

UNDERVISEREN SOM DIDAKTISK DESIGNER MED DIGITALE TEKNOLOGIER

KONFERENCE I LÆREMIDDEL.DK – 17.11.2015

YDERLIGERE OPLYSNINGER

Konferenceledelse
Karsten Gynther, Docent, UCSJ

Grafisk tilrettelæggelse

Ann Odgaard Sørensen

Tryk

Dystan & Rosenberg ApS

Redaktion

Thomas Yung

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Sted
University College Lillebælt, Kongressalen
Asylgade 7-9
5000 Odense C

DAGENS PROGRAM

09:30-09:45 VELKOMMEN OG PRÆSENTATION AF DAGENS PROGRAM MV.

Karsten Gynther, UCSJ

09:45-10:15 HVORDAN KAN "DESIGN THINKING" INSPIRERE UNDERVISERE, KONSULENTER OG UDDANNELSESUDVIKLERE?

Sessionen afvikles som "flipped classroom". Alle konferencedeltagere opfordres til INDEN konferencen at se Tim Browns "TED Talk" om Design Thinking (16 min) på:

https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big#

Med afsæt i Tim Browns TED Talk overvejer konferencedeltagerne anvendelsesperspektivet ved Design Thinking i skolen og i egen praksis. Overvejelserne vil blive inddraget i en fælles drøftelse på konferencen. (Sessionen faciliteres af Ove Christensen, UCSJ).

10:15-11:00 UNDERVISEREN SOM DIDAKTISK DESIGNER

Nina Bonderup Dohn, SDU

11:00-11:15 PAUSE

11:15-12:00 HVAD ER DESIGNET I DIDAKTISK DESIGN?

Peter Gundersen, UCSJ

12:00-12:45 FROKOST

12:45-14:30 WORKSHOPSESSIONER

WORKSHOP A

Digitale læremidler: Designbaseret og brugerinvolveret udvikling og produktion af digitale læremidler

Caseeksempler ved produktionsselskaber, som har fået støtte af UVM til udvikling af nye digitale læremidler (30 min pr case + diskussion).

CASE 1

Producent: Lucas

Produkt: Fra Jord til Bord

Beskrivelse: Et tværfagligt digitalt brætspil, hvor eleverne stilles overfor aktuelle udfordringer om det at være fødevareproducent i Danmark, fx økologi vs. konventionelt landbrug og fødevareproduktionens påvirkning af klimaet.

Det digitale læremiddel vil være relevant for 3. til 9. klassetrin.

Kontaktperson: Aksel Køie, aksel@lucas.dk

CASE 2

Producent: Copenhagen Game Lab

Produkt: Digitalt understøttende klasserumsspil

Beskrivelse: Et spillaseret undervisningskoncept, der kombinerer digitale spilelementer med analoge opgaver, der foregår i klasserummet, fx rollespil, debatspil, skriveopgaver og oplæsning. Hvert spilforløb dækker over flere lektioner og er bygget op omkring et interaktivt narrativ og et pointsystem, der binder de digitale og analoge opgaver sammen

Kontaktperson: Henning Grubb Basballe, henning@cphgamelab.dk

CASE 3

Producent: Applia

Produkt: Enact

Beskrivelse: Et digitalt læremiddel til eleverne i 6. til 8. klasse med et tværfagligt fokus. Eleverne lærer om energi, adfærd og bæredygtighed ved at arbejde målrettet med at nedbringe skolens energiforbrug. Skolen opnår dermed samtidig en energireduktion, der både gavner miljø og skolens økonomi.

Kontaktperson: Jon Aaen, jon@applia.dk

WORKSHOP B

Nye undervisningsformer i skolen: Designbaseret udvikling af didaktiske designs understøttet af digitale teknologier

Cases: (30 min. oplæg + diskussion pr case)

1) Synkrone koblinger og den åbne skole - en case fra Ørestad skole i København

(Ved: Astrid Hestbech og Lea Rosenlund, UCSJ.)

2) Interventionsbaseret undervisningsudvikling - en case fra demonstrationsskoleprojektet om undervisningsdifferentiering (Ved: Stefan Ting Graf og Astrid Marie Danielsen, UCL)

3) Scenariebaseret undervisning med Minecraft i indskolingen - en case fra demonstrationsskoleprojektet om It i den innovative skole (Ved: Rikke Christoffersen Denning, UCSJ)

WORKSHOP C

Designbaseret forskning: Hvor står den brugerinvolverende og eksperimentelt orienterede designforskning i dag? Hvilke kvaliteter og mangler har denne kvalitativt orienterede tilgang overfor interventionsorienterede og bigdata orienterede forskningsdesign?

Korte oplæg (5-7 min.) ved: Morten Misfeldt, Jeppe Bundsgaard, Alexander Von Öttingen, Thomas Illum Hansen, Nina Bonderup Dohn og Karsten Gynther - efterfulgt af diskussion med alle workshopdeltagere.

14:30-14:45 PAUSE

14:45-15:25 HVORDAN UDDANNER VI LÆRERE TIL AT BLIVE DIDAKTISKE DESIGNERE AF EGEN PRAKSIS?

Rene B Christiansen, UCSJ

15:25-16:00 DIGITAL FORANDRINGSLEDELSE: HVORDAN LEDES UDDANNELSER I FORANDRING ? - ERFARINGER FRA DEMONSTRATIONSSKOLEPROJEKTERNE

Den tværgående forskergruppe om ledelse, koordineret af Mikala Hansbøl, UCSJ