



Fremtidens digitale læremidler

Lars Qvortrup, professor, direktør for "Vidensteori og videnspolitik", DPU, AU
Læremiddel.dk, 17. marts 2011



Disposition



- > Hvor er innovationspotentialet (i den brugerdrevne innovation)?
- > Hvem er brugerne (i den brugerdrevne innovation)?
- > Hvad skal de digitale læremidler kunne?
- > Hvordan kommer vi derhen?

En opsummering af dagen

Hvor er innovationspotentialet (i den brugerdrevne innovation)?

*

> Først og fremmest hos børnene: De har forventninger og kompetencer...

3



Lærke spiller Spore...



Det moderne barn: Multimediale- og netværksbarnet



Det moderne barn: Det tegnaflæsende barn



Hvem er brugerne (i den brugerdrevne innovation)?

* _____

Hvem er brugerne (i den brugerdrevne innovation)?

* _____

- > Elever
- > Lærere
- > Konsulenter
- > Bibliotekarer
- > Forlag

Som alle blev nævnt på dagens konference

9

Hvem er brugerne (i den brugerdrevne innovation)?

* _____

- > Elever
- > Lærere
- > Konsulenter
- > Bibliotekarer
- > Forlag
- > Skoler/skoleledere
- > Lærebogsforfattere

Som alle blev nævnt på dagens konference

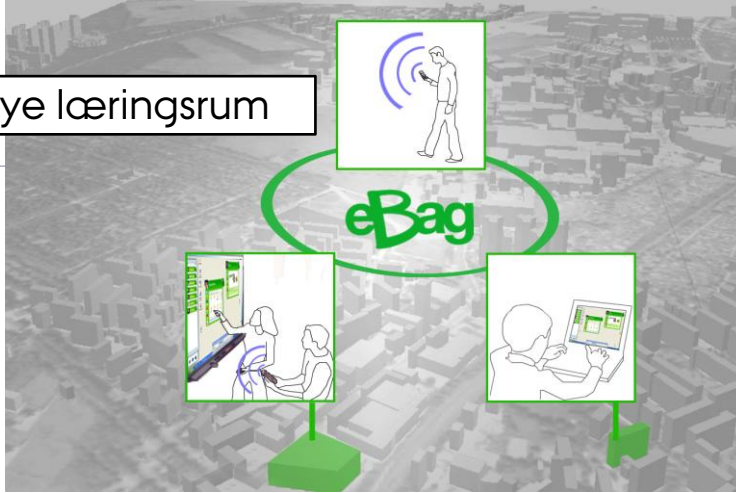
Som er blevet glemt !

10

Digital infrastruktur

Nye læringsrum

*



Fra e-bog til i-bog

*



Fra i-bog til wiki



Remediation (Bolter and Grusin)



- > Remediation
 - > Det gamle medie i det nye medies form
- > Immediacy
 - > Transparency (mediets forsvinden)
 - > Hybridity (oplevelsen af selve mediet)
- > Linearitet
 - > Fabula (fortællingen: Læser-forfatter – det skønlitterære fokus: Den manifeste forfatter)
 - > Sjuzet (emnet: Læser-emne – det faglitterære fokus: Den anonyme forfatter)

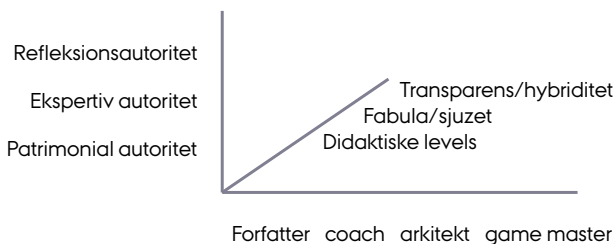


Didaktiske levels

Lærings-niveauer	Lærings-former	Stimuleringsformer	Informations- og spilniveauer
* 1. ordens læring	Kumulation	Informations- og vidensadgang	Game (taksonomisk ontologi, encyklopædi som forudsætning)
2. ordens læring	Assimilation	Tilrettelæggelse af selvtilegnelse (gruppe- og projektarbejde)	Gamelevels (folksonomi, Wikipedia)
3. ordens læring	Akkomodation	Tematisering af vidensparadigmet	Game structure (brugerbaseret søge-arkitektur)
4. ordens læring	Paradigme-skift	Grænsen mellem det der kan vides og ikke-vides	Spil co. ikke-spil (virtualitet co. realitet)

I-bogsforfatteren – nye krav til fagbogsforfatteren

* _____



Hvad skal de digitale læremidler kunne?

* _____

17

Hvad skal de digitale læremidler kunne?

* _____

Definition:

- › Læremidler: Artefakter og kommunikationsmidler der
 - › Sikrer at undervisning finder sted i overensstemmelse med læreplaner osv.
 - › Fremmer/understøtter/stimulerer læring ("reducerer læringens usandsynlighed"):
 - › Koble sig på (Virke)
 - › Forstå (Symbolisere: didaktisk begrundede transformationer/transduktioner)
 - › Efterleve (Overbevise: æstetik, appeal, attraktivitet, retorisk kraft)

18

TEGNEENES MIRAKLER



TEGNEENES MIRAKLER



Stig/Else Marie:
Læring som tegnproduktion

1. MIRAKEL: VERDEN FORDOBLES



Verden fordobles: Ting har navne



”Se, en edderkop!”

Tegn kan fordobles: Blive til noget andet

* _____



”Jeg er en kænguru”

Artefakter er tegn: Kan forme fortællinger

* _____



”Dyrene skal på udflugt”

2. MIRAKEL: TEGNENES SOCIALE LIV



”Hvad må man - ikke?” – ”Hvordan gør man her?”

Fra tegnbegær til læselyst

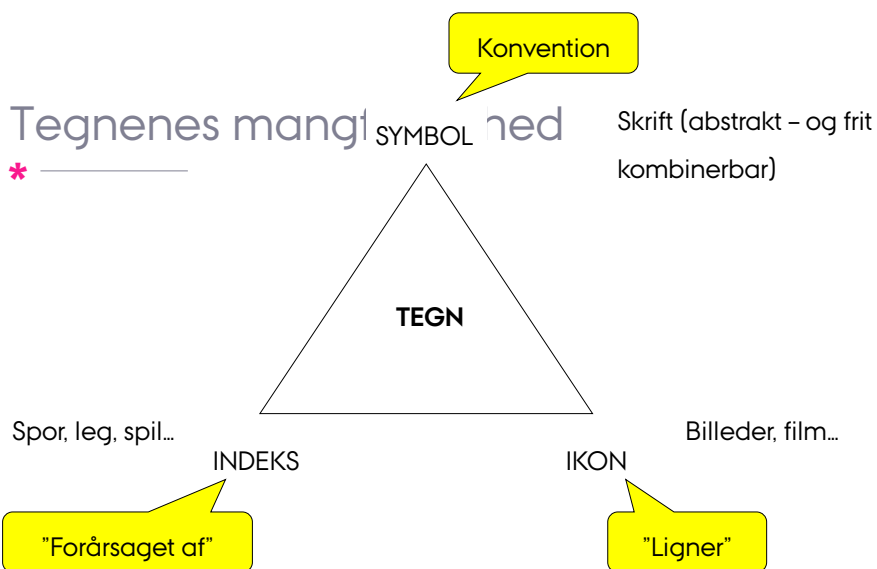
*



”Aviser skal læses – på hovedet...”

Tegnenes manglende SYMBOL

*



Hvordan kommer vi derhen?

* _____

31

Hvordan kommer vi derhen?

* _____

Jeppe og Thomas:

Flerbrugerbaseret Iterativ artefaktudvikling:

Prototype, redesign, ...

Hverken lineær innovation (vandfald)

Eller mono-brugerdesign

(den privilegerede/geniale/autentiske førstebruger)

32

Hvordan kommer vi derhen?

*



33

TAK

*

34