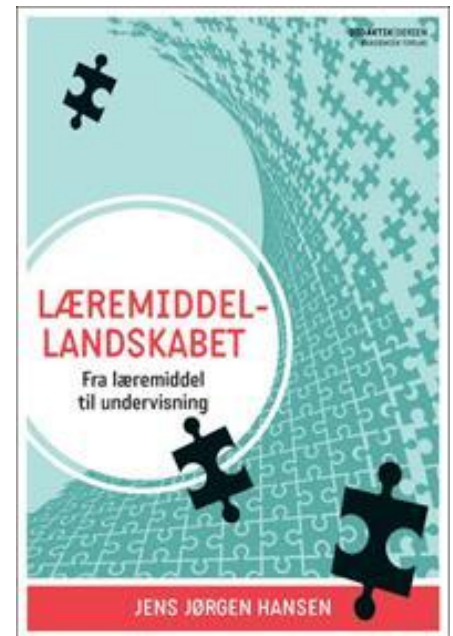


Det magiske læremiddellandskab

Et perspektiv på web 2.0 læremidler

Læremiddellandskabet. Fra læremiddel til Undervisning, Akademisk forlag 2010.



Jens Jørgen Hansen (jjh@ucsyd.dk)

Læremiddel.dk og Udvikling og forskning, UC Syddanmark

Et landskab i naturen sætter en ramme for vores oplevelse, sansninger og udfoldelse. Det sætter bestemte stemninger i sving, det aktiverer vore sanser – syn, hørelse og lugtesans – og det giver visse muligheder for handlinger, aktiviteter og erfaringer.



Skolen 1.0

Mål	Traditionsbesvaring og kulturel indkulturering
Kilde til viden	Læreren og lærebogen – lukket og kontrolleret Informationsverden
Læringsrum	Rummet, tiden og indholdets enhed – læring adskilt fra samfundet
Læringsmiljø	Enkeltmedier: lærebog, noteshæfte, tavle
Planlægning	Privat – metodisk. Grundlag i lærebogens lærervejledning
Undervisning	Tavleundervisning og samtale
Lærerrolle	Vidensautoritet
Elevrolle	Vidensnovice og individuelle læreprocesser

Skolen 2.0

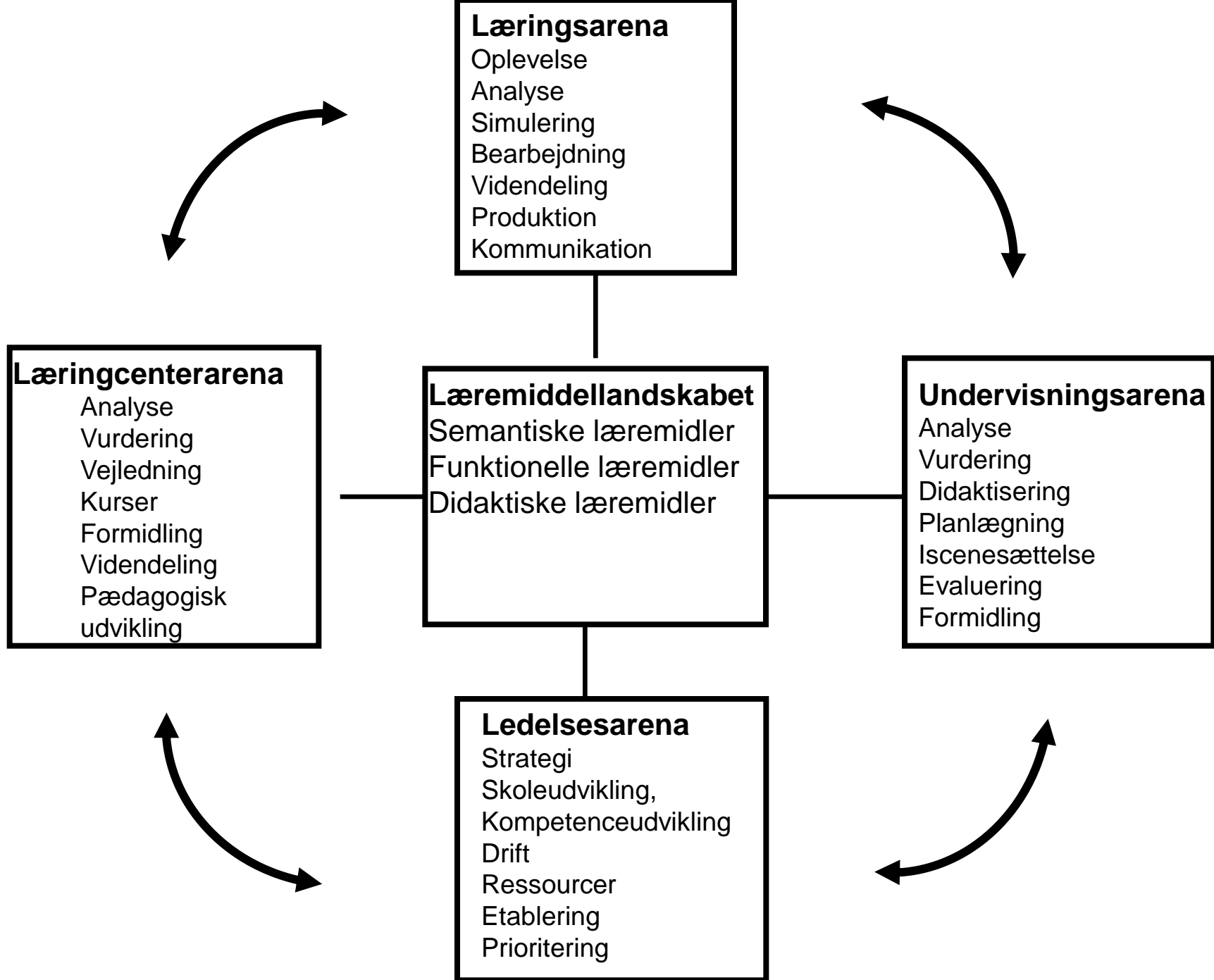
	Differentierede faglige læringsmål og arenaer for udfordrende og usædvanlige læreprocesser
	Læreren, lærebogen, nettets informationsverden, eksperter, digitale læremidler, hverdags-teknologier - åben informationsverden
	Undervisningsrum, virtuelle rum, laboratorier og projektrum, nomadiske rum – læring er global
	Mediemiljøer: Nettet, lærebogen, computeren, hverdagsteknologier, digitale læremidler
	Teambaseret og didaktisk reflekteret: fagteam, fagkonferencer, læringscenter, lærervejledning
	Læreroplæg, gruppe-/projektforløb, elevfremlæggelser, klassediskussion, ekskursioner
	Dynamiske lærerroller: formidler, vejleder, stilladserende guide og evaluator
	Aktiv videnskabende: undersøge, diskutere, læse eksperimentere, samtale, samarbejde, Kommunikere, videndele og producere.

Læremiddeltypen

Semantiske læremidler	Didaktiske læremidler	Funktionelle læremidler
Tekster – litteratur, film, tegneserier, billeder, computerspil, avisartikler, simulationer, læringsobjekter	Lærebøger, træningsprogrammer, digitale vidensportaler, pædagogiske computerspil	Hardware, software, tavler (interaktive og fysiske), computerprogrammer, videndelingssystemer, web 2.0 teknologier
Bærer af selvstændigt betydningspotentiale Repræsentere og aktualisere faglig viden Indhold i øvelser, emner, cases og projekter	Bærer af didaktisk intention: - <i>vidensdesign</i> - hvad skal læres? - <i>læringsdesign</i> - hvordan lære? - <i>undervisningsdesign</i> - hvordan planlægge og undervise?	<i>Faciliteringsfunktion:</i> gør ting lettere og øger forståelse <i>Kompenserende funktion:</i> gør ting mulige <i>Kommunikativ funktion:</i> skabe kontakt og etablere læringsrum
Lære <i>i</i> læremidler	Lære <i>i</i> og <i>med</i> læremidler Læremidlet som <i>lærer</i>	Lære <i>med</i> læremidler Læremidler som <i>læringsrum</i>

Funktionelle læremidler

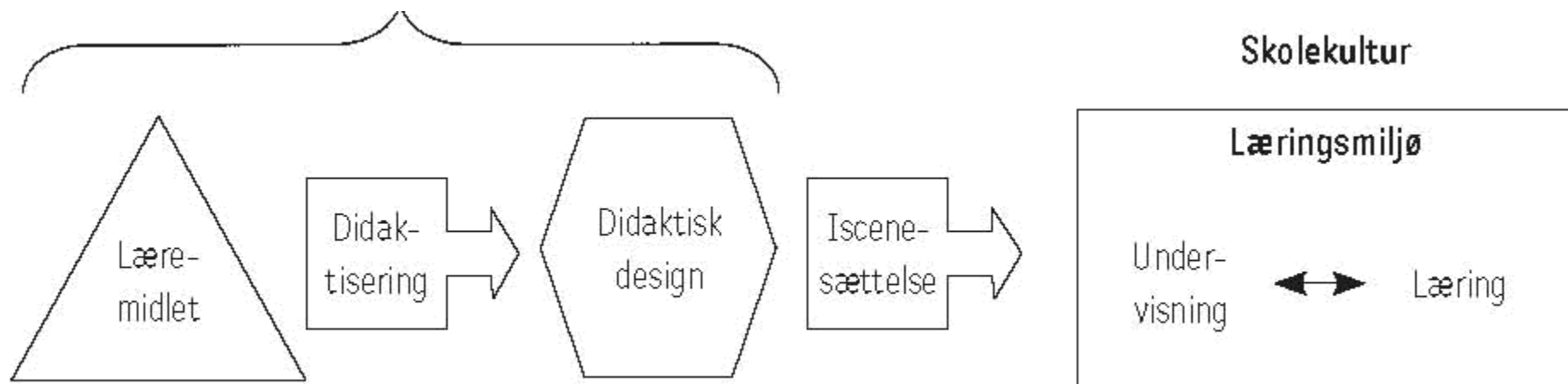
Kognitive læremidler	Kompenserende læremidler	Kommunikative læremidler
Facilitere arbejdsprocesser - lettere, hurtigere, mere håndterbar, mindre ressourcekrævende og støtter en læreproces	Støtte læseusikre og skriveusikre elever	Skabe kontakt Etablere læringsrum og fælles arbejdsprocesser
Ideudvikling, processtyring, informationssøgning, informationsbearbejdning, produktskabelse, præsentation	Læsestøtte Repræsentation, visualisering og 'lydliggørelse' Skrivestøtte	Præsentation, dialog, registrering, konsultation, kommentering, Kooperation, kollaboration, videndeling.
Mind map, tekst-, billed- lyd- og filmbehandling, præsentationsprogram.	Læseteknologier, medieringsteknologier skriveteknologier	Tavler, blogs, wikis, chat, mobiltelefon, videndelingssystemer



Fra læremiddel til undervisning

Planlægningskontekst

Praktisk kontekst



Analytisk
kompetence

Planlægnings kompetence

Praktisk kompetence

Evalueringskompetence

Udviklingskompetence

Tak for i dag!

Rikke, Vinnie, Karsten, Niels,
René, Jens og Tina