

Slides kan hentes fra <http://www.simon-skov-fougt.dk/main/foredrag>

(It-)didaktik

Digitalisering

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougt
AARHUS
UNIVERSITET **Metropol**

Digitalisering

- Teknologifetichisme
 - Ubegrænsede muligheder
 - Læringspotentiale?
 - It → mennesker
 - Mennesker → it
 - Vi skal vælge begrundet
 - TÆNK MÅL FØR MIDDEL
1. Hvad vil vi?
 2. Kan it hjælpe?



Ph.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Hvad kan it?

- Strukturere
 - Organisere
 - Simulere
 - Producere
 - Adgang til viden
-
- It kan ikke erstatte en lærer
 - Og skal ikke erstatte en lærer
 - Undervisning bliver ikke god ved at bruge it

Ph.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Remediering

- **Remediering** (Bolter & Grusin 1999)
- Vi går til nye medier med gamle mediers logik
- Først når man kender den nye mediers logik, vil man begynde at ændre udtrykket
- Iwb = Grøn kridttavle/lærred

God undervisning

- **Målet er medborgere**
- It skal understøtte de faglige mål.
 - Hvordan kan it bidrage til det?
- Inddrag it, hvor det er relevant

- **Relationskompetence**
 - Klasseledelse
 - Didaktik
 - Faglighed
 - It-kundskaber

Læremidler og web 2.0

- Didaktisering
- Læremidler: *Lærers nærmeste zone for udvikling* (Illum Hansen)
- Web 2.0 er ikke didaktiseret.

It-didaktik

Interaktive assistenter

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougst

AARHUS UNIVERSITET Metropol

Vi starter med pointen!

- Tirsdag morgen i en 7.kl.
- I en søvngig forstad til København
- 24 elever og én lærer
- Billedanalyse
- Billedtid 2

Ph.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougst, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

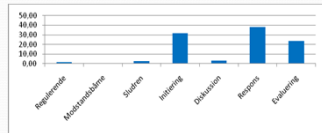
Pointen

- AD: Nå, vi starter. Hvad tror I man skal lære når man skal lære at analysere billeder? (5 sek.) Caroline?
- Caroline: Beskrive
- AD: Ja. (2 sek.) Beskrive billedet ja. Sarah?
- Sarah: Skrive noget ned aah, om de forskellige ting i på billederne
- AD: Ja... Hva ku... ja? (kigger på en anden elev, Peter)
- Peter: Man ska se hvad der er der er perspektivet i billedet, hvad det er man skal have opmærksomhed
- AD: (Nikker): Det kunne være nogle af de ting, man kunne beskrive ved billedet (peger på Caroline) det kunne være perspektivet (kigger på drengen). Jacob?
- Jacob: Farverne
- AD: Det kunne være farverne man skulle beskrive (kigger på Gitte, nikker)
- Gitte: Stemningen
- AD: Ja, hvordan hvad, hvad kan være med til og vise en stemning?
- Ida: Hvis nu det er meget mørke farver
- AD: Ja
- Ida: Så er det en meget dystert stemning
- AD: Ja
- Gitte: Måske en sørgelig
- AD: Ja, ja
- Gitte: eller meget uhyggelig stemning
- AD: Ja.

Ph.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougst, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Pointen

- IRE-undervisning
 - Læreren Initierer
 - Eleven Responderer
 - Læreren Evaluerer



th.d. @pendlag_cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Pointen

- En anden tirsdag morgen i en 10.kl.
- Stadig i en søvng forstad til København
- 2 ud af 24 elever (og én lærer)
- Mediehuset - Reklamer
- En interaktiv reklameassistent

th.d. @pendlag_cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

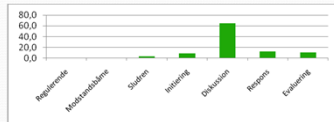
Pointen

- F: Okay... "Hvordan vil I vurdere jeres egen idé til reklame i forhold til de tanker I har præsenteret bla bla bla Hvad er værdien i jeres reklame?" GODD! "Hvis I vil gennemarbejde jeres reklame, kan I klikke på videre" (skriver). Vores reklame er vel god, fordi den netop spiller på fest og farver og lykke? For de unge? Vi er vel bange for at de ikke viser budskabet nok?
- I: Jeg tænkte på, hvad nu hvis vi sætter biler ind, der er jo tit noget...
- F: Nej, unge og alkohol, så er der en bil
- I: Ja. Folk kører jo også bil, der er jo meget
- F: Jeg synes bare det bliver for meget om unge, det er jo alkohol og unge der drikker vi har om, vi har allerede læber og sådan noget
- I: Ja men det er også fordi vi har taget det der interview med ind med unge, og fordi hvad hedder det, hvad de har oplevet, ik? Det kan da godt være at der er nogle der er kørt galt i en bil fordi føreren har drukket, det kan da godt være der er nogle der er vækret på en knallert fordi de har drukket
- F: Hvad har det med sagen at gøre?
- I: Det har da noget med alkohol at gøre, når de har drukket jo
- F: Jamen, ja, men så skal det jo ikke være sådan en overdrevent fed bil for det er jo ik det de kører rundt i. Så skal det være en ung og en sød bil
- I: Nej, altså, nu skal det jo heller ikke være sådan en total gammel bil der er ved at falde fra hinanden vel (griner 5 sek. tænker) Er det fordi du synes det ødelægger reklamen?
- F: Jeg synes bare ikke det passer ind. Ik hvis det bare en sådan en... Hvis det fx er... Prøv at forestille dig en reklame med sådan fed bil hvor han kommer kørende sådan wwoon og så...
- I: Jeg tænker jo ikke på at det skal være en bilreklame, men...

th.d. @pendlag_cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Pointen

- IDRE-undervisning
 - Computeren Initierer
 - Eleverne Diskuterer
 - Eleverne Responderer
 - Eleverne og computeren Evaluerer



Ph.d.-stipendiat, cand. med. og lærer, Simon Skov Fougst, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Pointen

- Pointen er at lade computeren hjælpe eleven, når **eleven** har brug for det
- Eleven kan gå til computeren, når der er behov
- Pointen er interaktive assistenter

Ph.d.-stipendiat, cand. med. og lærer, Simon Skov Fougst, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

Hvad er det?

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougst



Interaktive assistenter

- Computerprogram, der tager udgangspunkt i en konkret opgave, som en elev - eller gruppe elever - skal løse
- Eller en problemstilling, de skal forstå
- Assistenten leder eleven gennem arbejdsgangen eller erkendelsen
- En interaktiv assistent er altså en struktureret følge af aktiviteter med henblik på at få eleven til at løse en for eleverne kompleks opgave
- Støtter eleven i at få eleven til at gøre tænkearbejdet
- Præsenterer faglige begreber og metoder undervejs - integreret

Kilde: Jeppe Bundsgaard: Bidrag til danskfagets it-didaktik

It-didaktik, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Lægger op til, at eleven laver tolkningsbaserede vurderinger
- På baggrund af de faglige kriterier, computeren præsenterer eleven for
- Assistenten guider eleven gennem netop det stofområde, som denne elev har brug for nu

It-didaktik, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Computeren sidder netop ikke med alle svarene - de er ikke "multiple choice"
- Computeren stiller nogle gennemtænkte spørgsmål, så **eleven** tænker videre
- Computeren integrerer elevens respons i den videre proces
- Computeren styrer processen

- Computeren** er god til at strukturere
- Eleven** er god til at tænke

It-didaktik, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Interaktiv** assistent
- Webaserede – dermed kan de udnytte nettets interaktive muligheder, fx huske elevens tidligere svar, som så kan bruges i den videre proces (**interaktivitet**) –konfrontere eleven med dem, få eleven til at forholde sig til dem
- Assistenterne ”taler” med eleven

Kilde: Jeppe Bundsgaard: Bidrag til danskfagets it-didaktik

It.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- En interaktiv assistent bygger på en fænomenologisk – eller empirisk – analyse af en arbejdsgang/erkendelse
- Hvad er det faglige stof?
(hvilke faglige begreber, metoder og sammenhænge skal eleven kunne se?)
- ”Hvad skal eleven have ud af dette?”

It.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Stiller eleven de rigtige spørgsmål, så eleven tænker videre
- Det er de gode til
- Det skal de lære
- Computeren strukturerer
- Det er den god til

It.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Eleven går selv til assistenten, når eleven har brug for det
- Den faglige læring er begrundet i elevens projekt
- Eleven har et "problem", som eleven gerne vil have løst
- Motivation

td.f.stipendiat_cand.pæd.og.lærer_Simon Skov Fougt_Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Støtter fagligheden i projektarbejde eller forløb
- Frigør lærerens ressourcer – læreren bliver vejleder og har overblik over alle elevers arbejde

td.f.stipendiat_cand.pæd.og.lærer_Simon Skov Fougt_Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

Lærer

Gruppe 5

Gruppe 2
Assistent 1

Gruppe 1
Assistent 4

Gruppe 3
Assistent 8

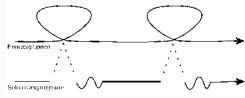
Gruppe 4
Assistent 6

Gruppe 6
Assistent 2

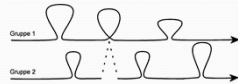
td.f.stipendiat_cand.pæd.og.lærer_Simon Skov Fougt_Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Projektarbejde



- Interaktive assistenter



Ph.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Interaktive assistenter

- Leder eleven gennem processen (processtyring)
- Inddrager/bygger på elevens input
- Elevens projekt
- Integrerer fagligheden i projektførløb
- Undervisningsdifferentiering

Ph.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

Pointerne - It

- Strukturere
- Organisere
- Simulere
- Producere
- Adgang til viden

- It kan ikke erstatte en lærer
- Og skal ikke erstatte en lærer
- Undervisning bliver ikke god ved at bruge it

Ph.d.-stipendiat, cand.pæd. og lærer, Simon Skov Fougt, Aarhus Universitet/Professionshøjskolen Metropol

27

Pointerne - It

- Strukturere
- Simulere

- Eleven tænker
- Computeren strukturer
- <http://ilinniarfik.mapicture.gl/>

Tak for ordet

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougst



- sifo@dpu.dk
- www.simon-skov-fougst.dk
