

Digital produktion

- leg og læring på begyndertrinnet

Vejle den 19.11.2012

Birgitte Holm Sørensen

Forskningslab: IT og Læringsdesign (ILD)

Aalborg Universitet – København

Mastermodul IKT og læring i folkeskolen

<http://www.mil.aau.dk/?p=1273>

- *Medier og it i nye læringsomgivelser. 1.-3.klasse. 2002-2005*
- *1:1 -Netbooks på begyndertrinnet. 0.-3.klasse. 2009-2012 **
- *Forskningsprofilskole. 1.-3.kl. 2012-2015*

It i skolen

Mellemste og ældste klassetrin har været i fokus

...starte fra begyndertrinnet

Mindre børns brug af internettet

Internetdebut

2005:

9 år i gennemsnit, når de startede

2010

5 år i gennemsnit, når de startede

(Medierådet, Sverige 2010)

Mindre børns brug af internettet

26% af de 9-10 årige har en profil på internettet?

(Medierådet for Børn og Unge, Danmark 2009)

Elever på begyndertrinnet

- født som “2. generation internet” brugere

deltagelse
socialitet
netværk
samarbejde
produktion
publicering
multimodalitet
globalisering

- Eleverne bruger digitale medier
- Eleverne har allerede kompetencer
- Eleverne udvikler hurtigt nye kompetencer
- Elevernes leg er basis for it-kompetenceudvikling

Didaktiske principper for 1:1 på begyndertrinnet

- Leg og lærende tilgange
- Kobling mellem uformelle og formelle læringstilgange
- Elevernes egen produktion
- Elever som didaktiske designere

Konstruktions- og rollelege

- igangsætte og gennemføre et forløb (selvstyring)
- indgå i fællesskab (samarbejde)
- være skabende og produktive (produktion)
- konstruere og forholde sig til nye udfordringer (selvdrift/selvmotivation)
- anvende artefakter, man kan gøre noget med (handling)

Uformel og formel læring

Den uformelle læring

Læring er et *middel* i forbindelse med aktiviteter

Formel læring

Læring er et *mål* for de aktiviteter, som sættes i gang

- Didaktiserede læringsmidlers lixtal?
- Elevproduktioners lixtal?

Læring

- Faciliteter it læreprocessen?
- Kvalificerer it læringsresultatet?

Ex "Månedens professor" – selvstændig
hjemmeopgave som fordybelse i et emne

- Elevens interesser – skolestiske emner?
- Fagliggøre de projekter eleverne kommer med
- Køn
- 95% målopfyldning

It's potentialer i forhold til elevernes læring

It's multimodalitet

Internettet - adgang til supplerende viden

Svage og stærke elever

Undervisningsdifferentiering

Eksempel
Fakta-film i Movie Maker 3. klasse
- Multimodale kompetencer

Billede

- Synsvinkel/perspektiv
- Billedbeskæring

Eleverne tegnede & fandt eksempler i blade og bøger

> kategoriserede

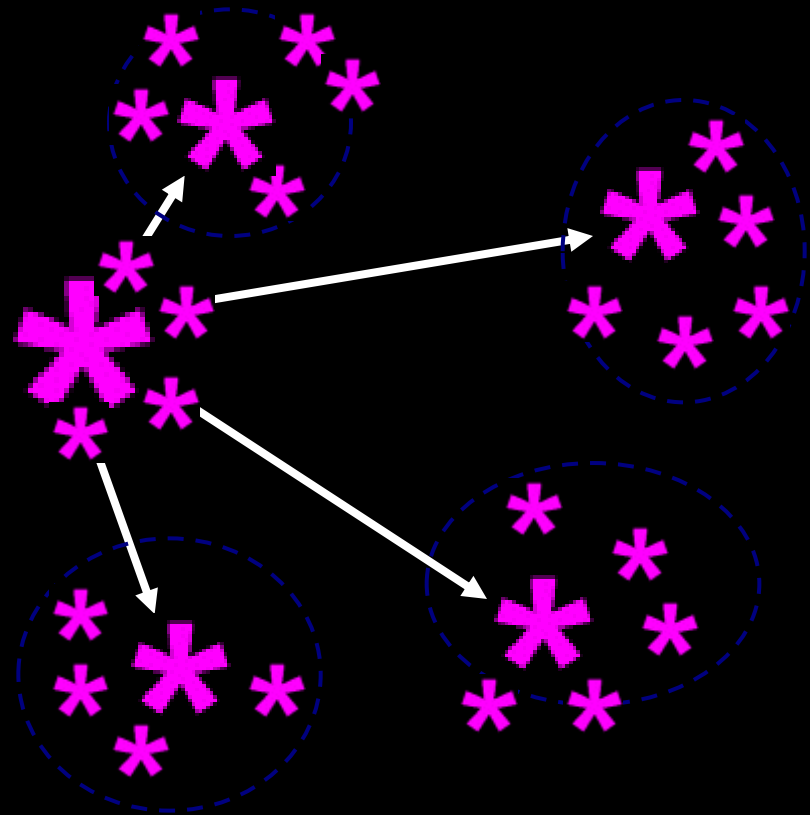
Film fra www.filmstriben.dk

- Genre – fiktion og fakta
- Lyd - lyttede og indkredsede forskellige måder at bruge lyd på i film

Lære at bruge Movie Marker

Videnledelse: Ambassadørmodellen

(Sørensen, Audon, Levinsen 2010)



Storyboard

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	

Name: _____

Drejebog for _____
Hold: _____
Dato: _____

Scene nr.	Skitse over scenen:	Replikker:
Filmtekniske virkemidler:		
Medvirkende:		
Rekvizitter:		

Optagelse og redigering

Multimodale kompetencer

- billede
- lyd
- tekst
- grafik
- & integrationen af disse

Koble analyse- og produktionstilgange

...at producere

- målsætte
- idéer
- eksperimentere
- ressourcer
- finde en rute mod målet
- deadline
- rammeplanlægning

> Produktions kompetencer

Produktion som basis for Innovation og kreativitet

Innovation har fokus på

- nyt produkt, der evalueres af brugerne
- Målrettet/strategisk retning

(Darsø 2011)

Kreativitet har fokus på

- proces, der evalueres af skaberne selv
- Inspireret aktivitet

(Darsø 2011)

- Arbejde med projekter og it betyder, at eleven i højere grad selv målsætter, planlægger og tilrettelægger deres læreprocesser

Læreren som didaktisk designer

Eleven som didaktisk designer

Hvordan støttes eleverne i at blive gode didaktiske designer af deres egne læreprocesser?

Eleverne som didaktiske designere

- Tilrettelæggelses/planlægningsniveau
- Praksisniveau
- Refleksionsniveau

Ex matematik 2. klasse elevproducerede opgaver

Hvorfor bruge tid på at lave matematikopgaver i et præsentationsprogram?

- det skaber en bedre forståelse (læringsresultat)

- Multimodaliteter – flere læringstilgange
- Funktionalitet – bruges af andre elever
- Formidling – skal selv kunne det faglige stof
- Målgruppetænkning – kan de andre forstå opgaven
- Præstation – lave et godt resultat
- Kombinerer tal og tekst – matematikhistorie
- Praksisrelation – omsætte matematik til hverdagskontekster /interesser

Udfordring

at bringe it-læringsressourcer i spil
at udvikle it-integrerede didaktikker
relateret til vidensamfundets skole

deltagelse
socialitet
netværk
samarbejde
produktion
publicering
multimodalitet
globalisering



Skole 2.0

Birgitte Holm Sørensen, Lone Audon
og Karin Tweddell Levinsen