

# Medieproduktion og peer-to peer processer

Leif Vibild og Niels Jakob Pasgaard  
CELM - Center for E-læring og Medier

# To delprojekter

1. Medieproduktioner i Studienet
  - Forholdet mellem studieaktivitetsmodellens kvadrant 1 og 2
2. Peer-to-peer processer i praktikperioderne
  - Rammesætning af aktiviteter i studieaktivitetsmodellens kvadrant 3

# Delprojekt 1: Plan for de næste 15 min.

Projektets formål

Teoretisk inspiration

Resultater

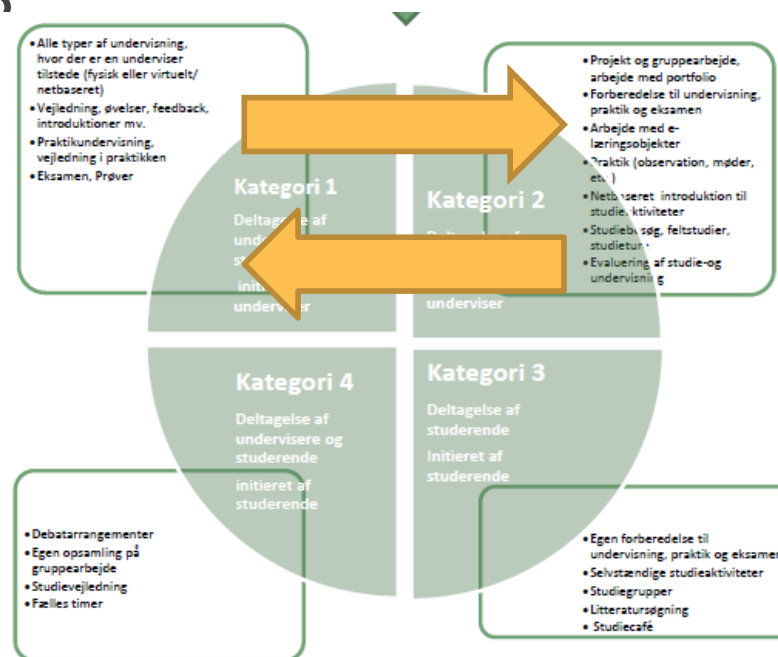
Wiki eksempel

Filmklip

Pointer fra undersøgelsen

# Projektets undersøgelses spørgsmål

Hvordan kan skabelse af **medieprodukter**, som film og wikis, i et deltagende **forpligtende læringsfællesskab**, bidrage til studerendes **meningsfulde** arbejde med både læreruddannelses **faglige indhold** og **studieaktivitetsmodellens** intentioner om arbejds- og læringsformer?



# Projektets metode

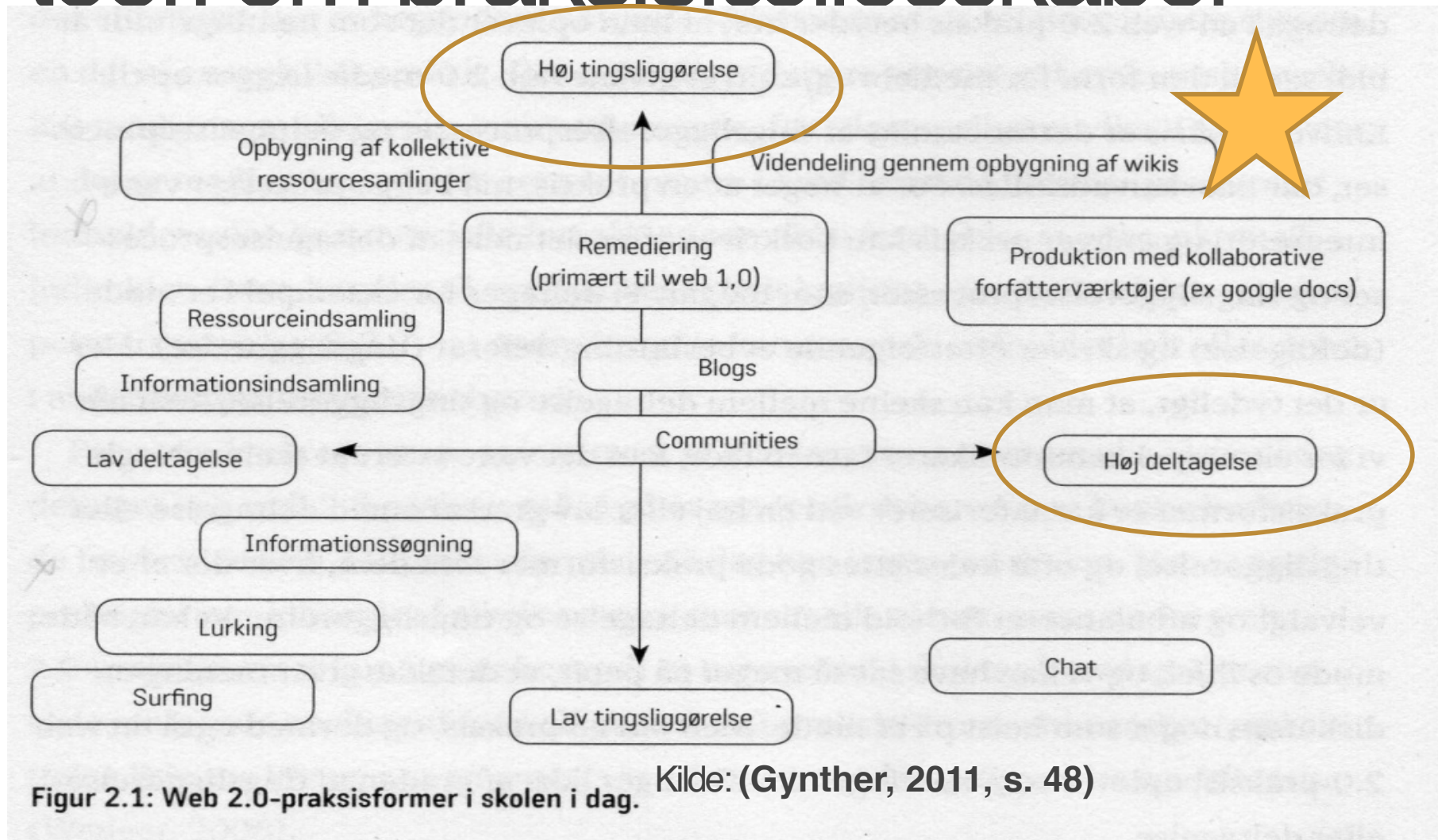
Film på et uddannelseshold

Wiki på 2 uddannelseshold

Analyse af produkter

Fokusgruppeinterviews med 2x 3 studerende

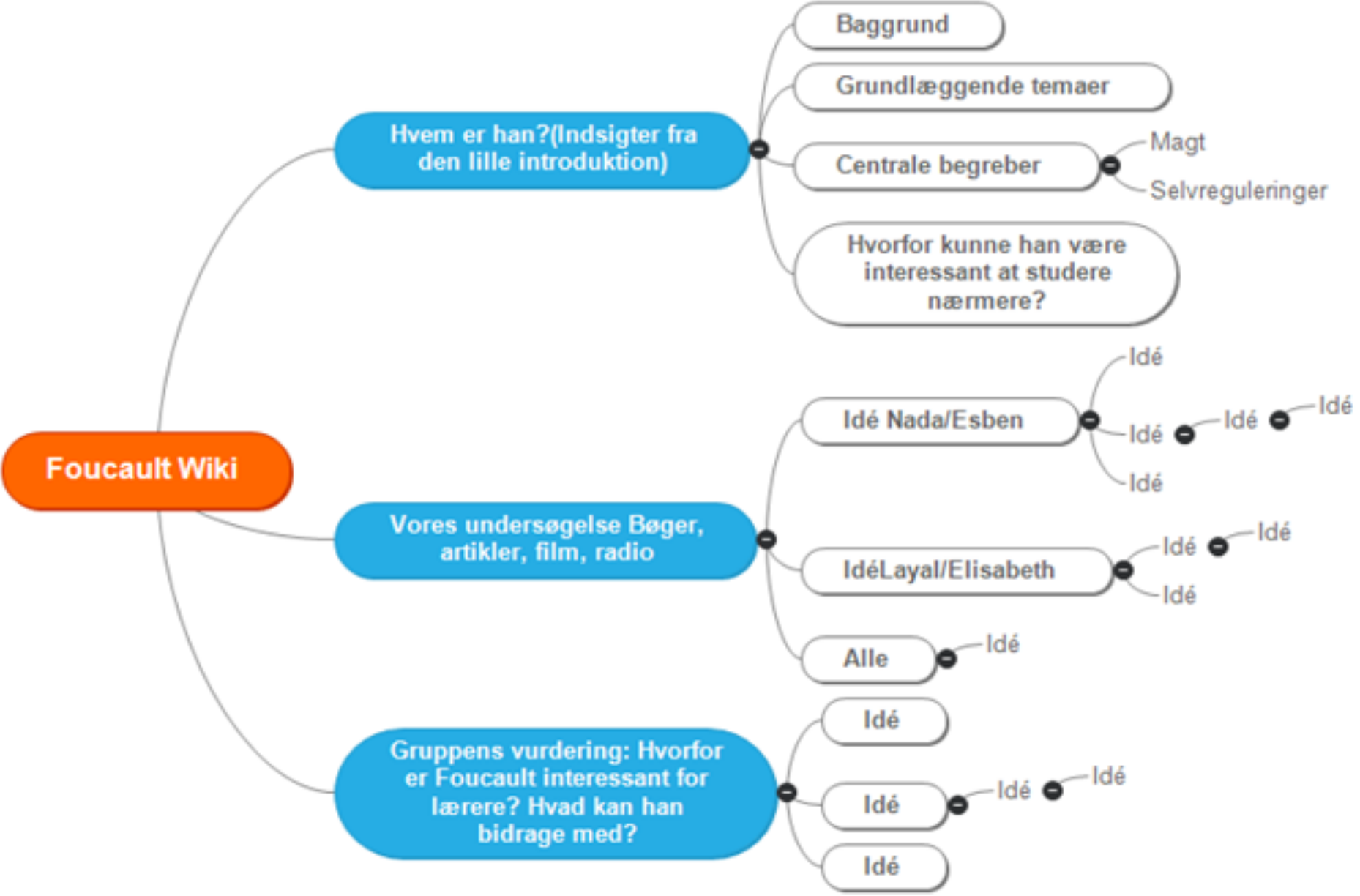
# Teoretisk afsæt: Didaktik 2,0 og teori om praksisfællesskaber



# Et billede af Wiki projekt i kvadrant 2

Sociologisk perspektiv:





**Foucault Wiki**

Hvem er han? (Indsigter fra den lille introduktion)

Baggrund

Grundlæggende temaer

Centrale begreber

Magt

Selvreguleringer

Hvorfor kunne han være interessant at studere nærmere?

Vores undersøgelse Bøger, artikler, film, radio

Idé Nada/Esben

Idé

Idé

Idé

Idé

Idé

Idé

Idé Layal/Elisabeth

Idé

Idé

Idé

Alle

Idé

Gruppens vurdering: Hvorfor er Foucault interessant for lærere? Hvad kan han bidrage med?

Idé

Idé

Idé

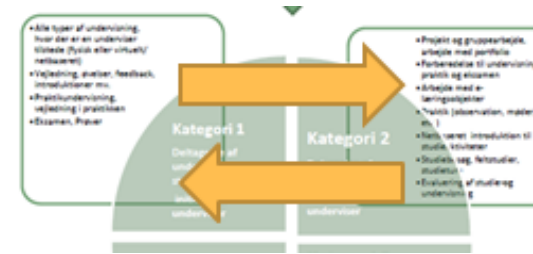
Idé

Idé

Idé



# Tilbage spil



Vidensholdere skulle kommunikere og bidrage med sin viden ind i læringsfællesskabet. (Feedbackstruktur/sammen bliver vi klogere)

Hvordan:

CL grupper af tre forskellige teoretikere 20 minutter

+

Cliff hangere til resten af holdet

# IT, studieaktivitetsmodel, Wiki – virkede det?

## Ja:

- 1) Der blev skrevet relevant indhold i wikien på både beskrivelsesniveau, anvendelsesniveau og refleksionsniveau
- 2) De lavede egne undersøgelser
- 3) Fokusgruppeinterview viser, at der blev arbejdet på en meningsfuld og forpligtende måde. Produktet skabte den intenderede ramme for meningsfuld forpligtende studiearbejde.
- 4) Tilbagespillet til kvadrant 1 bidrog med kvalitetsindhold og deltagende arbejdsformer.

## Nej:

1. Tekniske udfordringer
2. Tid til at arbejdsformen bliver mere vane fx flere wikistrenger
3. Dele op kan blive for hurtig,

# Filmprojekt

Forløb:

Skolens normative projekt – dannelse mm



Lav en film i studiegruppen kvadrant 2



2 uger efter: Filmfestival hvor filmene blev vist, og hvor studerende fortalte om begrundelserne for deres valg i forhold til det faglige indhold og filmvirkemidler.

Platform: Skoletube

2 min filmklip:

Perspektivering:

Hvad kunne næste skridt være i forhold til at anvende IT i andre kvadranter?

# Litteratur

Gynther, K. (2011). *Didaktik 2,0*. Akademisk Forlag.

Rasmussen, T. (2008). Planlægningsmodeller. I J. Lund, & R. T., *Almendidaktik - i læreruddannelsen og lærerarbejdet*. Forlaget KVAN.

Illeris, K. (2012). *Kompetence Hvad, Hvorfor og Hvordan*. Samfundslitteratur.

Wenger, E. (2004). *Praksisfællesskaber*. Hans Reitzels forlag.

# Delprojekt 2: Specialiseringsopgaven i 3. praktik – en udfordring

- Specialiseringsopgavens formål er at koble teori og praksis
- Afleveres en uge efter endt 3. praktik (6 måneder)
- Ofte en udfordring at få de studerende til at reflektere løbende i praktikken – de ‘rammes af praksis’

# Et svar på udfordringen

- De studerende på et net-hold blev introduceret til Google+ og Google Drev
- Vi anvendte platformen i forløbet op til praktikken – alle var aktivt deltagende
- Der blev udarbejdet refleksionsopgaver til de studerende, til løsning i praktikperioden – med rammer og tidsplan for peer-to-peer feedback



# Teoretisk afsæt

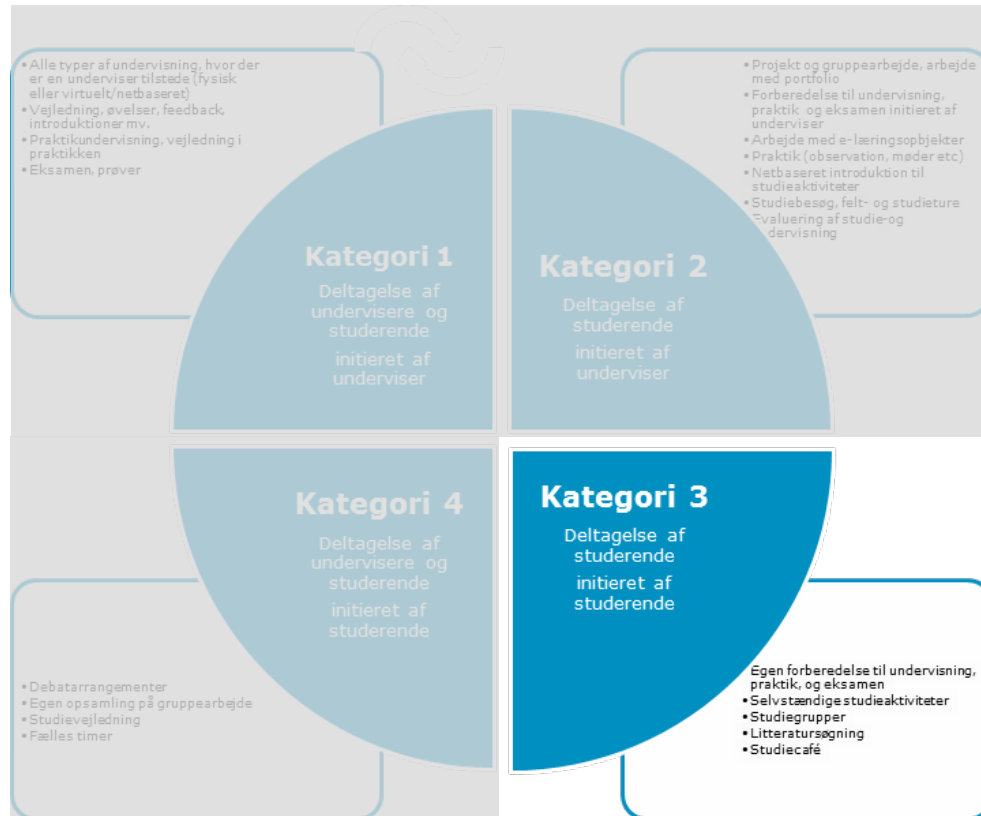
## James Paul Gee: The Anti-education Era

*What if WE are not stupid but only I alone am stupid?*

Vi må skabe **Minds** og ikke **minds**

***Synchronized intelligence** is the intelligence of people linked to each other and to good tools, not left on their own. Synchronized intelligence is the product of Minds working well.*

# Minds og studieaktivitetsmodellen



- Et forsøg på at rammesætte selv-initierede aktiviteter i praktikken
- Et forsøg på at rammesætte de studerendes samarbejde i praktikken
- Et forsøg på at understøtte synchronized intelligence

# Et svar med en udfordring

- Opgaverne gav mening for de studerende
- Platformen var anvendelig og overskuelig for de studerende
- MEN: De studerende havde ikke tid til at løse opgaverne  
– der ‘var så mange andre ting i praktikken’

# Og et svar med en række nye spørgsmål

- Kan vi som didaktikere rammesætte aktiviteter i Studieaktivitetsmodellens kvadrant 3? SKAL vi?
- Kan vi indtænke det digitale i studieaktivitetsmodellens kvadrant 3 som et **Affinity Space** (Gee)?
  - Skal vi sætte rammer, som lader de studerende benytte det digitale NÅR og HVIS behovet for viden opstår?
- Kan det digitale i kvadrant 3 ses som et ‘overskridelsesredskab’ til at indgå i Minds – en dannelsesmulighed i professionsuddannelserne?

# Drøftelsespørgsmål

Hvad tænker I om de præsenterede metoder til at bringe It i spil i studieaktivitetsmodellens kvadranter?

Hvad er jeres erfaringer og refleksioner i forhold til mulighederne med It i studieaktivitetsmodellens forskellige kvadranter?

Kan I se studieaktivitetsmodellen som grundlag for en fornuftig inddragelse af It i professionsuddannelserne?