

Inddragelse af eksperimenter i fjernundervisning gennem kompetenceudvikling, designet som Blended Learning





Tobias Kidde Skov

Pædagogisk konsulent, eVidenCenter

@e_Videncenter

Skov@aabk.dk



At sætte scenen

- Oplægget tager udgangspunkt i erfaringerne fra et kompetenceudviklingsforløb på Randers HF og VUC.
- Kompetenceudviklingen var designet som Blended Learning, og erfaringerne fra forløbet har bidraget til at se på Blended Learning som model for organiseringen af kompetenceudviklings- og undervisningsforløb.
- Oplægget vil efterfølgende diskutere, hvordan de kollaborative online muligheder faciliteres i en wiki, og samtidig komme med bud på både udfordringer og muligheder for onlinedelen af et Blended Learning kompetenceudviklingsforløb.

1

Blended Learning

Kompetenceudvikling, fjernundervisning, eksperimenter



Mål med projektet

- Projektets mål, at de deltagende undervisere opnåede viden om e-didaktik og pædagogik, så de kunne tilrettelægge fjernundervisning med afsæt i eksperimenter afprøvet i egen undervisningspraksis.
- Det var endvidere projektets mål, at de deltagende undervisere opnåede et fælles sprog omkring fjernundervisning, så der kunne opnås en mere effektiv videndeling på området.
- Kompetenceudviklingen var designet som blended learning, med 3 tilstedeværelsesworkshops over et halvt år



Randers HF & VUC

- Har været i gang med e-læring i nogle år
 - Bl.a. arbejdet med inddragelse af digital værktøjer og digital dannelse
- Næste trin i den digitale proces og udvikling er, at se på pædagogikken og didaktikken bag udbuddet af rene fjernundervisningsforløb.
 - HF enkeltfag

2

Blended Learning

Hvad, hvorfor, hvordan?



Hvad?

- ◉ Blended learning er e-læring, der integrerer netbaseret undervisning med tilstedeværelsesundervisning
- ◉ Blended Learning kan defineres som undervisning, der *“integrerer netbaseret undervisning med tilstedeværelsesundervisning på en planlagt pædagogisk udbytterig måde, som ikke bare kombinerer, men har **pædagogisk gavn** af at integrere tilstedeværelsesaktiviteter med netbaserede aktiviteter og omvendt”* (Vignare, 2007)



Hvorfor?

- ◉ Fleksibel tilrettelæggelse kan give nye muligheder og mindske barrierer for uddannelse, fx for voksne der bor langt fra uddannelsesstedet eller har svært ved at finde tid til uddannelse på grund af fx fuldtidsarbejde eller børn (EVA, 2011)
- ◉ Erfaringer fra andre projekter, hvor underviserne opnår ny viden i tilstedeværelsen og øver og eksperimenterer i online delen
- ◉ Denne gang med et større fokus på det asynkrone online miljøet



Blended learning: Baggrund

Frans Ørsted Andersen definere optimale læringsmiljøer, som miljøer der er i stand til at give næring til udviklingen af fire poler (2004 s.160)

- Høj faglighed
- Alsidig personlig udvikling
- Positiv socialisering
- Kreativitet



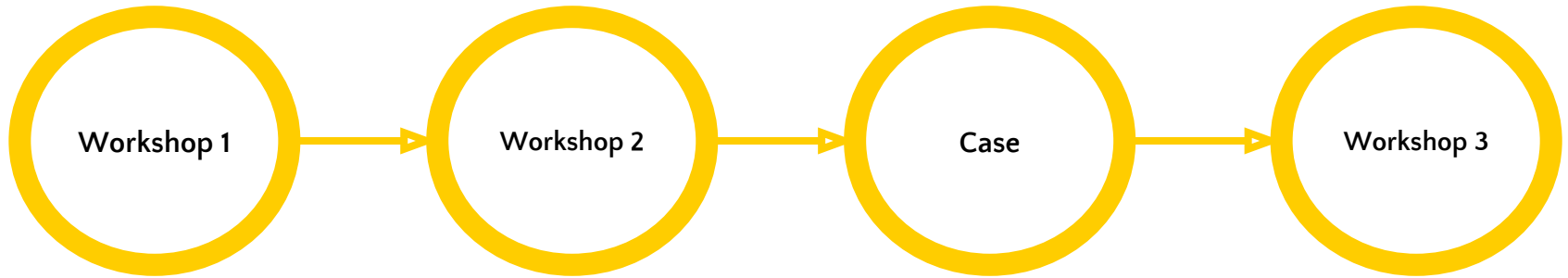
Blended learning: Baggrund

Projektet tog udgangspunkt i forskning, erfaringer og undersøgelser omkring udfordringer ved online læringsmiljøer bl.a.:

- Styrken ved asynkrone læringsmiljøer er, at der er tid til refleksion og diskussion af komplekse emner
- Problemer med isolation i et asynkront miljø
- Mangel på øjeblikkelig feedback ift. Læringsprocessen
- Styrken ved synkrone miljøer er real time feedback
- Studerendes vurdering af online undervisning går ofte på muligheden for feedback på deres arbejde
- Oplevelsen af at være tilstede i et online læringsmiljø er subjektiv og opstår gennem interaktion i et miljø, hvor interaktion overbeviser deltageren om at han/hun er tilstede.



Hvordan?





Hvordan?

- Workshops 1
 - Kompetenceudvikling i e-læringsdidaktik og pædagogisk
 - Skabelsen af et eksperiment gennem beskrivelsen af en konkret problemstilling
 - Online dokumentation



Hvordan?

- Workshop 2
 - Identificering af tværgående problemstillinger
 - Bearbejdelse af problemstilling som eksperiment



Hvordan?

- Casearbejde
 - Online dokumentation
 - Online dialog
 - Virtuel vejledning
 - Afprøvning



Hvordan?

- Workshop 3
 - Præsentation af eksperiment
 - Feedback
 - Videndeling og forankring

1

Online delen

Udfordringer, potentialer og perspektivering



Wikispaces.com

Som fælles platform i projektet:

<http://ekursus.wikispaces.com/>



Stilladseringen

- Oprettelse af en side på wikispaces.com, som beskriver eksperimentet
- Kommenter minimum to af dine kollegaers eksperimenter, via kommentarsporet på hver side
- Del gerne gode ideer, udfordringer, artikler etc. løbende i projektet
- Beskriv afprøvningen



Målet med online delen

- Udvikling af eksperiment
- Refleksion over egen praksis
- Fordybelse
- Løbende opdateringer
- Interaktion mellem underviserne
- Fælles videndeling



Potentialer

- Frihed til at eksperimentere over et halvt år, uden så mange forpligtende tilstedeværelsesdage
- Refleksion og fordybelse i perioden mellem workshops
- Indirekte forpligtelser overfor sine kollegaer
- Løbende vejledning og mulighed for afprøvning i perioderne mellem workshops.



Potentialer

God ide med en video med eksamensgennemgang - det kan jeg helt sikkert bruge i arbejdet med tutorials i engelsk. Jeg glæder mig til at se flere detaljer om jeres skema

Din screencast er virkelig fin, Milou! Du har en venlig stemme, og jeg tænker at din ro vil smitte af, så kursisterne måske ikke er helt så nervøse for selv at aflevere noget mundtligt.

God idé med en screencast, som forklarer hvordan det hele fungerer og hvor kursisterne kan finde tingene henne. Det kunne man også også overveje at lave i en generel form (til alle fag), så der ikke er så meget forvirring i opstarten. Har I planer om at lave screencasts til andre formål?

Ideer til kursistaktiverende elementer i forbindelse med videoer:

- Kursisterne kan få lov at vælge mellem forskellige figurer (eller tekster eller taksonomisk niveau)
- Kollaborative aktiviteter (fx. i et tilknyttet forum)
- Stille opgaver/aktiviteter gennem videoen (links i videoen som fx. linker til tests - Google kollaborationsmuligheder)
- Processkrivning hvor kursisten skriver sit bidrag når de har set videoen
- Mundtligt projektarbejde med en grad af valgfrihed



Udfordringer

- Kvalificeret feedback og kommentarer på wikien
- Stilhed og isolation mellem workshops
- Videndeling og forankring af eksperimenterne
- Lunch talks i forsøg på at få dem til at dele deres erfaringer
- Kontinuerlig opdatering af projekterne på wikien
- Opdateringer og vejledning for vores skyld?
- Ejerskab
- Wikien dør når projektet slutter

3

Perspektiver



Perspektiver

- Ville endnu flere krav til undervisernes online aktiviteter, skaber bedre videndeling af eksperimenterne og en større fælles forankring?
- Hvordan bliver underviseren medskaber på online delen?
- Hvordan kan projektet bliver ved med at leve, ud over det halve år?



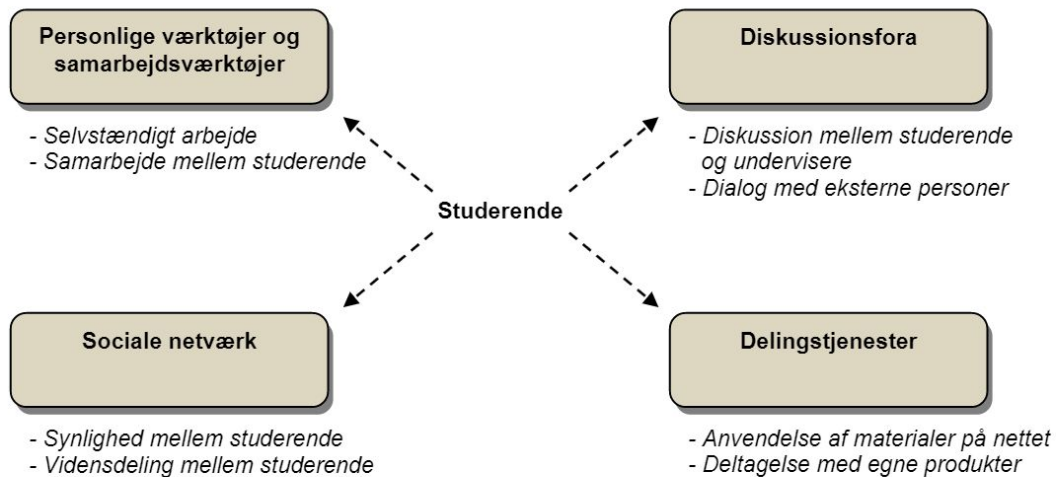
Personlige læringsmiljøer

- Mulighed for at underviserne konstruerer deres eget online læringsmiljø
- Fokus på at understøtte læringsaktiviteter
- Læring er situeret (social)
- Inddragelse af undervisernes egne digitale værktøjer
 - Som afspejler undervisernes normale medieforbrug

(Dalsgaard, 2011, Ryberg og Wentzer, 2011, Kjærgaard og Kjeldsen, årstal ukendt)



Personlige læringsmiljøer



Figur 1. Aktiviteter og værktøjer i et personligt læringsmiljø

(Dalsgaard s. 11, 2011)



Tak!

Spørgsmål ?

- @e_videnCenter
- skov@aabc.dk



Henvisninger

- Christensen, Gynther, Leth (2013) *Synkrone online læringsmiljøer – Didaktisk design for synkron undervisning understøttet af digitale teknologier*. Læring og Medier nr. 11 2013
- Danmarks Evalueringsinstitut (EVA) "Et trygt og positivt læringsmiljø: Motiverende undervisning. Tæt på god undervisningspraksis på mellemtrinnet" (2014)
- Hansen, Jens Jørgen (2014) "Læremiddellandskabet – Fra læremiddel til undervisning" Akademisk forlag
- Salmon, Gilly (2011) "e-moderating – The key to teaching and learning online". Routledge
- Salmon, Gilly (2004) "e-tivities – The key to active online learning". Routledge
- Ørsted Andersen, Frans (2006) "Flow-teorien – Baggrund og anvendelse i Hans Henrik Knoop & Jørgen Lyhne (Red.) *Et nyt læringslandskab – Flow, intelligens og det gode læringsmiljø*. Gyldendals Bogklubber
- Knoop, Hans Henrik: "Om kunsten at finde flow i en verden, der ofte forhindrer det", i artikelsamling "Et nyt læringslandskab – Flow, intelligens og det gode læringsmiljø" Dansk Psykologisk Forlag, 2005.
- Csikszentmihalyi Mihaly: "FLOW: The Psychology of Optimal Experience", Harper and Row, 1990.
- Mikkelsen T. (2013) *Videoeer i undervisning og uddannelse: et indblik i forskningen*.
- Vignare, K. (2007). Review of literature blended learning: using ALN to change the classroom – will it work? I: A. G. Picciano & C. D. Dziuban (Red.), *Blended learning: research perspectives* (s. 37–63). Needham, MA: Sloan Consortium
- Skov, Tobias & Lundsgaard, Søren: *Flipped Classroom – Et spørgsmål om didaktik?* i *Flip din undervisning*, Turbine 2016
- Dalsgaard, Christian (2011) *Personlig læringsmiljøer*. Dansk Undervistetspædagogisk Tidsskrift
- Rybberg, Thomas & Wentzer, Helle (2011) *Erfaringer med e-portfolio og personlige læringsmiljøer*. Dansk Undervistetspædagogisk Tidsskrift
- Kjærgaard, Hanne Wancher & Bach Kjeldsen, Lars Peter (Årstal ukendt) *Det Kovergente læringsrum*. *Cursiv # 8* – DPU



Credits

Special thanks to all the people who made and released these awesome resources for free:

- Presentation template by [SlidesCarnival](#)
- Photographs by [Unsplash](#)