

# NNU

Samarbejdsprocesser i netbaserede uddannelser

# Samarbejdsprocesser i netbaserede uddannelser

- Om **kommunikation**, **feedback** og **relationskabelse** i online læringsmiljøer
- ■ Mundtlighed, der kan optages i design
- ■ Andre relationer, situeret i egen praksis
- ■ Gamification
- 45 min

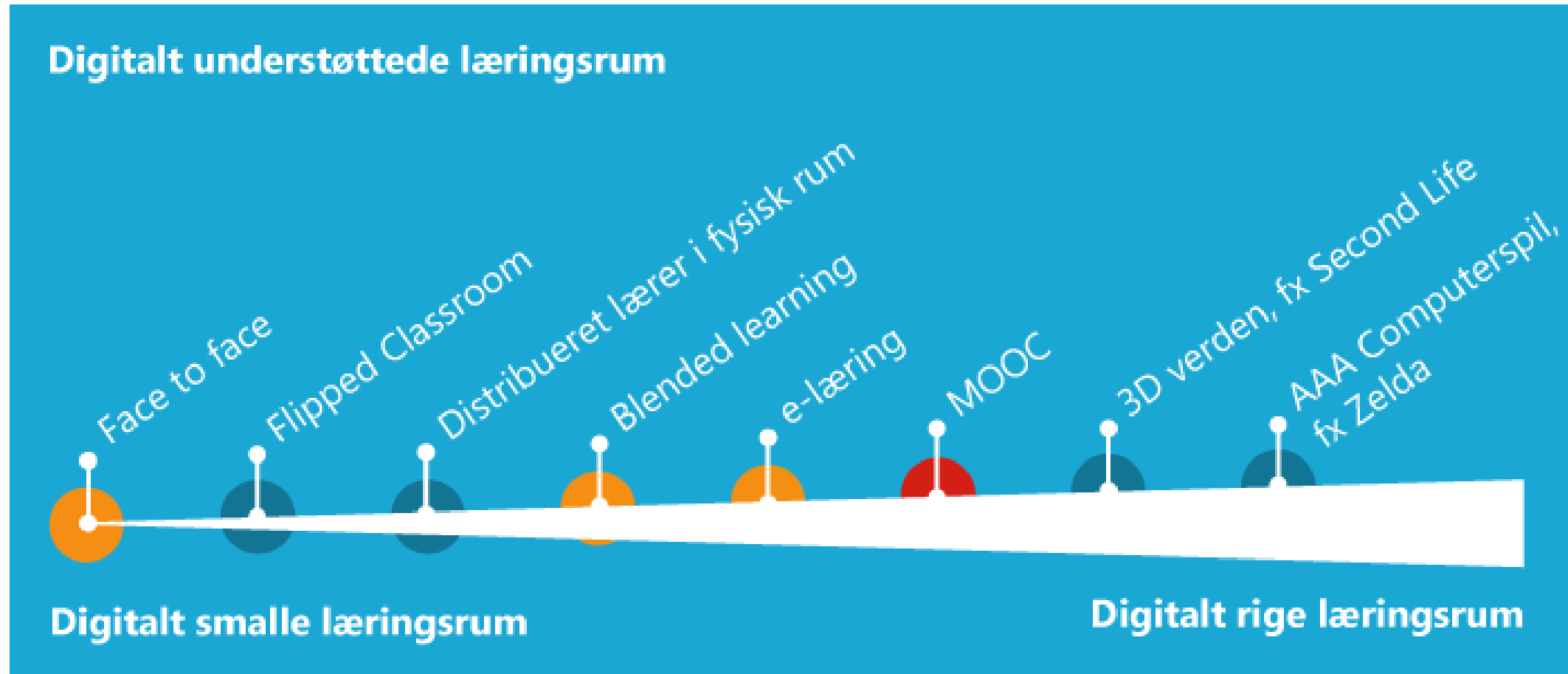
Det digitale kan noget, i forhold til læring  
– vores opgave er at finde ud af hvad

Point of no return



1%  
**The legend of Zelda**  
*Ocarina og Time*  
Nintendo, 1998

# Kontinuum



# Når underviser går mod E

personas



Anne

## Anne Egekvist

Lektor, forskning, PhD, ansat i Roskilde, 42 år, enlig mor med dreng på 3 år, bor i København, har lavet blended UV, primært med litteratur og længere skriftlige opgaver i e- delen



DORTE

## Dorte Femelle

Adjunkt, læreruddannelse, Kandidat, ansat i Vordingborg, 54 år, fraskilt, bor i Holbæk, har aldrig lavet e-læring



Stine

## Stine Åen

Lektor, efter- og videreuddannelse, Kandidat og Master, ansat i Roskilde, 47 år, bor i Fuglebjerg, Næstved, gift, to børn på 14 og 11, har lavet ren e-læring



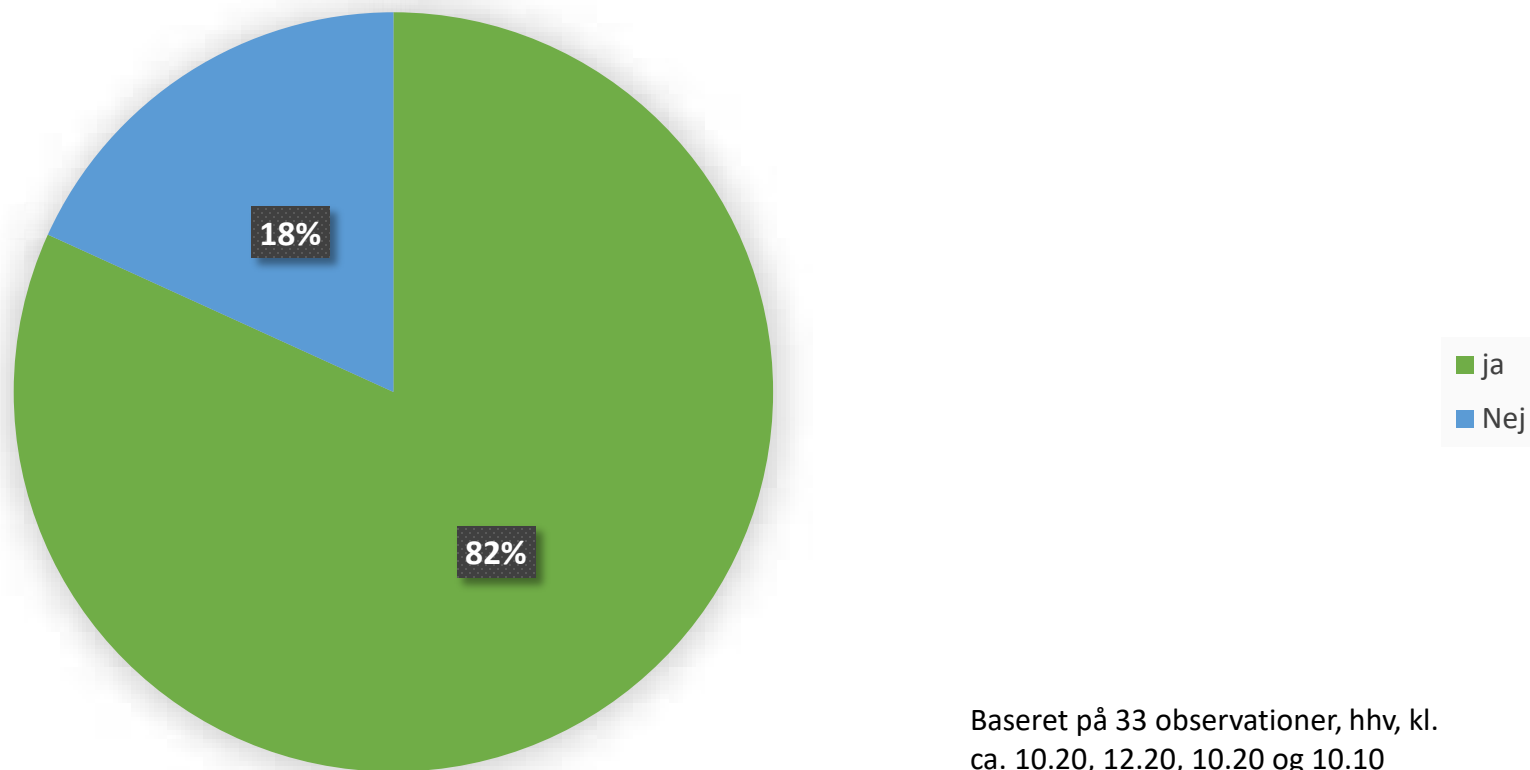
Peter

## Peter Maglehøj

Pæd. konsulent, CFU og læreruddannelse (50/50), Diplom, enkeltfag på master, ansat i Vordingborg, 34 år, bor i Præstø, single, cykler, to grand danois, har aldrig beskæftiget sig med e-læring

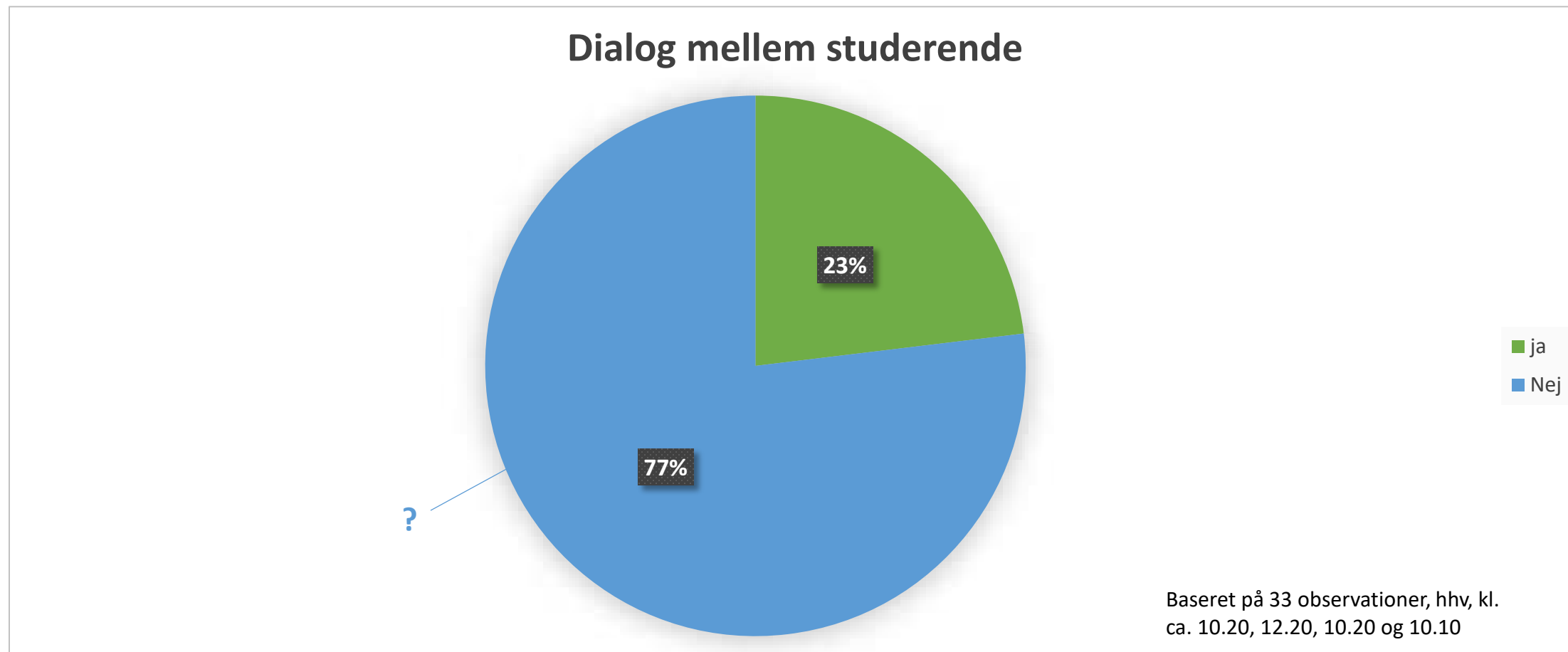
# Face-to-face, også E

## Understøttet af digitale artefakter



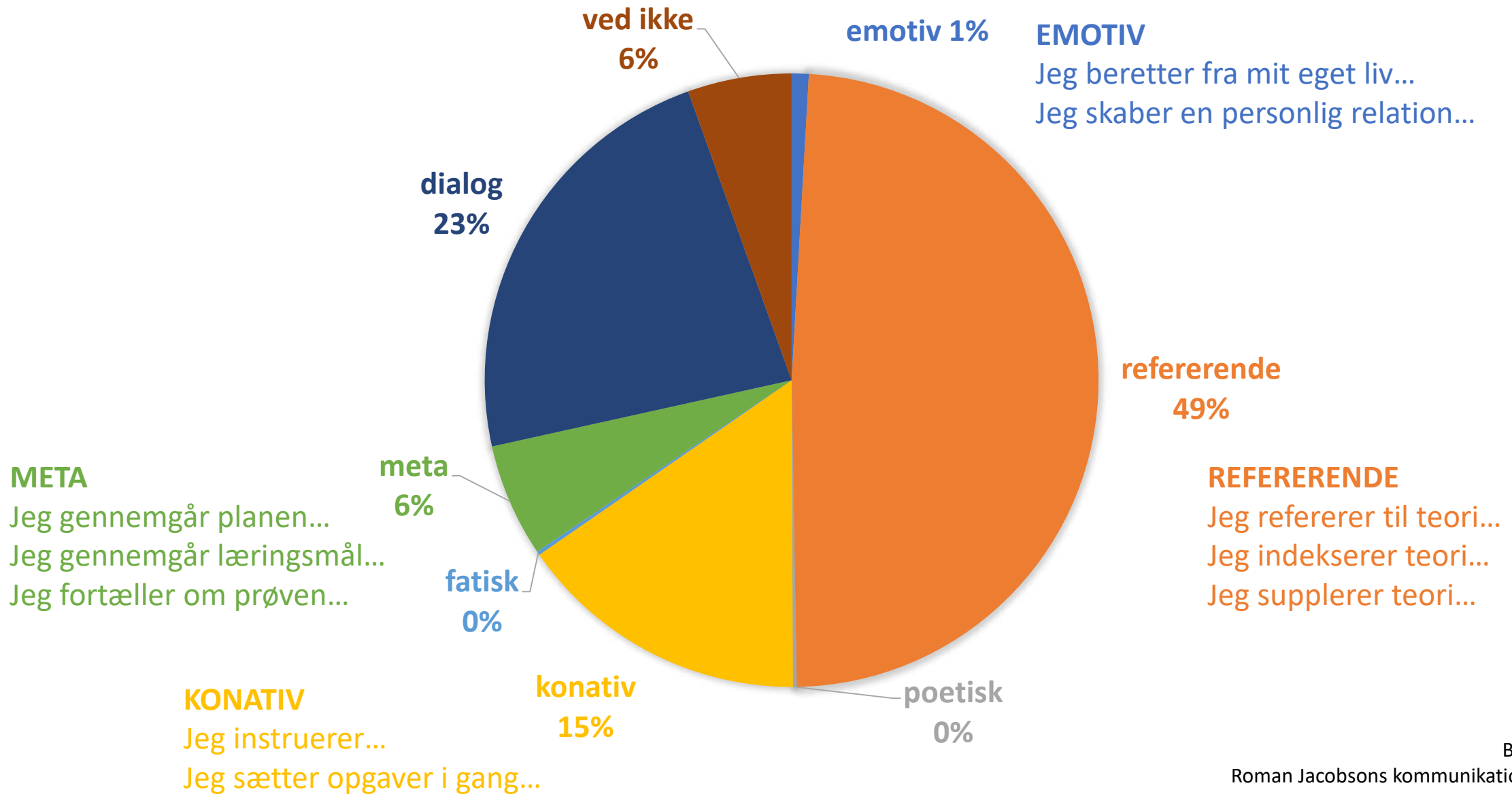
Baseret på 33 observationer, hhv, kl.  
ca. 10.20, 12.20, 10.20 og 10.10

# Face-to-face, når underviseren kommunikerer

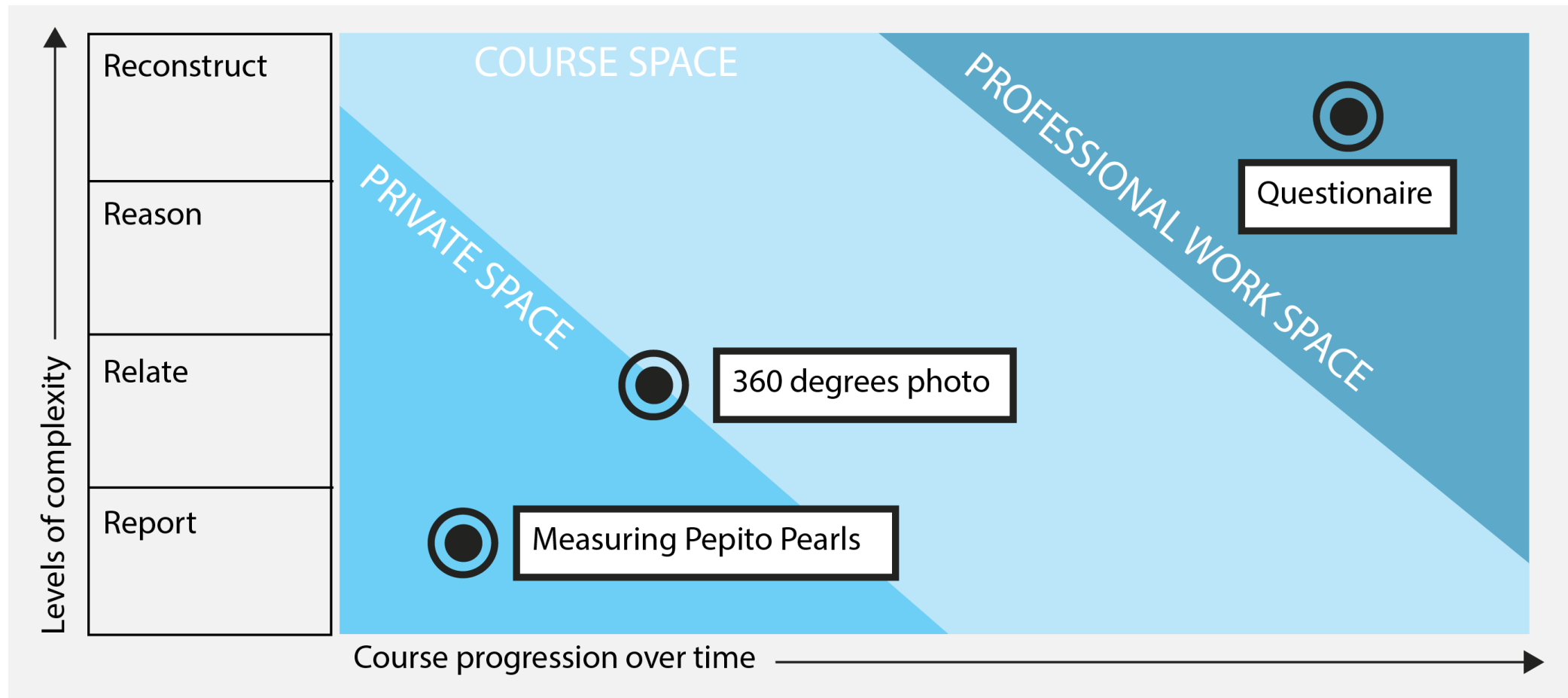




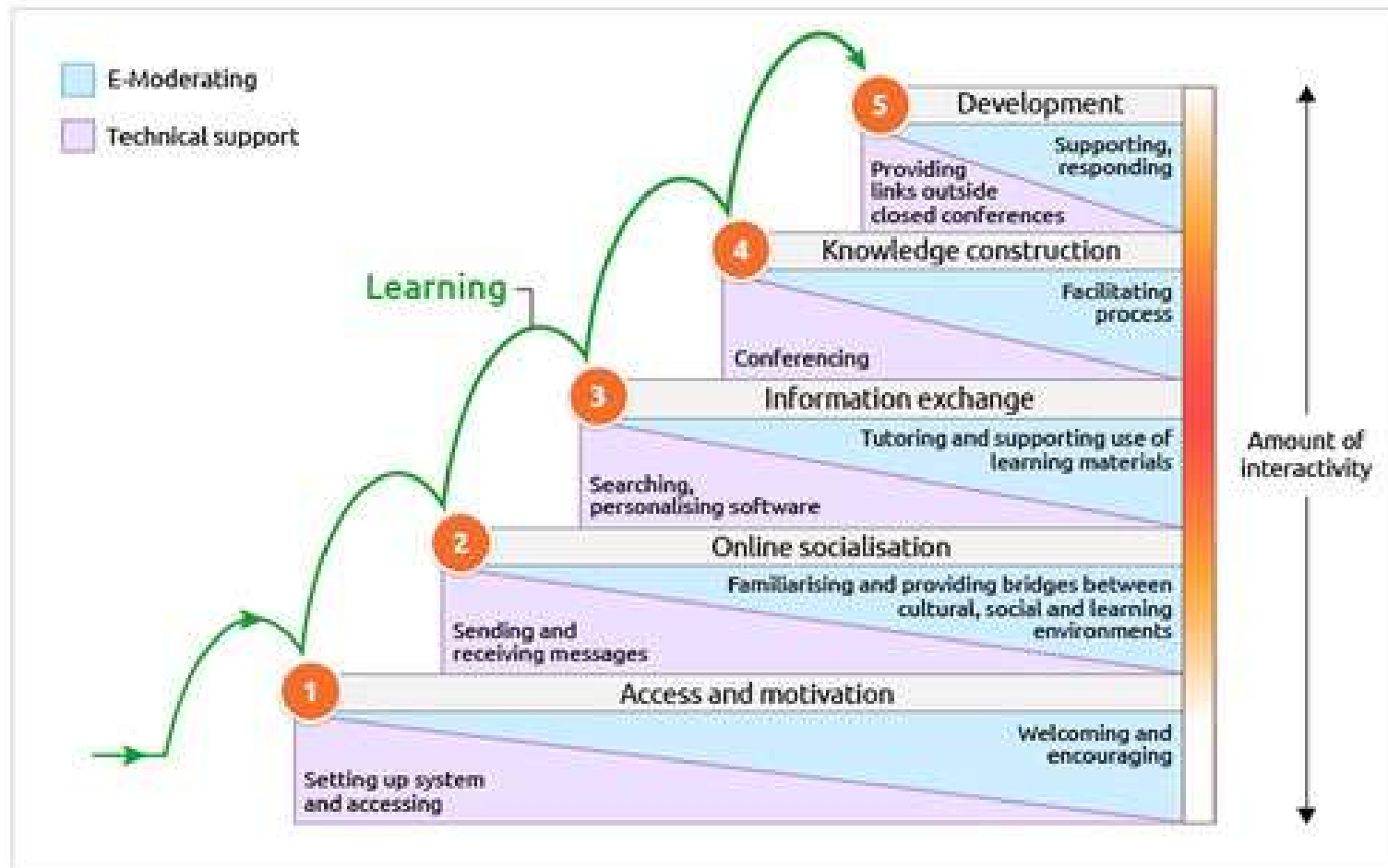
## UNDERVISERENS KOMMUNIKATION I RUMMET



# Relationer omkring aktiviteter (EUV)



# Gilly Salmon 5-stage model



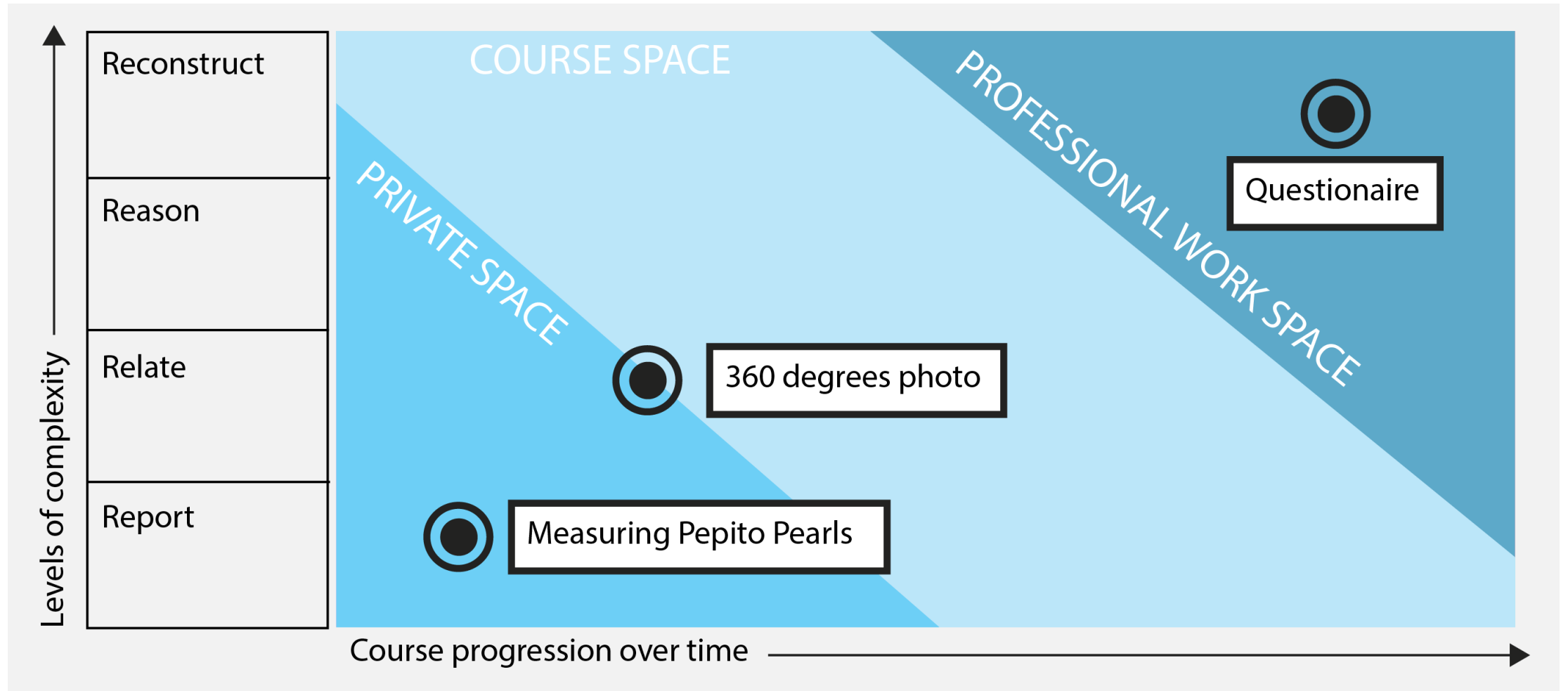
# Et udkast til en opgavetytologi

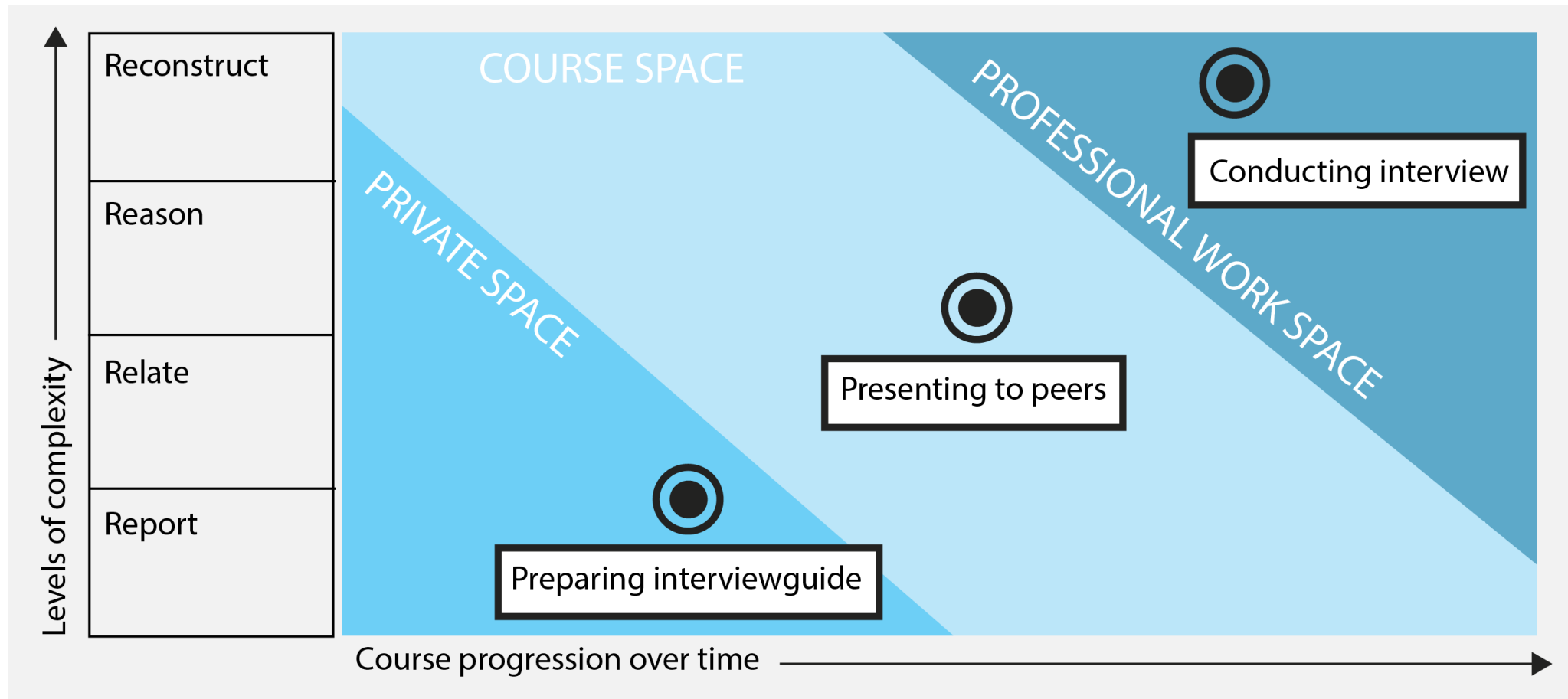
samarbejde	teknologisk platform	omfang	aktivitet	stilladsering
Jævn fordeling alene/fælles	Velkendte teknologier: Yammer, Forms, Doc, Skype	Tid, gennemsnit omkring 45 minutter	Aktiviteterne præget af at gøre noget i praksis og dele ved computeren	Grundig stilladsering er ofte godt, men ikke nødvendig
underviser-tilstedeværelse 1-5	Tilknytning egen praksis tæt-fjern 1-5, let-kompleks 1-5	bagvedliggende resurser	fælles 3.	deling/genbrug
Generelt meget lidt underviser-tilstedeværelse	Relativt tæt på praksis, komplekse opgaver	Ikke nødvendigvis tæt relation til tekst, selvom temaet er det samme	Individuelle aktiviteter holdes sammen af et fælles tredje (pinocchikugler, interviewguide, 360 graders foto)	Redesign Share alike

# Redesign og share-alike

- **REDESIGN Ideer, der kan udvikles:** inspiration fra hverdagen (pinocchio), fra medierne (spørgeskema fra bibliotek), fra praksis, fra din fremtidige funktion
- **SHARE-ALIKE Halvfabrikata,** der kan bringes videre: saml alles data i fælles dokument, del refleksioner, del observationer, diskuter, spar, del mundtlighed, del læsning, del ideer til indsatser, afprøv indsats, gør indsats til mål for prøven

# 3 spaces model for CPD







# Gamification og spilelementer

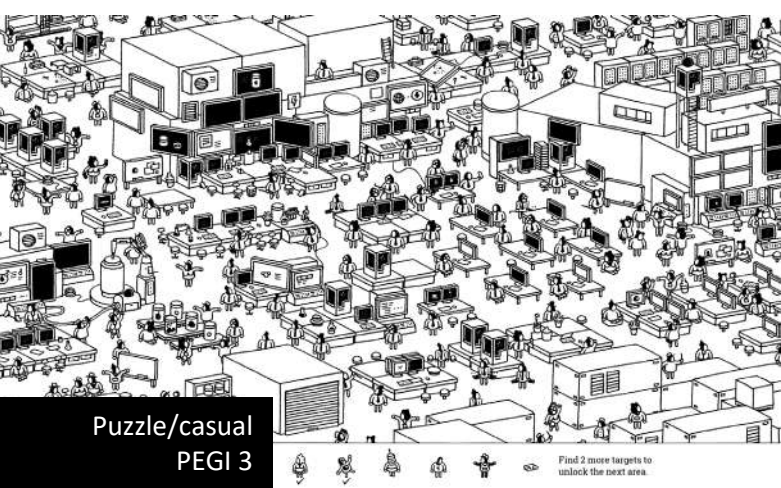
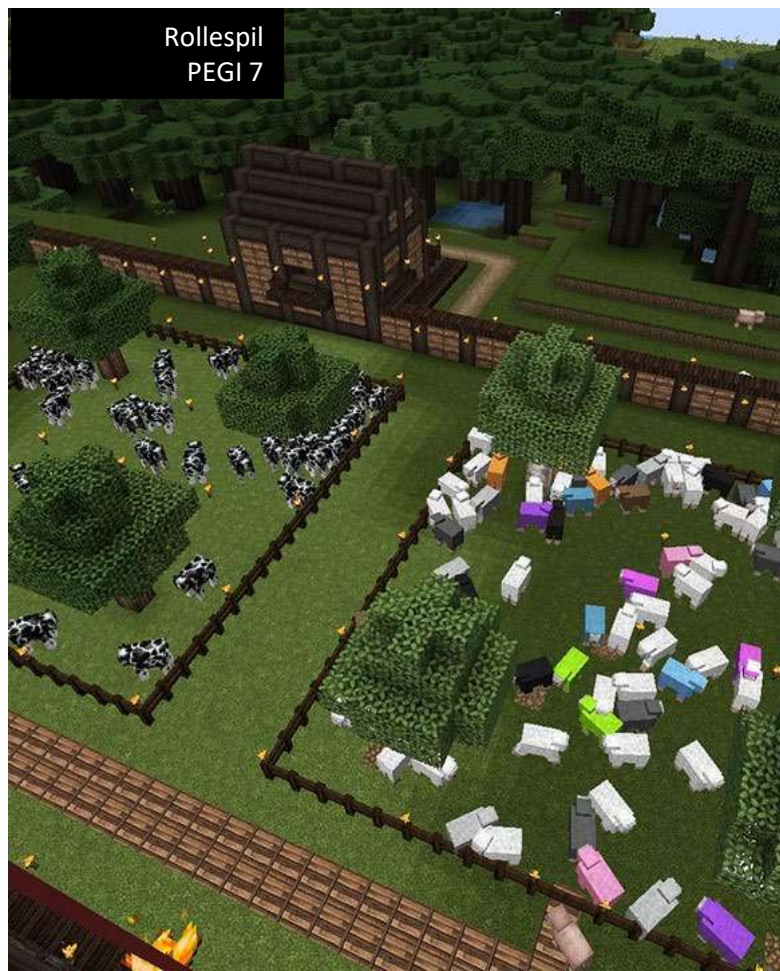
---

- Alle spil kategorier
- Flere platforme (konsol/tablet/PC)
- Lav PEGI (3-7-12)
- Gratis/billig (under 100 kroner)
- Populære (appStore, Steam, top-10)





# Spileksempler



- Hidden Folks
- Battlefield
- Light bot
- SuperMario
- The Sims
- Minecraft

# Spilelementer

Game elements are the components  
that make up a game

In some research these are also called  
game attributes

# Spilelementer

- Badges
- Chancen for at vinde
- Fart
- Fjender
- Forhindringer
- Fortællinger
- Forudsigelser
- Fysik
- Fælles opgaveløsning
- Indsamling af ressourcer
- Konkurrence
- Løse på tid
- Management
- Nudging
- Parre
- Præmier
- Quiz
- Reagere hurtigt
- Reaktioner
- Ressourcekontrol
- Rollespil
- Scoretavler
- Simulation
- Skabe mønstre
- Skæbnespil
- Strategi
- Svimmelhed
- Teamledelse
- Tid
- Tilfældighed
- Udforskning
- Vinde præmier
- Øje-hånd koordination

# En gamificeret læringsaktivitet

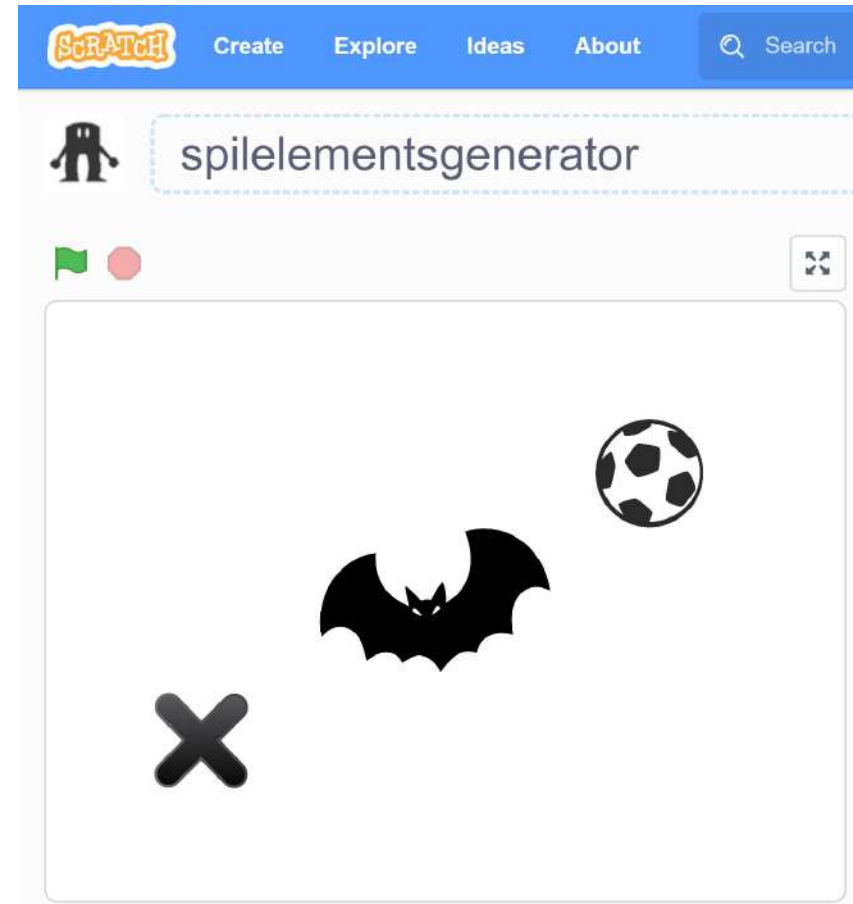
Pandaerne kommer

## Læringsmål:

Viden om pandaen

Viden om Kina

Viden om relationen DK-Kina



<https://scratch.mit.edu/projects/208448726/>

# En gamificeret læringsaktivitet

Pandaerne kommer

## Læringsmål:

Viden om pandaen

Viden om Kina

Viden om relationen DK-Kina



<https://scratch.mit.edu/projects/208448726/>

