

KP

## Workshop, 45 min.:

**Design af læremidler der skaber mulighed for højere studieintensitet, kvalitetssikring af uddannelsens vidensgrundlag og praksisrelevans.**

Kristian Mølberg Meyer, Adjunkt,  
Pædagoguddannelsen, Det pædagogiske og  
Samfundsfaglige Fakultet

Hanne Søgaard, IT-didaktisk konsulent, IDD /  
DIKO, Det lærerfaglige Fakultet

## DIGITALE TEMADAGE

**Forskelligartede læringsstier**, som stilladserer studiearbejde med et tema i 7,4 timer, hvor de studerende lærer **om professionens centrale temaer og begreber** fra PU's fælles faglige fundament.

**Udarbejdet af** grupper af undervisere og forskere fra IPU på tværs af matrikler.

**Dogmer:** Ingen forberedelse – Indholdselementer, som ikke vil være muligt i almindelig undervisning – Praksis – FoU – aktivering af studerende – studieprodukt

**I alt 34 temadage** fordelt som med 16 på grundfagligheden (alle studerende) og seks på hver af vores tre specialiseringsretninger. De studerende gennemfører altså 22 digitale temadage i løbet af deres uddannelse.

## Forskelligartede læringsstier

**Udarbejdet af** grupper af undervisere og forskere fra IPU på tværs af matrikler, som deltog i interne kurser og workshops

**Dogmer:** Ingen forberedelse – Indholdselementer, som ikke vil være muligt i almindelig undervisning – Praksis – FoU – aktivering af studerende – studieprodukt

**34 temadage** - analyse af 8 temadage på GK1

# Designer af læremidler

Barndom, Normkritik, Intersektionalitet – sociale kategorier i pædagogisk praksis, Udviklingspsykologi, Anerkendelse, Leg og inklusion, Didaktik, Æstetik og kreativitet

Interne kurser og workshops:

- Indeholder en **klar intro** (6 af 8)
- **Tidslinje**, dvs. hvad skal der ske og hvornår (6 af 8)
- **Multimodale elementer** fx interviews, videoer, podcast (ca. 6,5 timers video og podcast ca. 7 timer)
- **Øvelser** både individuelle og for studiegruppen (7 + 42)
- Inddragelse af **eksterne teknologier** som fx Thinglink og Padlets (5 af 8, i alt 6 forskellige)
- Indeholder et **slutprodukt** (6 af 8)
- En **outtro**, tak og hvad nu... (6 af 8)

## Stor valgfrihed

Thinglink, brugerrejse, hvor elementerne er i valgfri orden

## Sider

Alle elementer tilgængeligt fra start (+ læringssti)

## Læringssti

Didaktik (GK1), progression / brugerrejse – elementer bliver tilgængeligt løbende i lineær orden

# Eksempler

The image displays three examples of digital learning materials:

- Thinglink Map:** A central map titled "DIGITAL TEMADAG" with a "START" button. It features three main clusters of interactive elements: "A. TEST" (orange), "B. BEGREBER" (green), and "C. MÅLGRUPPER" (blue). Each cluster contains various icons for activities like tests, expert opinions, case studies, and group work.
- Velkommen (Welcome):** A page with a purple header. It includes a "Velkommen" section and a "Dagens program" (Today's program) section. The program is listed as starting at 8:30-9:00 with an introduction.
- Dagens program (Today's program):** A detailed schedule for the day, starting at 8:30-9:00 with an introduction. It lists various activities and their durations throughout the day.



# Velkommen

Velkommen til den digitale temadag om Normkritik i pædagogisk praksis.

Vi har planlagt et spændende program til jer fra kl. 8.30 - 16.00. Dagen byder på en blanding af læsning, videoer, diskussion og øvelser. Når I er færdige med dagen, ved I mere om normer, og hvordan I som pædagoger kan arbejde normkritisk.

I bliver guidet gennem hele dagen her i læringsstien, og der er også lagt pauser ind løbende. I kan altid se dagens program i højre side, og hvor I er i programmet. Husk altid at scrolle helt ned i bunden hver gang I kommer til en ny del, så I er sikre på, at I har fået det hele med.

Ved hver opgave står der øverst, hvor lang tid I ca. skal bruge. Der er god tid, så I behøver ikke skynde jer.

## Dagens program

Kl. 8.30–9.00 Introduktion

### Dagens program

Kl. 8.30–9.00 Introduktion

Kl. 9.00–9.45 Del 1: Hvad er normer?

Kl. 9.45–10.00 Pause

**Kl. 10.00–11.00 Del 2: Hvad er normstød?**

Kl. 11.00–12.00 Del 3: Hvad er normkritik?

Kl. 12.00–

### Dagens program

Kl. 12.45–

Kl. 8.30–9.00 Introduktion

Kl. 13.45–

Kl. 9.00–9.45 Del 1: Hvad er normer?

Kl. 14.00–

Kl. 9.45–10.00 Pause

normkritik

Kl. 10.00–11.00 Del 2: Hvad er normstød?

normkritik

Kl. 11.00–12.00 Del 3: Hvad er normkritik?

**Kl. 13.**

Kl. 12.00–12.45 Frokostpause

**Kl. 14.**

Kl. 12.45–13.45 Del 4: På normkritisk opdagelse

**vi arbej**

Kl. 13.45–14.00 Pause

**Kl. 14.00–16.00 Del 5: Hvordan kan vi arbejde med normkritik i pædagogisk praksis?**

## Vigtigt inden I går i gang

1. Sæt jer sammen foran én computer. Det er vigtigt, at I bruger den samme computer med samme ItsLearning log-in hele dagen.
2. Vælg forskellige tovholdere til hver af de fire dele af dagen. Det er vigtigt, at denne rolle går på skift, hver gang I kommer til en ny del af temadagen. Tovholderen er den/dem der læser den guidende tekst op og har ansvar for at holde tiden. I kan også vælge at få læst teksten op: Nederst i hver tekstboks, kan I trykke på play-knappen, for at afspille en oplæsning af teksten.

Hvis I får brug for hjælp i løbet af dagen, kan I kontakte en underviser for at få hjælp. I kan finde info om dette på Planer for i dag.

Rigtig god arbejdslyst!

Venlig hilsen Luis, Mette og Ronja

Undervisere på Pædagoguddannelsen og udviklere af den digitale temadag



Velkommen.m4a

-01:45

# Dagens program

Kl. 8.30–9.00 Introduktion

## Dagens program

Kl. 8.30–9.00 Introduktion

Kl. 9.00–9.45 Del 1: Hvad er normer?

Kl. 9.45–10.00 Pause

Kl. 10.00–11.00 Del 2: Hvad er normstød?

Kl. 11.00–12.00 Del 3: Hvad er normkritik?

Kl. 12.00–

## Dagens program

Kl. 12.45–

Kl. 8.30–9.00 Introduktion

Kl. 13.45–

Kl. 9.00–9.45 Del 1: Hvad er normer?

Kl. 14.00–

Kl. 9.45–10.00 Pause

normkritik

Kl. 10.00–11.00 Del 2: Hvad er normstød?

normer

Kl. 11.00–12.00 Del 3: Hvad er normkritik?

Kl. 13.

Kl. 12.00–12.45 Frokostpause

Kl. 14.

Kl. 12.45–13.45 Del 4: På normkritisk opdagelse

vi arbej

Kl. 13.45–14.00 Pause

Kl. 14.00–16.00 Del 5: Hvordan kan vi arbejde med normkritik i pædagogisk praksis?

# Leg og inklusion

Et underviser- og udviklerperspektiv

Underviserne (udviklerne) trækker på deres styrker og ressourcer:

Thorbjørn – lyd

Jo – tekst

Kristian – visuelt

Arbejdstid: 100 timer



med, og noget at tegne på)  
ionerne - start med nr 1, så nr 2, så nr 3  
mført. Gem tegninger med noter.

ENFOR

1. HVAD ER LEG

1

2. TEGN EN LEG

2

3. LEGETYPEANALYSE

3



OVERSØGT OVER LEGETYPE  
BANKET OG PÅ LØB



## Jeres perspektiv

Sid sammen to og to evt. tre

Benyt link eller QR til  
Itslearning (ligger på  
bordene), inkl. trin for trin  
guide

Adgang som studerende:

Brugernavn: NNU1, NNU2,  
NNU3, NNU4, NNU5, NNU5,  
NNU6, NNU7, NNU8, NNU9,  
NNU10 (ligger på bordene)

Alle brugere har samme  
adgangskode: Studbruger0

# Overvej og drøft

**Tre underviserprofiler – hvad betyder det?  
Hvad tænker I om de aktiviteter, de studerende gør?  
Hvad tilfører aktiviteterne studiegruppen?**

## **10 minutter**

- afprøv temadagen

## **5 minutter**

- opsamling i gruppen, skriv i padlet (link eller QR, ligger på bordene)

## **5 minutter**

- faciliteret dialog (padlet)

# AFRUNDING

**Vores udfordringer**

**Data: Tidsforbrug hos de studerende (7,4 timer?)**

**Didaktisk kontekstualisering... Når andre undervisere skal følge op på noget, de ikke selv har skabt (muligvis anden logik, valg af indhold, tid fra egen undervisning)**

**Drift og vedligeholdelse... Overgang fra underviserstyret til sekretariatsstyret**

KØBENHAVNS  
PROFESSIONS  
HØJSKOLE

Link til Itslearning (KP):  
<https://kp.itslearning.com/>

QR kode



Brugernavn:

NNU1, NNU2, NNU3, NNU4, NNU5, NNU5, NNU6,  
NNU7, NNU8, NNU9, NNU10

Alle brugere har samme  
adgangskode: Studbruger0

Link til padlet:

<https://padlet.com/lillehanne/nnu23>

QR kode



Svar er anonyme 😊

# 1. kp.itslearning.com

