

**Læremidler – set gennem**  
**Ekstra Bladet**  
**Redaktionen**  
**- Et PracSIP**

*Jepppe Bundsgaard, adjunkt, ph.d.*  
*Danmarks Pædagogiske Universitetsskole*

# Hvad var problemet?

- Traditionel undervisning
  - Jeg gider ikke!
    - Motivation
  - Hvad skal jeg bruge det til?
    - Meningsfuldhed
  - Hvordan skal jeg bruge det?
    - Transfer
  - Jeg har glemt hvad jeg lærte i går!
    - Permanens

# Løsning: Praksisfællesskaber?

- Jean Lave and Etienne Wenger
- En gruppe individer deltager i en **fælles aktivitet**, mens de
- løbende skaber deres **fælles identitet** gennem
- **at indgå i og bidrage** til deres fællesskabs praksis og derved
- udvikler de et fælles **repertoire**

# Projektarbejdets udfordringer

- **Faglighed**
  - Drukner let i produktmålet
- **Kaos**
  - Lærerens tid går med organisering
- **At få alle med**
  - De svage og de dovne dukker sig
- **Struktur** på arbejdet
  - Hvad skal jeg nu gøre?

# Alligevel kunne det nu være godt med praksisfællesskaber!

- Mange af skolens kompetencer kan læres i praksis
  - Det letter **transfer & permanens**
  - **Meningsfuldhed** er iboende i praksis
- Det fremmer **pluralistisk** tænkning at man lærer at "tænke som" læger, journalister, arkitekter osv.

# Men... Praksisfællesskaber giver yderligere udfordringer for skolen

- Der er ingen **eksperter** til at lede **novicerne**
- Praksis kan let være for **svær...**
- **Repertoiret** i praksisfællesskabet står ikke nødvendigvis til rådighed
- **Praksisfællesskabets mål** er ikke nødvendigvis overensstemmende med **skolens mål.**

# Løsningen: PracSIP

- Praksis-
- Stilladserende
- Interaktiv
- Platform

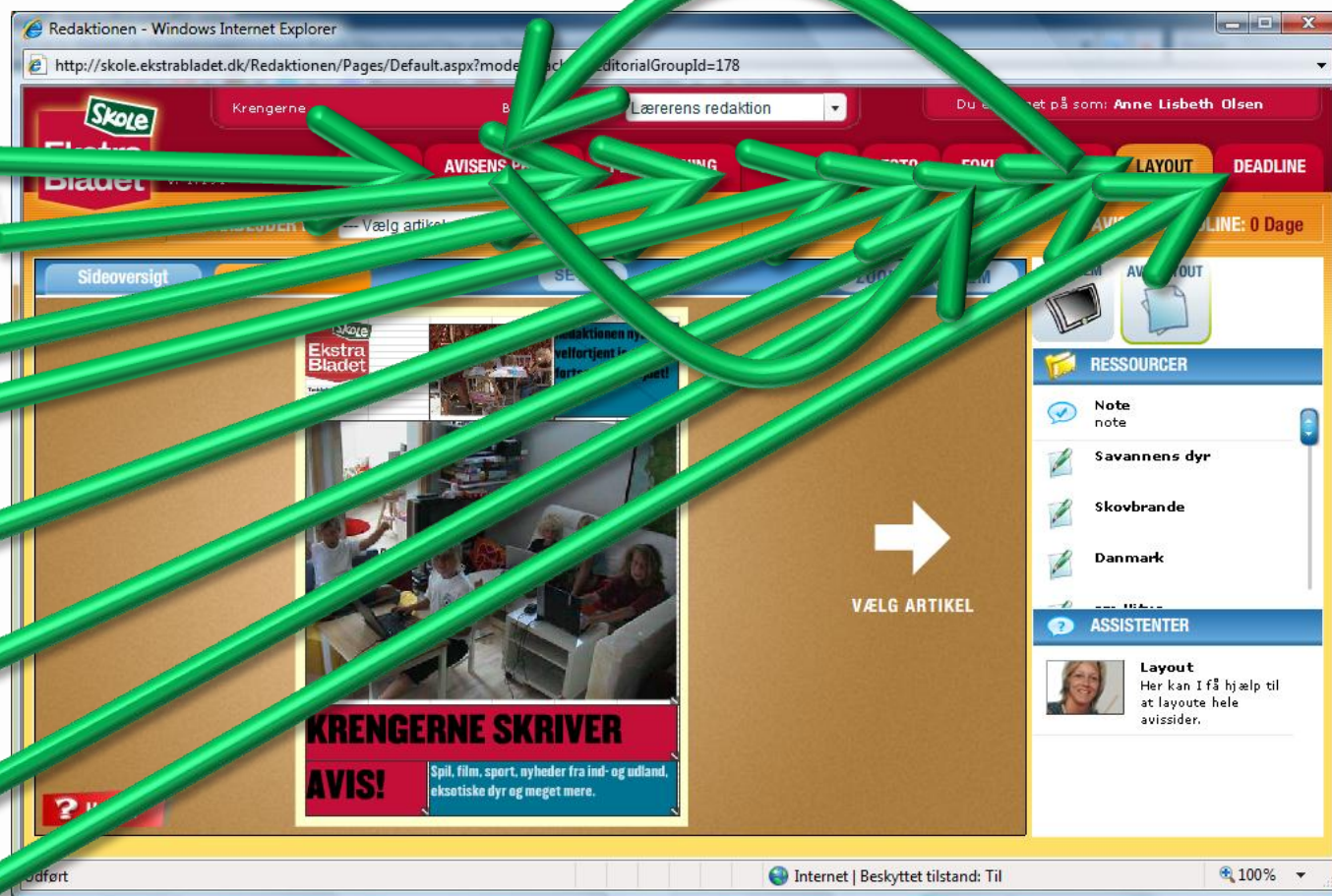
# PracSIP

## Praksis-Stilladserende Interaktiv Platform

- **Stilladserer**
  - **Organiserer** samarbejde
  - **Strukturerer** processen
  - Stiller relevante **redskaber** fra det **deltte repertoire** til rådighed for deltagerne
- **Gør praksisfællesskabet relevant for skolen ved at**
  - Fokuserer på de aspekter af praksisfællesskabet som aktualiserer **relevante kompetencer**
  - Understøtte **faglige kompetencer**
- **Reducerer kompleksiteten i praksis**

# Elevernes arbejde struktureres

- Faser fra
- profil over
- planlægning,
- research,
- foto,
- fokus og
- skrivning til
- Layout og
- Deadline



# Kaos håndteres

- **Organisering af arbejdet fra start til slut**
  - Eleverne opretter artikler ...
  - fordeler opgaver ...
  - sætter deadlines ...
- **Eleverne ved hvad de skal**
- **Læreren har overblikket**
- **Læreren kan sætte ind hvor der er behov.**

Redaktionen - Windows Internet Explorer  
http://skole.ekstrabladet.dk/Redaktionen/Pages/Default.aspx?mode=teacher&editorialGroupId=178

Skole Ekstra Bladet V. 1.191

Krengerne Besøg redaktion: Lærers redaktion Du er logget på som: Anne Lisbeth Olsen

INTRO AVISENS PROFIL PLANLÆGNING RESEARCH FOTO FOKUS SKRIV LAYOUT DEADLINE

JEG ARBEJDER PÅ: --- Vælg artikel --- AVISENS DEADLINE: 0 Dage

TIDSPLAN

Krengeme Redaktion: Lærers redaktion

artikler	Ansvarlig	Startdato	Dage	August
Flodhesten	Flodhesten	10. august	4	10-14
Research		10. august	3	10-13
Foto		12. august	2	12-13
Fokus		8. august	3	8-10
Foto		9. august		9-10
Research		8. august	6	8-14
Skriv		10. august	3	10-13
Layout		12. august	2	12-13
Research		10. august	3	10-13
Foto		12. august	2	12-13

HJÆLP

Udført Internet | Beskyttet tilstand: Til 100%

# Og så var der det der med fagligheden...

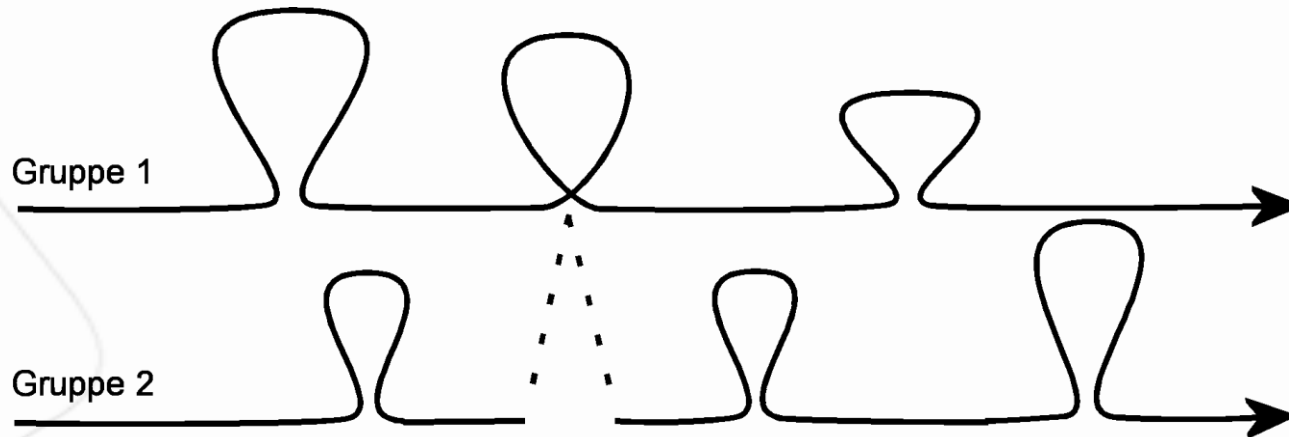
- Udfordringen for læreren:
  - At få faglige aspekter af arbejdet tematiseret når der er behov for det.
  - At kunne gennemskue hvad der er faglighed i
  - At kende alle de faglige aspekter

# Faglige loops i projektarbejde



Karsten Schnack 2000

## Interaktive assistenter



# Faglighed: Interaktive assistenter

- Tager udgangspunkt i en konkret **opgave** som eleven har
- **Leder eleven** gennem arbejdsgangen eller erkendelsen



- Computeren **strukturerer** – eleven **tænker**
- Computeren sidder ikke med alle svarene – de er **ikke** "multiple choice"

# Interaktive assistenter II

- Computeren stiller nogle gennemtænkte spørgsmål, så **elev** **tænker videre**
- Computeren **integrerer elevens respons** i den videre proces
- Præsenterer **faglige begreber** og **metoder** undervejs – integreret

The screenshot displays a software interface titled "ÅBNE OG LUKKEDE SPØRGSMÅL". It contains a list of questions, some of which are highlighted in green. Three green arrows point to these highlighted elements: one points to the word "åbne" in the first question, another points to the word "åbne" in the second question, and a third points to the word "åbne" in the third question. The interface also includes a search bar, a list of questions, and buttons for "TILBAGE", "SLET ALT", and "NÆSTE".

**ÅBNE OG LUKKEDE SPØRGSMÅL**

**Åbne spørgsmål:** Hvordan kommer vi tilbage i eliten?  
Hvorfor starter du ikke et nyt landshold op?  
Hvor længe har du været landstræner?

**Lukkede spørgsmål:** Afventende

kan du tilpasse jeres spørgsmål til spørgsmålene, og I kan sortere jeres spørgsmål fra tanken ud i **åbne og lukkede spørgsmål**. I må gerne finde flere spørgsmål.

Hvilke **åbne spørgsmål** har I stille Morten Olsen?

TILBAGE SLET ALT NÆSTE

**ÅBNE SPØRGSMÅL** er spørgsmål ikke kan besvare med få ord. Åbn spørgsmål er gode, fordi de lader personen tale længere, men også

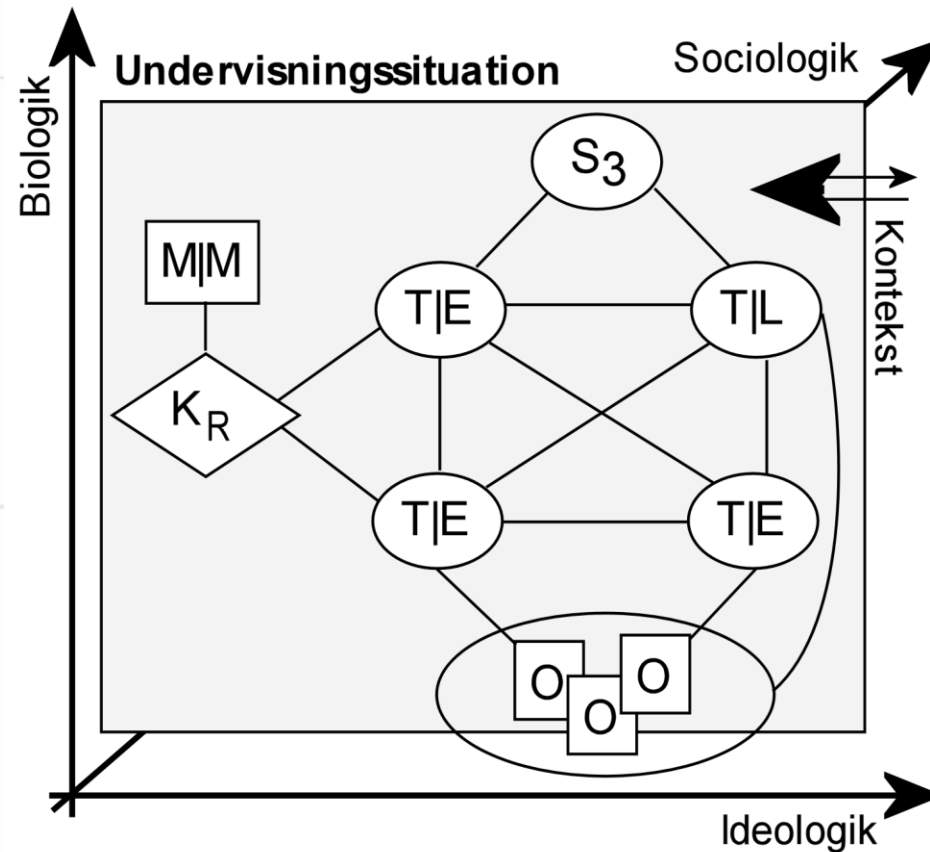
**LUKKEDE SPØRGSMÅL** er spørgsmål man kan besvare med ét eller få ord. Ja eller Nej. Lukkede spørgsmål er fint, hvis I skal have præcise oplysninger om tal eller viden - eller fx have bekræftet noget konkret.

# Hvad er et læremiddel?

Et læremiddel er et kompleks af materielle objekter der benævnes (med genren) læremiddel. Et læremiddel har/er

- Materialitet
  - man kan pege på et læremiddel
- Design
  - Læremidlet er designet mhp. at fremme læring
- Tekst(er)
  - Har et indhold, en (eller flere) ideologier, et verdensbillede
  - Lægger op til (og organiserer) aktiviteter
- Implicitte elevroller og lærerroller
- Implicit rumorganisering

# Et læremiddel indgår i en undervisningssituation



M: Medium	S <sub>3</sub> : Påvirkende/-ede subjekter	
M: Mærke	L: Lærer	O: Objekt
T: Tekst	E: Elev	R: Regler
K: Kommunikationsteknologi		

# Materialitet

- Læremidler kan ses/høres/mærkes
- Fx
  - En bog
  - En internetplatform
  - Lærereens ytringer
  - Klasserummet
  - Skolen

# Læremidlet er designet

- Designet kan bestå i at tage en allerede-designet ting og bringe den ind i læringssituationen
- Mange deltagere designer:
  - Forfattere/udviklere
  - Redaktører/producenter/layoutere
  - Underviserfællesskaber
    - Center for undervisningsmidler, lærerkolleger
  - Lærerne
  - Eleverne/studerende/de lærende

# Tekster har et indhold

- Tekster kan være i mange modaliteter
  - Skrift, tale, designet lyd, billede, diagram, placering af objekter (fx stole og borde), gestik, proxemik etc.
- Har sværhedsgrad, grundighed, korrekthed
- Bærer en ideologi
- Fremstiller et verdensbillede
  - gennem deiksis (deiksissløring), metaforer, modalitet
  - Aktører, nødvendighed, mulighed
- Etablerer en tekst-læser-relation

# Tekster og aktiviteter

## Eksempler aktiviteter

- at læse for at huske fakta, for at forstå sammenhænge osv.
- at udføre et eksperiment, løse en opgave
- at organisere samarbejde
- at kommunikere om tekst

## Lægger op til og/eller organiserer

- Læremidlet kan lægge op til at aktiviteterne sker uden for læremidlet selv eller
- det kan være teknologien der organiserer aktiviteten

# Implicitte elevroller og lærerroller

## Elev

- Tilhører
- Opgaveløser
- Diskussionsdeltager
- Undersøger
- Praktiker
- Osv.

## Lærer

- Forelæser
- Opgavehjælper
- Facilitator
- Vejleder
- Coach
- Osv.

# Implicit rumorganisering

- Læremidlet kan fx lægge op til at eleverne
  - arbejder individuelt
  - Arbejder i grupper
  - Går ud af klassen og researcher
- Læremidlet kan være
  - plakater som alles blik skal vendes imod eller som blot ubemærket (!) minder om fx stavereregler eller en novelles opbygning
  - Computerprogrammer til individuelt brug så eleverne sidder hver for sig og interagerer med computeren
  - Samarbejdsplatforme, så rummet udvides til at omfatte flere fysiske rum osv.

# Hvordan kan man undersøge et læremiddel?

- Ved at analysere det som tekst
  - med blik for de nævnte faktorer og derigennem
  - med blik for det didaktiske design
    - Herunder læringsteori, motivationsteori, dannelsesteori, teori om undervisningsmetoder og -organisering (metodik)
- Ved at
  - anvende,
  - observere anvendelse og
  - reflektere over anvendelsen
    - Adobt and adapt

# Videre læsning

- Bundsgaard, Jeppe (2008): **PracSIP – At bygge praksisfællesskaber i skolen**. Designværkstedet. design.emu.dk.
- Bundsgaard, Jeppe (2008). **PracSIP: Practice Scaffolding Interactive Platform** (presented at Designs for Learning, Stockholm marts 2008).  
[www.jeppe.bundsgaard.net/artikler/artikler/PracSIP.pdf](http://www.jeppe.bundsgaard.net/artikler/artikler/PracSIP.pdf)
- Bundsgaard, Jeppe og Lisbet Kühn (2007): **Danskfagets it-didaktik**. København: Gyldendal.
- Bundsgaard, Jeppe (2005): **Bidrag til danskfagets it-didaktik**. Ph.d.-afhandling. Odense: Forlaget Ark.  
[www.did2.bundsgaard.net](http://www.did2.bundsgaard.net)

# Tak!

- Brugernavn jepp6157
- Kodeord skf46jhk