

Blok 1D

Tema: It-Didaktisk Design: Udvikling af online uddannelse

Programtekst

Præsentation af 4-årigt udviklingsforløb for værdifuld online uddannelse på Aarhus Universitet. Væsentlige erfaringer og resultater fremlægges, synspunkter på kvalificeret online uddannelse diskuteres

Abstract

Den stigende anvendelse af digitale medier og teknologier i undervisningen og det øgede fokus på områder som blended learning, flipped classroom, online uddannelse, MOOCs og e-læring både internationalt og nationalt stiller fokus på behovet for refleksion over, eksperimenter med og evalueringer af hvad, hvorfor og hvordan dette kan integreres i universitetsundervisningen på værdifulde og meningsfulde måder. Brugen af medier og teknologier i undervisningen indeholder såvel store faldgruber og problemfelter som udviklingsmuligheder og potentialer. Gennem vores forskning inden for disse felter generelt som specifikt inden for videregående uddannelser har vi haft særligt fokus på åbenhed, engagement og kommunikation (Dalsgaard & Thestrup 2015; Dalsgaard & Paulsen 2009), nærvær og tilstedeværelse (Bengtzen, Mathiasen, Dalsgaard 2015; Bengtzen & Jensen 2015; Bengtzen & Mathiasen 2014) samt deltagelseskultur, forskningsfællesskaber og akademisk medborgerskab og identitet (Bengtzen & Nørgård 2014; Aen & Nørgård 2015; Nørgård & Bengtzen 2016). Denne forskning har født ind i vores egen uddannelsespraksis gennem iterative udviklingsprocesser med fokus på at designe mod specifikke faldgruber og problemfelter samt designe for specifikke muligheder og potentialer i online uddannelsesforløb. Dette panel præsenterer indsigter og resultater fra vores fire-årige udviklingsbaserede forskningsarbejde og forskningsbaserede udviklingsarbejde der har været centreret omkring udfordringen med at integrere medier og teknologier på den overvejende online-kandidatuddannelse It-Didaktisk Design på Aarhus Universitet på meningsfulde og værdigivende måder.

Det er en stor udfordring at undervise online på en meningsfuld måde der undgår oplevelsen af et 'watered down classroom' og et fastlåst og fjernt Learning Management System blandt de studerende. Der gives således bud på, og lægges op til diskussion omkring, hvordan man håndterer online-offline og digital-fysisk undervisning på en kvalificeret måde, der sætter de ovenfor præsenterede interaktioner og oplevelser i centrum hos den studerende; åbenhed, engagement, kommunikation, synlighed, samarbejde, dialog, nærvær, tilstedeværelse, deltagelseskultur, forskningsfællesskaber og akademisk medborgerskab og identitet – elementer vi har erfaret ofte er fraværende når undervisningen går online eller bliver blended.

I dette panel inviterer vi derfor til en nuanceret og reflekteret diskussion af, hvordan man bedst etablerer værdifulde og meningsfulde online-offline digitale-fysiske læringsmiljøer, medieøkologier og deltagelseskulturer, når man udvikler online elementer i sin uddannelse. Vi giver i oplæggene deltagerne indblik i sådanne konkrete elementer, deres sammensætning, brug og betydning, sådan som de har udfoldet sig på kandidatuddannelsen i It-Didaktisk Design. Herefter inviterer vi deltagerne til at bidrage med deres viden, synspunkter, bekymringer, begejstringer og spørgsmål.

Vores panel henvender sig til undervisere der anvender eller overvejer at anvende medier eller teknologier i undervisningen, deltagere interesseret i blended og online undervisning, samt undervisere og udviklere med interesse i It-didaktisk design og kvalificeret anvendelse af digitale medier og teknologier. I panelet sættes særligt fokus på: Online åbenhed, medieøkologier, nærvær og tilstedeværelse online, samt online akademisk deltagelseskultur og medborgerskab uden for institutionen.

Online åbenhed

Abstract

I de sidste 15 år har *open* været et centralt begreb inden for forskningsfeltet om online education. Især har MITs introduktion af OpenCourseWare i 2002 banet vejen for dette begreb, der aktuelt er mest synlig som det andet O i MOOCs, Massive Open Online Courses. Formålet med præsentationen er at diskutere pædagogiske potentialer i at anvende digitale medier til online åbenhed. Mere specifikt vil præsentationen anlægge et sociokulturelt perspektiv på åbenhed.

Ifølge den sociokulturelle tilgang er individets mål og formål med sine handlinger et centralt udgangspunkt for læring (Dewey 1916). I forlængelse heraf argumenterer blandt andre Brown, Collins & Duguid (1989) og Lave & Wenger (1991) for, at læring samtidig er situeret i sociokulturelle praksisser, der indbefatter andre aktører. Dermed skal uddannelse både imødekomme individuelle målsætninger og formål, samtidig med at der etableres en sociokulturel rammesætning af studieaktiviteterne. Dewey (1907) argumenterede i begyndelsen af det 20. århundrede – uden at anvende begrebet *åben* – for at åbne uddannelsesinstitutioner mod samfundet. Hovedpointen hos Dewey (1907) er, at koble uddannelsesaktiviteter til livet og til aktiviteterne i det omkringliggende samfund. Dewey (1907) argumenterer for, at uddannelse bør udgøre en aktiv del af samfundet og ikke “a place set apart in which to learn lessons.” Ved at sammentænke Deweys (1907) forståelse af åbenhed i institutioner med den sociokulturelle tilgang kan åbenhed defineres som *at knytte uddannelsesaktiviteter til sociokulturelle praksisser i et omkringliggende samfund*. Ud fra denne forståelse af åbenhed skal uddannelsesinstitutioner på den ene side give studerende adgang til sociokulturelle praksisser uden for institutioner – og på den anden side bør uddannelsesinstitutionerne etablere eksterne relationer med henblik på at bidrage til samfundet.

Ud fra den sociokulturelle tilgang bliver der i denne præsentation foretaget en skelnen mellem tre dimensioner af åbenhed: synlighed, kommunikation og engagement (Dalsgaard & Thestrup 2015). *Synlighed* markerer en intern åbning af studerendes aktiviteter for andre studerende med henblik på at give studerende indsigt i hinandens arbejde (Dalsgaard & Paulsen 2009). Ud fra den sociokulturelle forståelse ligger potentialet i, at studerende kan reflektere over eget arbejde i relation til andres. Intern synlighed kan understøttes af digitale medier fx i form af åbne Google-dokumenter, der kan give studerende adgang til hinandens tekster, ligesom man kan synliggøre kommentarer og diskussioner i teksterne.

Kommunikation betegner studerendes og underviseres kommunikation og formidling til eksterne partnere, der deler en faglig interesse. Målet med kommunikation er at udnytte kursusaktiviteter til at tilbyde fagligt

indhold til andre grupper end indskrevne studerende. Hensigten med denne form for åbning er ikke at tilbyde kurser til eksterne deltagere (som det ses i MOOCs), men at etablere andre typer af relationer til eksterne deltagere. Gennem eksempelvis blogging kan man åbne uddannelsesaktiviteter mod et eksternt publikum.

Endelig er målet med *engagement* at etablere gensidige samarbejdsrelationer mellem studieaktiviteter og aktiviteter i det omkringliggende samfund. Engagement er sidste skridt mod Deweys vision om at etablere samarbejder med eksterne partnere og dermed bringe uddannelsesaktiviteter ud i samfundet. Digitale medier kan spille en stor rolle i at skabe samarbejder mellem uddannelsesinstitution og eksterne partnere ved at etablere online kommunikations-, samarbejds- og projektrum.

Oplægsholdere

Christian Dalsgaard

Fra platform til medieøkologi

Abstract

Inden for de seneste mange år har et centralt fokus for undervisning med digitale værktøjer været et Learning Management System (LMS). LMS remedierer i høj grad en traditionel universitetspraksis med underviseren som udgangspunkt. På denne måde skaber systemet formelle, institutionelle rammer omkring digital mediebrug, hvilket kan opleves som restriktivt for den lærende, samtidig med at kommunikation udelukkende kan finde sted mellem kursusdeltagerne (Sclater, 2008).

Der fremstilles ofte et modsætningsfyldt forhold mellem skolens formelle rammer og den herskende kulturs uformelle praksisser (Ito et al., 2013). Ifølge Buckingham (2007) opstår en digital kløft mellem institution og studerende; en digital dissonans, der beskriver en manglende implementering af mediekulturer i uddannelsesinstitutionen og dermed et uafklaret forhold mellem digitale teknologier og det didaktiske arbejde. Attwell (2007) argumenterer for, at læring er kontinuerlig, og at den lærende søger efter forskellige redskaber, der kan understøtte en konstant læring.

Allerede tidligt i medieforskningen har man skelnet sociale roller og personlige interaktioner på steder til at ophæve det traditionelle forhold mellem fysisk placering og social situation (Meyrowitz 1987). I stedet kan man tale om kommunikative rum (Finnemann 1999), der bliver skabt via værktøjer og i kraft af menneskers interaktioner i disse. En digital tjeneste kan anskues som et knudepunkt i et netværk uden centrum, men hvor visse knudepunkter kan have større relevans for resten af netværket end andre (Castells 2004). Dette peger på bevægelsen fra forståelsen af fællesskaber som centraliserede til distribuerede på tværs af flere sites i netværket (Baym 2010). I denne forståelse går man fra at tale om det enkelte "virtuelle klasselokale" til at tale om en medieøkologi, hvor mange kommunikative rum kan opstå.

At læring foregår i forskellige kontekster, betyder desuden, at man ikke blot lærer via en enkelt indgang med et specifikt værktøj i én specifik kontekst (Attwell 2007). Dette læringssyn kræver en stigende

anerkendelse af uformelle læringsmiljøer og værktøjer. Et LMS er ikke et personligt læringsmiljø, men det bliver centralt at diskutere, hvilken rolle LMS'et skal spille i medieøkologien. På It-Didaktisk Design inddrages de studerendes personlige værktøjer, og uddannelsen forsøger at bidrage til at få yderligere redskaber og kompetencer ind i de studerendes bevidsthed. Dette udgør grundlaget for it-arkitekturen på It-Didaktisk Design.

Elementer som *synlighed*, *samarbejde* og *diskussion* understøttes via tjenester som blogging og kommentarskrivning på platformen Wordpress, Google Docs og i online fællesskaber på fx en dedikeret Facebook-gruppe. *Produktion* i forhold til både tekst, mundtlige oplæg og visuelle elementer findes via Youtube, blogging og ved brug af værktøjer som Prezi. Tekstlig *feedback* kan ske med peers eller med underviseren selv i Google Docs og blogs, mens *vejledning* foregår med videokommunikation som Skype og Google Hangout.

Ovenstående elementer er udgangspunktet for, hvordan vi har tænkt it-arkitekturen på It-Didaktisk Design på Aarhus Universitet. De forskellige elementer er udskiftelige, men repræsenterer både en anerkendelse af, hvilke redskaber de studerende allerede benytter i deres personlige læringsmiljøer samt tilføjelser, underviserne introducerer de studerende til. På symposiet vil it-arkitekturen og de didaktiske overvejelser blive præsenteret gennem eksempler fra de seneste tre års undervisning på uddannelsen.

Oplægsholdere

Anders Hjortskov Larsen

Nærvær og tilstedeværelse online

Abstract

Dette symposiumbidrag tager udgangspunkt i et casestudie af online nærvær og tilstedeværelse på It-didaktisk design foretaget gennem det første år følgende uddannelsens reorganisering og genopstart i efteråret 2012. Casestudiet er beskrevet og diskuteret i Bengtsen, Mathiasen og Dalsgaard (2015).

I det pågældende forløb brugte underviserne en socialmedie-lignende platform kaldet Pages Community som generel informations- og diskussionsforum, mens Google-pakken med Google Drev, Google Docs, og Google Hangouts, samt Skype, blev anvendt til arkivering af undervisningsmateriale (undervisningsplaner, litteratur, screencasts), sparring, feedback og vejledning af de studerendes arbejde løbende. Tilstedeværelsen på de forskellige digitale platforme blev i høj grad præget af de enkelte platformes specifikke vilkår for skriftlig og mundtlig kommunikation mellem underviserne og de studerende. Dette fik dialogerne til at antage mange forskellige former fra chat, mail, blog, til længere diskussionstråde, samarbejde i Google Docs, samt intensive gruppediskussioner i videokonference (Skype, Hangouts). En yderligere kompleksitet i forløbet blev skabt af, at de studerende nogle gange 'forsvandt' fra de til undervisningen anviste digitale platforme, og skabte deres egne samtale- og diskussionsfora på Facebook og Twitter, hvor underviserne ikke altid var inviteret med eller var klar over, at samtalerne foregik.

Dette skabte undertiden et 'sprængt' eller 'iturevet' didaktisk perspektiv (Bengtsen & Mathiasen 2014; Bengtsen & Jensen 2015), hvor underviserne og de studerende enten ikke var tilstede på de samme platforme, eller svarede tilbage og ind i et andet forum end dér, hvor dialogen blev startet op. Ligeledes blev det tydeligt, at nogle studerende og undervisere var klart mere tilstede, og nærværende, på nogle platforme frem for andre, hvor de følte sig mere 'hjemme' og trygge, havde bedre greb om den pågældende platforms kommunikationsredskaber, eller syntes at have en intuitiv eller udtalt evne og 'talent' for at finde ind i dialogens rytme og stil. Dette kan ud fra Graham Harmans fænomenologiske filosofi (Harman 2002; Harman 2005; Bogost 2012) kaldes for en 'guerrilla didaktik' (Bengtsen, Mathiasen & Dalsgaard 2015), hvor den didaktiske intention og strukturelle overblik bliver 'kuppet' og decentraliseret af digitale 'oprørsgupper', der flytter dialogen fra platform til platform.

Undersøgelsen peger dog ikke på, som der har været tendens til i andre lignende studier (Friesen 2011; Manen & Adams 2009; de Beer & Mason 2009; Sindlinger 2011; Sussex 2008), at den dominerende online-kontakt skulle forstyrre eller forringe det pædagogiske og læringsmæssige nærvær i dialogerne mellem undervisere og studerende. Tværtimod peger undersøgelsen på, at forståelsen af pædagogisk og læringsmæssigt nærvær ændrer sig i takt med, at dialogerne på de forskellige digitale platforme finder deres egen form for dialogisk robusthed og sammenhængskraft, hvor nye former for dialogisk opmærksomhed, kritisk dybde, og kreativitet vokser frem. Som også Crossouard (2008) og Suler (2004; 2008) påpeger, kan sådanne 'spættede' eller 'flerstrengede' dialogiske rum give studerende mulighed for at undersøge og eksperimentere med sammenhængen mellem sprog, tanke og identitet, som ellers ikke ville have været muligt i traditionelle undervisningsforløb.

Under symposiet vil publikum blive inviteret til at diskutere, hvordan nærvær i online undervisningsmiljøer kan forstås og beskrives, samt hvilke didaktiske implikationer dette har for universitetspædagogikken nu og fremadrettet.

Oplægsholdere

Søren Smedegaard Bengtsen

Online akademisk deltagelseskultur og medborgerskab ud over institutionen

Abstract

Undervisningsteknologier er aldrig betydningstomme eller ideologi-neutrale (Kanuka 2010; McCarthy & Wright 2004; Selwyn 2014). Bestemte IT-arkitekturer, medieøkologier, Learning Management Systems og MOOCs vil - brugt som færdige pakkedesigner - forme og have indflydelse på den lærings-interaktion og -oplevelse der finder sted. Hvis man som underviser ikke proaktivt, intentionelt og reflektivt designer efter egne didaktiske-pædagogiske principper og visioner, men blot 'importerer' et teknologisk didaktisk design, så er der stor risiko for at teknologiernes indlejrede værdier og principper kommer til at styre undervisningens organisering og udfoldelse. Vi må i stedet gå til undervisningen - også med medier og teknologier - som en 'design science' (Laurillard 2012) og indtage et 'design thinking' perspektiv (Nelson &

Stolterman 2012; Cross 2011; Löwgreen & Stolterman 2004). Hvad der også kan kaldes for 'værdi-baseret og visions-drevet didaktisk design tænkning' (Nørgård 2015).

Dette symposiumbidrag reflekterer over dette forhold gennem at tage udgangspunkt i den 4-årige iterative undervisningsudvikling af faget 'Design: teori, metode og praksis' på kandidatuddannelsen IT-Didaktiske Design. Resultatet af dette arbejde er bl.a. fremstillet i (Aaen & Nørgård 2015).

I første gennemløb af kurset i foråret 2013 var fokus på at designe et primært online forløb der flyttede de studerendes arbejde *ud over institutionen* da meget af undervisningen foregik online hjemme hos de studerende. Der opstod dog en række centrale problemfelter i løbet af kurset som især gik på oplevet kvalitetstab i skiftet fra traditionel campusbaseret undervisning til online screencast-undervisning. Kurset blev derfor gentænkt og re-designet med fokus på et teknologisk didaktisk design der understøttede nærhed, dialog og interaktion.

I andet gennemløb af kurset i foråret 2014 var fokus derfor på at facilitere samskabende processer og vidensformer som man finder det i *online forskningsnetværk og -fællesskaber*. Gennem intentionelt design for tætte mindre netværksgrupper der mødtes næsten dagligt omkring forskning i, forståelse af og design af it-didaktiske designs søgtes en medieøkologi centreret omkring nærhed, samskabelse og gruppefællesskaber. Processen er bl.a. beskrevet i (Nørgård 2014). Dog oplevedes der stadig afstand på tværs af grupperne og envejs-transmission af viden fra underviser til studerende.

Kurset blev endnu engang re-designet og om-organiseret i foråret 2015 med intentionen om et dialogisk og demokratisk didaktisk interaktionsdesign der understøtter *akademisk deltagelseskultur* gennem radikal anvendelse af platforme og medier. Undervisningen blev flyttet til åbne kommunikationsfora og deltagelsesplatforme som Facebook-grupper, Google Hangout og Google Drive, Twitter samt konferencevenues som *CounterPlay Festival* og *Internet Week Denmark*, hvor vi som fælles akademisk deltagelseskultur var i dialog med det omkringliggende samfund. Men som beskrevet i Aaen & Nørgård 2015 betyder det at det lykkedes at skabe en reel akademisk deltagelseskultur og praktiseret akademisk medborgerskab dog ikke at alle problemer dermed var løste. Der var også oplevelser af frustration, forvirring og ineffektivitet grundet den demokratiske dialogiske medieøkologi.

Derfor bliver kurset endnu engang re-designet gennem sammensmeltingen af centrale værdier for *online akademisk deltagelseskultur og medborgerskab ud over institutionen* såsom forskningsidentitet, kvalificeret deltagelse, vidensbaseret dialog, didaktisk design tænkning, akademisk medborgerskab og global vidensudveksling. Hvorvidt visionen lykkes vil foråret vise.

Oplægsholdere

Rikke Toft Nørgård