

Session 1a

Frit format

Digital Pedagogy & Learning in Higher Education - hvad vil det sige og hvordan ser det ud?

Programtekst

Workshoppen giver deltagerne indblik i og mulighed for at udveksle erfaring med udvikling og praksis ift digital didaktik, pædagogik og læring på de videregående uddannelser.

Abstract

Baggrund

Workshoppen tager udgangspunkt i den nyetablerede DUN-SIG 'DiP - Digital Pedagogy & Learning in Higher Education', der har til formål at etablere og udvikle feltet for digital didaktik, pædagogik og læring i Danmark.

Deltagerforudsætninger

Der kræves ingen særlig forberedelse eller forudsætninger

Indhold og struktur

Workshoppen inviterer alle DUNK-deltagere med en interesse i digital didaktik, pædagogik og læring til, sammen med DiPs koordinatore, at afprøve konkrete didaktiske udviklingsværktøjer mhp universitetspædagogisk erfaringsudveksling og 'rapid educational development'. Workshoppen sigter dels mod at 1) indkredse og diskutere hvad digital didaktik, pædagogik og læring er og hvordan det relaterer sig til eller adskiller sig fra de analoge former, 2) kortlægge eksempler på digitale og hybride undervisningsformer samt de praksiserfaringer der er gjort under den pandemisk undervisning.

Workshoppens organisering:

10 minutter: Præsentation af Digital Pedagogy & Learning in Higher Education som videns- og praksisfelt.

Præsentation af 'pattern mining' som 'rapid educational development'. Workshopdeltagerne får ressourcer, materialer og resultater fra workshoppen med hjem.

40 minutters hands-on workshop hvor metoderne bringes i anvendelse og de to trin gennemgås (se ovenfor).

10 minutters opsamlende diskussion omkring digital didaktik, pædagogik og læring på de videregående uddannelser – og hvad det vil sige i et postpandemisk uddannelseslandskab.

Forventet udbytte

Indsigt i viden og diskussion af 'digital pedagogy & learning in higher education' samt hands-on erfaring med 'pattern mining' som didaktisk metode for 'rapid educational development'.

Projektets pædagogiske/didaktiske relevans

Projektet relaterer sig til de nye indsatsområder på de videregående uddannelser omkring digital, hybrid og online undervisning og læring - og hvad nærhed og nysgerrighed vil sige i post-pandemiske digitale uddannelseskontekster.

Forfatter(e)

Rikke Toft Nørgård, AU; Jens Jørgen Hansen, SDU

Referencer

Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching

and online learning. Educause Review, 27 March. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>

Stommel, J., Friend, C. & Morris, S.M. (2020). Critical Digital Pedagogy - A collection. Hybrid Pedagogy Inc.

Morris, S. M. (2013). Decoding Digital Pedagogy, pt 1: Beyond the LMS. Hybrid Pedagogy. <https://hybridpedagogy.org/decoding-digital-pedagogy-pt-1-beyond-the-lms/>

Köppe, C., Kohls, C., Pedersen, A. Y., Nørgård, R. T., & Inventado, P. S. (2018). Hybrid Collaboration Patterns. I PLoP '18: Proceedings of the 25th Conference on Pattern Languages of Programs (s. 1-14). [1] Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.5555/3373669.3373670>

Goodyear, P. (2005). Educational design and networked learning: patterns, pattern languages and design practice. Australasian Journal of Educational Technology, Vol. 21, Nr. 1.