

# Session A2 - Danish papers

---

## Når undervisning i digitale vidensmedier skal gøre en forskel

---

### Program text

En undersøgelse af 10 uddannelsesbibliotekers arbejde med at designe og implementere e-læringsaktiviteter med det formål at styrke de studerendes engagement i undervisning om digitale vidensmedier.

### Abstract

En ny praksis for bibliotekers undervisning af studerende er ved at udvikle sig. Biblioteker ved 10 danske institutioner for videregående uddannelser eksperimenterede fra efteråret 2014 til foråret 2016 med design og implementering af e-læringsaktiviteter i institutionernes digitale platforme med det formål at styrke de studerendes engagement i undervisning om digitale vidensmedier.

Der blev gennemført en undersøgelse med intention at forstå de organisatoriske og didaktiske problematikker omkring bibliotekernes udvikling af mere studieaktiverende undervisningsaktiviteter. Undersøgelsen anvendte sig af etnografisk-inspirerede metoder. Forskeren deltog i projektets møder og kompetenceudviklende seminarer. Der blev foretaget semistrukturerede interviews med grupper af projektdeltagere fra hvert af bibliotekerne. Dokumenter og projekttegninger blev indsamlet. Produktionen af e-læringsteknologier blev fulgt via besøg på bibliotekerne. En kvalitativ kodning af det indsamlede materiale inddrog begreber fra Bovill & Bulley's model for aktiv studenterdeltagelse (2011) og Goodyear & Ellis' bidrag til uddannelsesmæssig design (2010).

I dette paper ses der først på de organisatoriske muligheder og barrierer for at designe digitale undervisningsaktiviteter, der involverer aktiv studenter deltagelse. Undersøgelsen viser, at design-praksissen var kontekstbundet til f.eks. den eksisterende undervisningspraksis, tiden der blev givet til undervisningsarbejdet, graden af hjælp fra it- og medieafdelinger og den eksisterende kontaktform med studerende. Der diskuteres dernæst hvilken slags didaktik, som den udviklede design medierede. Det empiriske materiale viser, at designet bevægede sig mellem at være 'teaching as telling' og 'teaching as facilitation' (Goodyear & Ellis, 2010). Det konkluderes at digitale undervisningsaktiviteter, der involverer studenterdeltagelse, behøver flere ressourcer til udformning af den grafiske design.

### Author

Trine Schreiber, KU

## Literature

Bovill, C. & Bulley, C.J. (2009). A model of active student participation in curriculum design: exploring desirability and possibility. In Rust, C. (Ed.). *Improving Student learning* (18) *Global theories and local practices: institutional, disciplinary and cultural variations* (pp. 176-188). Oxford: The Oxford Centre for Staff and Educational Development.

Goodyear, P. and Ellis, R.A. (2010). Expanding conceptions of study, context and educational design. In: Sharpe, R.; Beetham, H. & de Freitas, S. (Eds.), *Rethinking learning in digital age*. New York: Routledge. Taylor and Francis Group, 100-113.