

Session C5 - Danish workshop

CoNavigator – Navigering i tværfaglige fællesskaber og kontekster

Program text

CoNavigator er et spilbaseret værktøj, som er udviklet mhp. at skabe sammenhæng og samarbejde i tværfaglige uddannelseskontekster. I workshoppen beder vi deltagerne om at afprøve det og give feedback.

Abstract

Tidligere forskning viser, at studerende i tværfaglige uddannelseskontekster ofte ender med at blive bærere af tværfagligheden, fx som bindeled mellem to forskellige fag eller som deltagere med forskellige faglige baggrunde på et enkeltfagligt fag. Hvis dette sker uden at forberede de studerende, øges risikoen for at undervisningen, kurset eller uddannelsen opleves som usammenhængende og frustrerende for den enkelte studerende. I et forsøg på at forebygge dette har vi derfor udviklet et spilbaseret værktøj, der har til formål at styrke tværfagligt samarbejde og sammenhæng primært i uddannelseskontekster.

CoNavigator blev oprindeligt udviklet som en introduktion til et tværfagligt kandidatkursus på Københavns Universitet. Her var formålet at skabe en rød tråd gennem de mange forskellige tematikker, fag og moduler og samtidig skabe en bevidsthed omkring det overordnede emne for kurset. Som resultat gik de studerende fra at være tvungne bindeled mellem enkeltfaglige elementer, til at være aktive bærere af tværfaglighed igennem fælles refleksioner og diskussioner med deres medstuderende. De fik derudover også identificeret deres egne særlige tværfaglige værktøjer. CoNavigator er sidenhen udviklet og afprøvet i forskellige undervisningssammenhænge, og skal til efteråret implementeres i et tværfagligt uddannelsesprogram på University of Maryland, USA.

I denne workshop inviterer vi deltagerne ind som eksperter i samarbejde og tværfaglighed og beder dem om at afprøve og give feedback på værktøjet. Efter en kort introduktion af CoNavigator går vi derfor i gang. Workshoppen kræver ingen forberedelse, kun lysten til at afprøve et spilbaseret værktøj og diskutere de forskellige led i processen. Selvom værktøjet primært er udviklet til studerende ved de videregående uddannelser, er tanken at værktøjet på længere sigt også skal kunne bruges som støtte i andre tværfaglige kontekster. Fx i planlægning af tværfaglige kurser og undervisning og i forskersamarbejder på tværs af fag.

Authors

Katrine Lindvig, KU; Line Hillersdal, KU; David B. Earle, Braintrust

Literature

Lindvig, K., & Ulriksen, L. (2016). Tilstræbt og realiseret tværfaglighed i universitetsundervisning. Dansk Universitetspædagogisk Tidsskrift, 11(20), 5-13.

Connecting the Dots: Gamifying the Introduction to an Interdisciplinary Graduate Course. / Earle, David B.; Lindvig, Katrine; Hillersdal, Line.

2016. Forskning - fagfællebedømt › Konferenceabstrakt til konference