

Session 3D – Paper

Dag 1: 15.35-16.25 Lokale: 207 ODEON

“Enhancing adult education and learning environments with digital media” - resultater og indsigter fra et 3-årigt forskningsprojekt

Programtekst

Præsentationen fremviser og diskuterer resultaterne fra et 3-årigt forskningsprojekt m. fokus på hvordan man kan designe for underviseres didaktisk reflekterede undervisningspraksis med educational IT.

Abstract

Introduktion

Paperet præsenterer resultater og indsigter fra det netop afsluttede 3-årige EU-projekt “Enhancing adult education and learning environments with digital media” TITEL”, hvor 5 universiteter har samarbejdet om at udvikle moduler og materialer der stilladserer undervisere på de videregående uddannelser ifht anvendelsen af educational IT.

Forskningsprojektets giver bud på hvordan man kan blive klædt på til at praktisere educational IT i egen undervisning uden at have stort forudgående kendskab. Projektet er funderet på 'networked learning' (Dohn, 2018) med henblik på at etablere et didaktisk reflekteret (Laurillard, 2013) praksisfællesskab (Wenger, 2004) mellem undervisere på de videregående uddannelser omkring brugen af educational IT (Goodyear & Retalis, 2010).

Metode

Projektet baserer sig på Design-Based Research (DBR) hvorigennem undervisningsplatform, pædagogisk procesmodel, didaktiske moduler og educational IT materialer er blevet udviklet. Alt dette er samlet og åbent tilgængeligt i form af en såkaldt Open Educational Ressource (OER på Wordpress platform) med tilkøbt praksisfællesskab for peer-to-peer læring mellem underviserne (lukket Facebook-gruppe). Derudover bygger paperet empirisk på underviseres evaluering af platform og moduler (spørgeskemaer), deres udviklede IT-didaktiske aktiviteter og afprøvninger heraf i egen undervisningspraksis (teacher blogposts). Endelig er der tilkøbt webstatistik system som følger deltagernes brug af OER (Google analytics). Foreløbige indsigter og resultater genereret ud fra det empiriske materiale vil blive præsenteret.

Resultater

Gennem forskningsprojektet DBR-proces er udviklet en OER indeholdende 5 educational IT-undervisningsforløb, en undervisningsmodel, og underviseres egne praksiseksempler.

Diskussion

Paperet diskuterer hvordan uerfarne eller mindre IT-erfarne undervisere kan understøttes i at integrere IT-baserede teknologier i undervisningen på didaktisk reflekterede måder.

Forfattere

Rikke Toft Nørgård, AU; Tom Gislev Kjærsgaard, AU

Referencer

Dohn, N.B. (2018). Designing for Learning in a Networked World. Taylor & Francis

Laurillard, D. (2013). Teaching as Design Science. Building pedagogical patterns for learning and technology. Taylor & Francis

Wenger, E. (2004) Praksisfællesskaber. Hans Reitzels Forlag.

Goodyear, P. & Retalis, S. (2010). Technology-Enhanced Learning. Design patterns and pattern language. Sense Publishers.