

Session 5B – Frit format

Dag 2: 8.30-10.15

Lokale: Plenum

Workshop om kropsforankret og erfaringsbaseret læring i samspil med IT-redskaber

Programtekst

Workshop om kropsforankret og erfaringsbaseret læring i samspil med IT-redskaber - udvikling af ideer til at skabe bro mellem potentialerne i fysiske og virtuelle læringsrum.

Abstract

Baggrund

I denne workshop vil vi arbejde med kropsforankret og erfaringsbaseret læring i relation til it læringsredskaber, ved hjælp af begrebet "synlig læring"(1).

IT-redskaber vinder tiltagende indpas i nutidens undervisningsformer og giver mange kommunikationsfordele. It baserede undervisningsformer skaber virtuelle rum for interaktion, som giver mulighed for at skabe, udvikle, gemme og dele store mængder viden sammen. Men der er også en fare for, at de kommer til at favorisere en stillesiddende skriftsproglig tilgang til læring, som situerer den studerende afskærmet fra konkret fysisk samspil med sine medstuderende. Det begrænser de interaktive og sociokulturelle(2) dimensioner af læreprocesser.

Sideløbende med informationsteknologiens indtog har kognitionsforskningen under paradigmet "Embodied Cognition"(3) haft en tiltagende opmærksomhed på, hvordan fysiske rum, kropslig aktivering og sociale relationer kan stimulere tænkning, erfaring og erkendelse – og dermed læring.

I workshoppen vil vi skabe bro mellem disse to læringsformer og lægge særlig vægt på kognitive metaforers potentiale for at stilladsere læring.

Deltagerforudsætninger

Alle undervisere på konferencen er velkomne.

Indhold og struktur

- 15 minutters oplæg om kognitive metaforer, embodied cognition og sociokulturel læringsteori
- 30 minutters øvelser med diverse kognitive metaforer med og uden IT
- 30 minutters fælles videreudvikling af kognitive metaforer som didaktisk værktøj
- 15 minutters opsamling og diskussion

Forventet udbytte

Deltagerne vil få inspiration til at designe didaktiske strategier, som skaber konstruktive forbindelser mellem fysiske og virtuelle læringsrum.

Projektets pædagogiske/didaktiske relevans

Projektet sigter mod at udvikle nye didaktiske strategier, på baggrund af pædagogisk teori om sociokulturel læring og kognitionsforskning.

(1) Hattie, J. (2009) Visible Learning: a synthesis of over 800 meta-analyses relating to schievement. Routledge

(2) Dysthe, O. (2003) Dialog, samspil og læring. Klim

(3) Stanford Encyclopedia of Philosophy (<https://plato.stanford.edu/entries/embodied-cognition/>) / Johnson, M. & Lakoff, G. (1999) Philosophy in the Flesh – The Embodied Mind af nits Challenge to Western Thought. Basic Books, / Ovens, A. & Smith, W. (2014): “Learning bodies: Embedded, Embedding and always emerging” in Education and the Body (eds. Peter O'Connor and Katie Fitzpatrick). Auckland: Edify Ltd.

Forfattere

Mette Obling Høeg, KU; Eva Ulstrup, KU

Referencer

Hattie, J. (2009) Visible Learning: a synthesis of over 800 meta-analyses relating to schievement. Routledge

Dysthe, O. (2003) Dialog, samspil og læring. Klim

Stanford Encyclopedia of Philosophy (<https://plato.stanford.edu/entries/embodied-cognition/>)

Johnson, M. & Lakoff, G. (1999) Philosophy in the Flesh – The Embodied Mind af nits Challenge to Western Thought. Basic Books,

Ovens, A. & Smith, W. (2014): “Learning bodies: Embedded, Embedding and always emerging” in Education and the Body (eds. Peter O'Connor and Katie Fitzpatrick). Auckland: Edify Ltd.