

Opgave Tema 2

LÆREPROCESSER OG
DIGITALE LÆRERMIDLER

2010

Se her ...

Foto: BF



IT Vejleder uddannelsen 2010-11

Bjørn Melchior Frandsen

bf@fenskaer.dk

Fenskær Efterskole

01-11-2010

Indholdsfortegnelse:

Indholdsfortegnelse:.....	1
Indledning:.....	2
Eleverne på 3U (klassen):	3
Læremidler og læringssyn i projektet:.....	3
Projektforløb:	4
Programmerne:	7
Programmet i funktion:	7
Programmet sammen med eleverne:	9
Projektet i forhold til IT faglige mål i faghæfte 48:.....	10
Projektet i forhold til de fag faglige mål – Dansk på 3U:.....	11
Multimedier i undervisningen:	11
Evaluering på projektet IT-Dansk 2009:	11
Konklusion:	12
Perspektivering og fremadrettede udfordringer:.....	13
Litteraturliste	13
“Framinglign.-ark”, side 1 af 4	14

Fenskær Efterskole er en prøvefri efterskole, der er beliggende i Nr. Nissum ved Lemvig. Vi vægter de praktiske og musiske fag og undervisningen er specielt tilrettelagt for elever der har modtaget specialundervisning i folkeskolen. Skolens mål er, gennem en praktisk-musisk betonet undervisning, at give de unge mulighed for at gøre erfaringer, der kan styrke deres selvtillid og aktive engagement i tilværelsen, samt øge deres muligheder for at klare dagliglivets opgaver i arbejde og fritid.¹

Undervisningen foregår på mindre hold og er tilrettelagt så den er i overensstemmelse med undervisningsministeriets krav om undervisning af skolepligtige elever. Fenskær Efterskole har også en afdeling med udslusning – 3U¹ hvor vi primært sigter på at give den enkelte elev kompetencer - således eleven kan flytte hjemmefra.

Indledning:

I en verden under stadig forandring må vi som efterskole også følge udviklingen så eleverne får de bedste muligheder for at deltage aktivt i videnssamfundet. IT kan bruges som underholdningsplatform, men kan ligeledes støtte og gøre en forskel – også for unge med særlige behov.

Fenskær er en efterskole med elever, der alle har haft specialundervisning og de fleste ikke går videre i en alm. ungdomsuddannelse, har vi stadig målet at øge den enkeltes kompetencer, så hver elev får størst udbytte af efterskoleopholdet.

At finde programmer til undervisningen, der medvirker til at øge elevernes kompetencer er en udfordring. Vi har på skolen ikke haft målerettet fokus på dette, men har fået ideer fra småkurser m.m. – dette førte frem til at en kollega og jeg tog sagen i egen hånd i forbindelse med et alternativ til Junior PC kørekortet. I denne opgave vil jeg tage udgangspunkt i et projekt en kollega og jeg har udviklet og udvikler på.

IT-DANSK projekt - er et projekt, vi kører på vores 3U afdeling. Eleverne arbejder i flere uger på et selvvalgt emne, som de bygger en multimedieproduktion ud fra. Undervisningen er skiftevis instruktion, leg, fordybelse, øvelser. Sluttelig brænder eleverne en CD – med eget layout/cover.

Med udgangspunkt i tidligere undervisningsforløb - vil jeg beskrive forløbet og specificere nogle af de digitale læremidler vi bruger i projektet. Beskrivelsen bygges op så kollegaer der ikke kender til projektet kan forholde sig til dette.

Ideen til projektet begyndte år tilbage, da vi blev opfordret til at lave undervisning med støtte af IT - målrettet elevgruppen på vores udslusningsafdeling 3U og med dansk som fag-fagligt omdrejningspunkt. Opfordringen gik på, at vi kunne arbejde med Word, lære eleverne at skrive nogle tekster og sætte billeder ind m.m. Det var dog ikke lige det jeg havde drømt om – men heldigvis havde vi opbakning og frie hænder til at forme vores projekt.

Et samarbejde med Skolerne i Bakkerne med vidensdeling af et IT-kørekort målrettet vores elevgruppe blev forsøgt, og vi fik enkelte dele færdiggjort. Det endte dog bl.a. fordi der ikke var midler til innovation på dette felt. Vi gik solo og fik startet vores eget undervisningsforløb.

Vores elevgruppe har alle modtaget specialundervisning og de fleste har store vanskeligheder ved boglige fag, samt vanskeligheder ved at koncentrere sig i længere tid. Størstedelen af eleverne er vant til at bruge musen på computeren – mest til at gå på Internettet og spille, se videoer på YouTube o.l. – Dette kan de så til gengæld koncentrere sig om i længere tid og de skriver også lystigt på sociale netværk som Facebook, MSN mv.

Med udgangspunkt i elevgruppen og vores mulighed for at opfylde deres interesser, valgte vi **Mediator Pro** fra Matchware som multimedieprogram for vores projekt.

Selv om vi på efterskolen ikke fører eleverne til eksamen eller giver karakterer, skaber vi mange rum for indlæring og dannelse for eleverne. Mange unge i dag er storforbrugere af underholdning og spil, både på spilleplatforme som Wii, Playstation, Internet, mobil og DVD. Det er derfor oplagt at inddrage elevernes kompetencer og bygge videre på disse.

Eleverne på 3U (klassen):

Eleverne på udslusningsafdelingen bor lettere adskilt fra efterskolen - men er stadig en del af Fenskær Efterskole. Et udslusningsophold kan vare 1 eller 2 år. Eleverne kan kun indskrives for et år ad gangen. Der er tilknyttet 2 kontaktlærere til hvert hus. De varetager på skift undervisningen i hustimerne. Hustimerne ligger hver eftermiddag. Her undervises bl.a. i botræning (indkøb, madlavning rengøring, tøjvask) og andre relevante emner. Gennem kontaktlæreren vejledes den enkelte elev omkring personlige forhold, økonomi, fritid og fremtidsplaner.

Ud over hustimerne tilrettelægges undervisningen individuelt: den enkelte elevs årsplan laves i samarbejde mellem elev, efterskolelærere og udslusningslærere og ligger klar inden skoleårets start. I årsplanen kan både indgå udslusningsprojekter på Fenskær Efterskole og specielt tilrettelagte kurser ved egnens uddannelsessteder, suppleret med arbejdsprøvning og praktik.

- Det er et mål at eleverne bliver klar til at flytte ud for sig selv og i størst muligt omfang bliver i stand til at klare hverdagen selv.

Reglerne i Fenskær Efterskoles udslusningsafdeling er lidt anderledes end på efterskolen. Tilsynet med eleverne varetages af lærerne på efterskolen, så eleverne vil altid - døgnet rundt - kunne henvende sig til en vagtlærer.

På 3U vil uddannelsesplanen for den enkelte elev blive ajourført – evt. i samarbejde med forældre, kurator, ungdomsvejleder og sagsbehandler.

Der er 98 elever på hele efterskolen – og det er de 32 elever på 3U - dette undervisningsforløb er rettet mod.

Læremidler og lærings syn i projektet:

Projektet tager udgangspunkt i skolens formål hvor undervisningen og samværet bygger på et dynamisk grundsyn. Det forudsætter:

- at mennesker lærer og udvikler sig i samspil
- at mennesker har sin egen tilegnelsesvirksomhed
- at mennesker opfattes som en person frem for en ting, og at det ikke reduceres til en af sine funktioner
- at udvikling og læring opfattes som en vekselvirkende proces

På 3U er formålet gennem et alsidigt program at give de unge mulighed for at gøre erfaringer, der kan styrke deres selvtillid og aktive engagement i tilværelsen, at øge deres muligheder for at klare dagliglivets opgaver i arbejde og fritid samt at give dem social kompetence.

At lære at lære - uanset den enkeltes udgangspunkt. Learning by doing, som John Dewey¹ i erfaringspædagogikken beskriver. Dewey's grundindstilling er, at individerne opnår erfaringsdannelse gennem **learning-by-doing**, dvs. at hvert individ lærer gennem egen erfaringsdannelse.

Nogle af digitale læremidler må vi som lærere selv didaktisere – f.eks. er skriveprogrammer (i vores projekt - Word), billedbehandlingsprogrammer (i vores projekt - Photoshop/Picasa) og Mediator m.m. ikke i sig selv udtryk for et bestemt lærings syn.

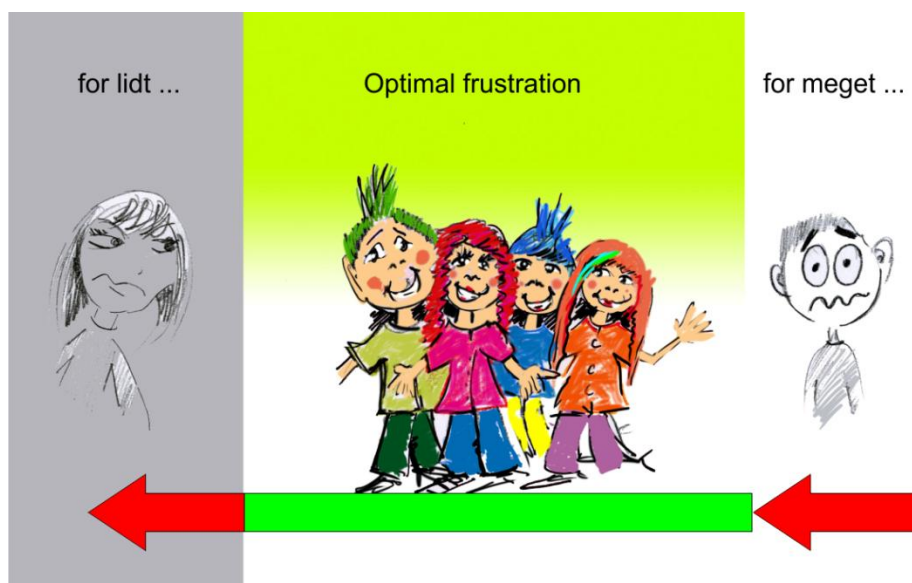
... Duchâteau konkluderer at det centrale i anvendelsen af IKT i undervisningen ikke er hvilken software der anvendes, men lærerens rolle. ...¹

Vi bruger i projektet flere programmer – bl.a. til støtte og øvelser, som f.eks. programmerne i Skoleaftalen fra Mikroværkstedet. Flere af disse er "låst" fast – dvs. at producenten har didaktiseret læremidlet. To af de programmer vi benytter ofte i projektet er 10-finger og CD-ord. Vi "leger" 10 min. 10-finger de fleste dage og der går rigtig sport brugen af dette program. CD-ord opfordrer vi eleverne til benytte så meget som muligt.

"Øvelse gør mester" - Både 10-finger og CD-ORD o.l. er programmer som eleven lærer at mestre - med et bestemt mål for øje – Begge nævnte programmer har medlæring – ud over øvelserne, hvor eleven kan tilegne sig konkrete færdigheder, kan eleven få større ordforståelse. Når jeg skriver "at eleven kan", mener jeg at eleven skal være med på ideen for at få udbytte af øvelserne. At programmerne ikke bare aktiver fysisk, men også frustrerer og medvirker til læring.

¹ En idé- og debatbog om nye læringsformer med IKT af Erik Prinds

Det betyder, at det spirende selv over tid må frustreres (så pengene lige passer)²:



Jeg illustrerer det med, at der skal en foregå en optimal frustration, en passende forstyrrelse - for at opnå kompetence og selvudvikling.

Projektforløb:

Målsætning:

Eleverne udarbejder en individuel projektopgave, teksten udformet i "Word" og præsenteret i "Mediator". Eleverne skriver hver dag Logbog om dagens arbejde. Undervejs i forløbet arbejdes med "10-finger", der både træner finmotorikken omkr. det at arbejde ved tastatur, men også giver dem et overblik over tastaturet, hvilket gør det lettere at selv at formulere sig, når der ikke skal ledes efter hver enkelt tast. Endvidere træner programmet også den enkeltes stavekundskaber. Undervejs i projektet skal den enkelte elev selv vælge en form for "frilæsning", de tager med til hver undervisning. Det kan være aviser, blade, bøger – matematikopgaver – dvs. det, der gør, at de kan fordybe sig og finde ro i det.

Eleverne skal erhverve et grundlæggende kursus i brugen af Word, hvor de både skal kunne håndtere grundlæggende færdigheder omkr. filhåndtering, vinduesvisning og værktøjer, at indsætte elementer, arbejde med forskellige formater og tabeller. I arbejdet skal de blive fortrolige med at anvende støtteprogrammet CD-ORD samt ordprædiktionen som stave- og grammatikhjælp via den visuelle og auditive støtte.

Klasserummet skal være både et lære- samt et være-rum, hvor den enkelte elev skal være med til at undersøge, hvordan de bedst lærer nyt. De skal bruge deres logbog til at notere, hvad de har prøvet – og hvor lang tid de har brugt på det. Der skal derfor eksperimenteres med muligheden for mere fysisk aktivitet, tilbagetrukket ro eller selvvalgt³ arbejdsmusik, når eleverne skal løse en opgave på egen hånd. – Sideløbende trænes den nødvendige

Lawrence Kohlberg, professor i psykologi og etik ved Harvard Universitet, har udarbejdet en teori om hvorledes man fremmer elevernes dannelsesproces. Det han kalder demokrati og moralsk dømmekraft, svarer i store træk til det ovennævnte dannelsesbegreb. Han arbejder med tre pædagogiske områder som kan skabe basis for en dannelsesproces:

- Eleverne skal i undervisningen udsættes for virkelighedsnære dilemmaer
- Eleverne skal have et reelt ansvar på skolen og indgå på lige fod med lærerne i en demokratisk beslutningsproces
- Undervisningen skal være projektorienteret og så vidt muligt kombinere det faglige med elevernes erfaringsverden¹

L.S. Vygotskij (1896-1934)...
"Læring sker i zonen for den nærmeste udvikling" er en central formulering i virksomhedsteorien. Heri ligger, at man mener, at man lærer det, der ligger i umiddelbar forlængelse af det, man allerede har lært. Eleven kan gøre det nye sammen med en anden og mere kompetent (fx læreren), som han ellers endnu ikke kan alene, men som han måske derefter kan uden hjælp. Læring ses her som et socialt anliggende ved interaktion og tilegnelse.

² Mads Hermansen: Læringens Univers s. 27 - Om frustration, kompetence og selvudvikling.

³ Musikeksempel: <http://www.gucca.dk/musik/album.php?productID=0000000006884303#>

Kreativitet er at gå bag om tingene

”Jeg påstår, at det er en forudsætning for kreativitet at kunne gå bag om tingene.”

På en meget klar måde får han vist, at vi har brug for at knytte an til forskellige vidensformer, nemlig:

- faktuel viden
- refleksiv viden
- systemisk viden (at gå bagom tingene)
- kulturel viden (Det Schein kalder grundlæggende antagelser)

Digitale læremidler kan understøtte alle vidensformer

Faghæfte 48 (indledning)

Kronik: Intet så praktisk som en tavle og en lærer

Pointen er, at også de moderne undervisningsteknologier bør bruges på lige så klog vis, som anskuelsestavlerne i sin tid blev. Også her bør ideen altså være, at eleven skal inviteres ud i en erfaringsverden, hvor alle sanser stimuleres, for med læreren ved hånden at »lære at blive klog«. Det er klogt ikke at gøre teori og praksis til et enten-eller.

<http://www.berlingske.dk/debat/kronik-intet-saa-praktisk-som-en-tavle-og-en-laerer>

Kronik i Berlinske Tidende

Af Lars Qvortrup, dekan, DPU, Aarhus Universitet, fredag den 7. august 2009

kollektive instruktion/undervisning på storskærm, hvor der via dobbeltlærer-systemet er mulighed for at én lærer underviser fælles og én kan gå rundt og hjælpe sideløbende. Eleverne inddrages videst muligt i præsentationerne på tavlen/projektor.

Forløb: (2009)

Undersøgelses-fasen:

Ud fra selvvalgte emner skal eleverne, via framing-lignende arbejdsproces, undersøge og læse om emnerne på internettet. I denne fase arbejder de sig frem efter et opgaveark, der hjælper med at styre processen og arbejde frem mod et indholdsmæssigt styret produkt. De skal samtidig undersøge, hvad der findes af billedmateriale eller filmklip, der kan understøtte det enkelte emne

Konkretiserings-fasen:

Eleverne skal ud fra framing-arkene vælge ét af de undersøgte emner ud, der kan laves (min) 6 overskrifter til (max 10). Til hver af overskrifterne oprettes en mappe hvori tilhørende tekst lægges samt billeder.

Eksperimenterings-fasen:

Eleverne skal sættes ind i de grundlæggende muligheder i Mediator – dvs. de skal kunne oprette sider, masterside, knapper samt indsætte billeder, tekst og lyd.

Kreativitets-fasen:

Opgavens delkomponenter skal nu sammensættes – så tekst, billeder, lyd, film samt tekniske Mediator-effekter sammensættes. Arbejdet omkr. layout er her meget vigtigt, hvor begreber som farvesammensætning/farveskala, grafik, stil og udtryk kommer i centrum. Eksempler på

Afslutningsfasen:

Den enkelte opgave skal brændes, DVD, og der skal laves cover, der passer til indholdet. Ved afslutningen skal holdet præsentere og fremvise eget projekt for de andre elever på holdet, og her udvælge nogle detaljer, den enkelt har været specielt glad for – hvad enten det er omkr. tekst, teknik eller grafik.

Overordnet ugeplan:

Hver morgen startes fælles ved mødebordet (i videolokalet), hvor vi gennemgår både faglige og sociale aspekter med relation til undervisningen. Der serveres hver morgen lidt frisk frugt og vand til at komme i gang på – denne opgave går på skift mellem eleverne.

Uge 1:

- Snak om ”obligatorisk undervisning” – krav, forventninger, målsætninger, motivation, ansvar for egen læring – samt læringsstile.
- Se uddrag fra TV2 programmet ”Plan B” o.l. – om læringsstile og motivation.
- Præsentation på storskærm af de programmer vi anvender i forløbet - samt Logbogen.
- Første opgave i Word samt CD-ORD – ”Vi læser på internettet” samt forøvelse til projektopgaven m. opgaven ”Emnearbejde”.
- Indledende øvelser i Mediator – oprette sider, lave knapper samt programmere, indsætter overskrift, tekst samt billeder – leg med jukeboks o.l.
- Hver dag over middag skrives logbog, arbejdes med ”10finger” samt læses frilæsning.

Uge 2-3:

- Snak om motivation og energi – kost, søvn og motion. Hvad kan jeg selv gøre, for at få mere overskud i hverdagen?!
- Se uddrag fra programmet "Kris – på gymnasiet"
- Start på emnevalg – informationssøgning – teknikker (udbygges i forløbet)
- Fælles instruktion v. storskærm omkr. det at finde inspiration til layout. – Eleverne finder eksempler på websites og begrundet valget over for resten af teamet.
- Videre instruktion i Mediator via bunden opgave, der inddrager Word-øvelsen "Emnearbejde". Udarbejdelse af masterside.
- Start på projektopgaven i Word, både tekst og billeder, der lægges i mapper.
- Lave skema i Word – samt overskrifter og indsætte billeder.

Uge 4:

- Projektopgaven i Word – den indholdsmæssige del (tekstarbejdet)
- Fælles instruktion v. storskærm omkr. layout.
- Opbygning af projektopgaven i Mediator

Uge 5:

- Projektopgaven i Word – den indholdsmæssige del (tekstarbejdet)
- Opbygning af projektopgaven i Mediator. Effekter som filmklip og musik indsættes – evt. redigeres i relevante programmer.
- Omslag/cover til DVD'en påbegyndes

Uge 6:

- Projektopgaven "lukkes" og gøres klar til brænding.
- Omslag/cover til DVD'en færdiggøres
- Præsentation af projektopgaven – evt. med indbudte gæster (kontaktlærere, forældre, ledelsen, interesserede kolleger m.v.)

Programmerne:

Jeg har i første omgang valgt at fokusere på Mediator Pro 9 fra Matchware⁴

Generel info:



Mediator er et dynamisk multimedia forfatter værktøj, med sideorienteret design og et ikon-baseret, træk-og-slip programmerings miljø, Elever og lærere kan oprette professionelle, og interaktive cd-rom præsentationer.

Mediator giver elever og lærere til at fokusere på kreative indhold. Version 9 har brugergrænseflade som Office 2007. Det er muligt at prøve programmet gratis i 30 dage - kan downloades fra [web](http://www.matchware.com).

- Producent: Matchware
- Udgivelsesår: 2008 – flere servicepacks
- Pris: 3000,- Kr. for en skolelicens (20 stk. klienter) Lærerne kan installere frit på deres computere.
- Mediator kører på Windows platformen – leveres i box med CD/DVD med vejledning i bogform.
- Installation af programmet kan distribueres via server eller terminalboks eller lokalt fra klienten.
- Dokumentation forefindes som både PDF-vejledning og onlinehjælp.
- God kundeservice – kan kontaktes i DK⁵
- Der findes mange eksempler på multimedieprojekter på nettet – herunder videovejledninger.
- Vejledninger kan printes ud – eller læses på skærmen (Klik på F1).

Programmet i funktion:

Programmet kommer i en kasse med CD/DVD samt en stor bog – med al hjælpen på skrift. Installation er ligetil. Efter installationen er programmet klar til at køre. Der findes

⁴ <http://www.matchware.com/en/products/mediator/>

⁵ MatchWare A/S Vestergade 48F DK-8000 Aarhus C Tel: +45 86 20 88 20 Fax: +45 87 303 501 aarhus@matchware.com

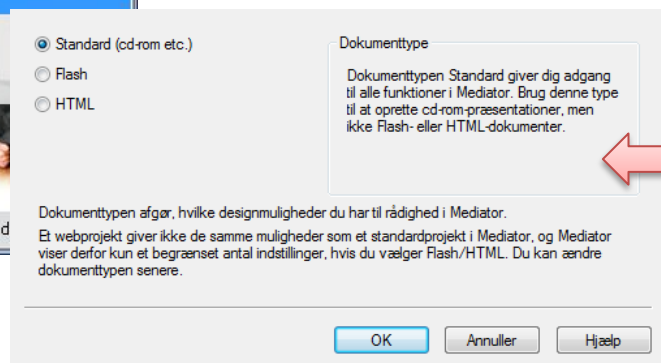
PIT-vejleder uddannelsen 2010-11
Tema 2 – Lærerprocesser og digitale læremidler
Bjørn Frandsen – Fenskær Efterskole (bjoe0321)

opdateringer i form af servicepacks som også installeres fra Matchware's hjemmeside – lidt tidskrævende hvis installation køres fra hver enkelt klientcomputer.



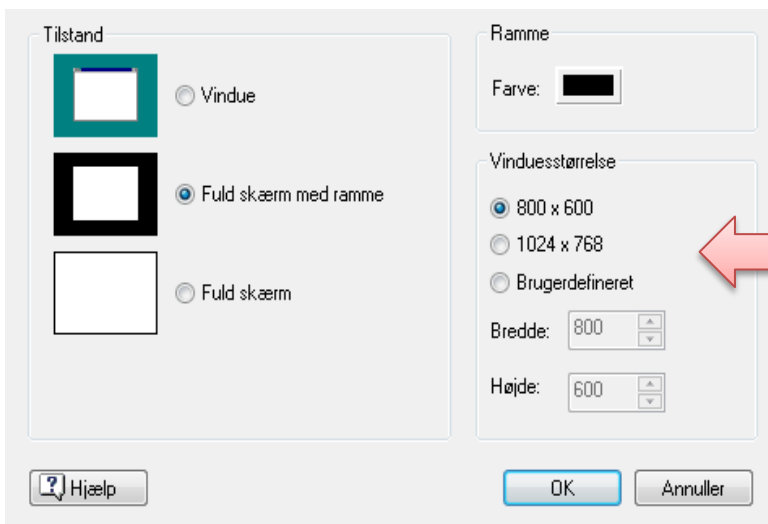
Når programmet startes første gang skal man tage stilling til hvad man vil – 4 muligheder.

Vi vil i dette eksempel oprette nyt dokument
Vi klikker OK til standard dokument.



Forklaring på de 3 valgmuligheder - de læses kun den første gang.

Efterfølgende er det kun når man opretter et nyt dokument man ser denne mulighed.



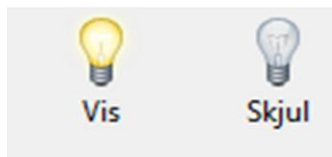
Sidste valg bestemmer størrelsen af dokumentet samt baggrundsfarve.

I en af vores øvelser laver eleverne en lille jukeboks men en speciel størrelse – det sætter valgmulighederne i perspektiv.

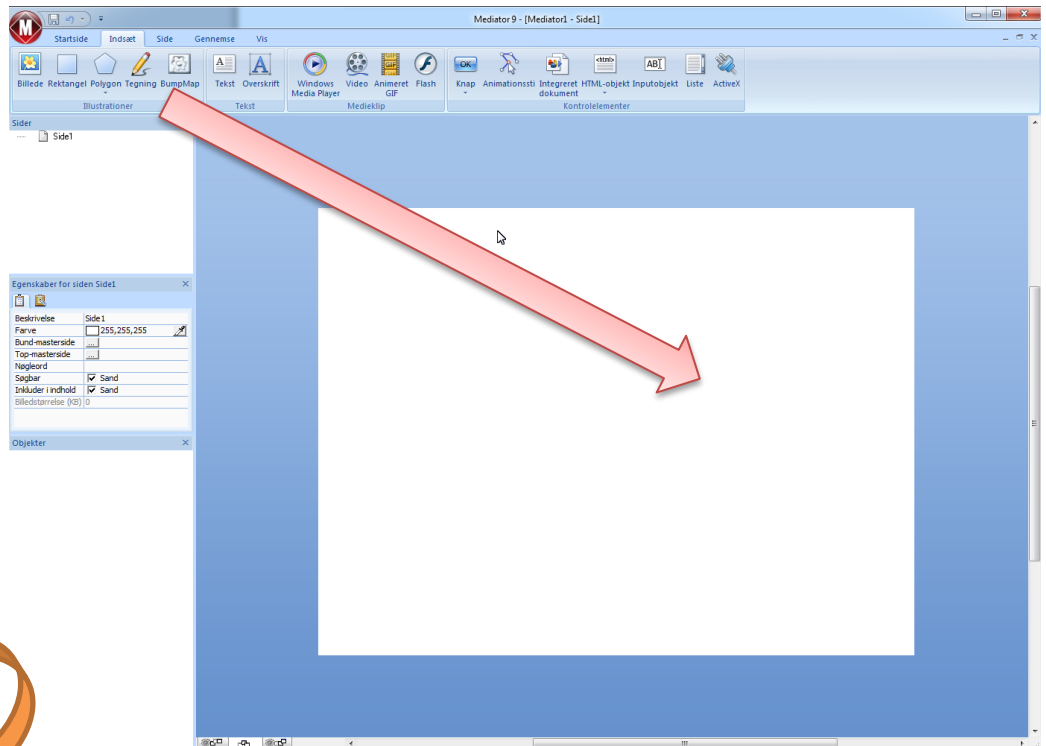
Herefter oprettes dokumentet med de ønskede valg - man kan begynde på sit multimedieprojekt.

Værktøjer:

1 – blå pil, begivenheder på musen (træk og slip)
2 – orange pil, begivenheder som 1 udløser (træk og slip)
Her vis f.eks. et billede. Der er mange muligheder bare på de vis og skjul valg.



Dialogboksen Begivenheder er nøglen til Mediators store styrke. Ved at bruge den kan du via træk og slip-metoden oprette fantastiske præsentationer uden nogen form for programmering.



Mediator er et program der har mange funktioner og kan bruges på mange niveauer. Efter et par øvelser hvor man fanger metodikken kan man som ny bruger begynde at arbejde for alvor.

Programmet er overskueligt – og de værktøjer man oftest bruger ligger lige til musen – både med venstre og højre klik. Mediator videreudvikles og ellers holder samme linje som hidtil, er her et værktøj hvor kreativiteten kan udfolde sig. En version 10 er pt. Under udvikling, men der er ikke opgivet release dato.

Som lærer – eller elev, der selv vil prøve sig frem, er der en vejledning i hjælp. Til hjælpefunktionen ligger funktionsdygtige eksempler indbygget i programmet. Man kan vælge at bruge dele af disse og udbygge. Endvidere er der skabeloner og en mængde fotos, tegninger, videoer og lyde.

I bogen Kommunikation og IT skriver Peder Meyhoff om multimedieværktøjer – herunder Mediator – [Se mere på nettet.](#)

Programmet sammen med eleverne:

I starten af projektet **leger** vi en del med Mediator – f.eks. laver eleverne en jukeboks. Størrelsen på jukeboksen er valgfri – f.eks. 300 pixels i bredden og 600 pixels i højden. De vælger 5 musiknumre som skal aktiveres via billeder, knapper o.l. Layoutet skal understøtte musikken. Sluttelig eksporteres, alle projektets filer (.md8-filen, alle datafiler og Mediator Viewer) samles i en enkelt selvudpakkende EXE-fil med projektets navn som filnavn. Hvis slutbrugeren dobbeltklikker på EXE-filen, bliver filerne ikke dekomprimeret, men derimod streamet og læst direkte fra EXE-filen. Dette sikrer en optimal afviklingshastighed uanset størrelsen af projektet.

Med udgangspunkt i elevernes rolle som brugere af it, og set i lyset af udviklingen af web 2.0, inddrages følgende fire temaer i den faglige og tværfaglige undervisning.

1. Informationssøgning og -indsamling
2. Produktion og formidling
3. Analyse
4. Kommunikation, vidensdeling og samarbejde.

De fire temaer inddrages med henblik på at facilitere elevernes lærerprocesser og skabe bedre læringsresultater og for at understøtte, at eleverne tilegner sig digital dannelse. Temaerne vil optræde i forskellige former for anvendelsen af it i de enkelte fag.

Faghæfte 48 – side 5

Framing:

Helt overordnet postulerer framing-teorien, at information kun får mening, når den placeres i en sammenhæng med anden information.

MSN

Messenger hold kontakten med de personer, der betyder mest for dig, fra din pc, telefon eller på internettet. Del fotos og videoer, mens du chatter, og se de nyeste opdateringer fra dine venner.

MSN står for Microsoft Network. MSN er en web-portal, e-mail udbyder og udbyder af MSN Messenger.

En del af pakken
Windows Live Essentials

Denne metode har flere fordele:

1. Hastighed
2. Projektet afvikles direkte fra EXE-filen. Der er ingen dekomprimering og dermed ingen ventetid.
3. Det er enkelt at danne exe-filen (ikke mange valg muligheder at tage stilling til)

Andre øvelser tages op løbet projektet – sideskift, mastersider, video m.m. Efter hver projektdag evaluerer vi behovet for specielle øvelser – eller gentagelse af tidligere øvelser. Hver elev arbejder mod at færdiggøre eget projekt, men i læringsrummet fungerer vi alle som et team, hvor vi motiveres til samarbejde – og udnytte hinandens kompetencer.

Projektet i forhold til IT faglige mål i faghæfte 48:

I IT- Dansk projektet inddrages vi de 4 temaer i faghæfte 48, Fælles Mål 2009 It- og mediekompetencer i folkeskolen⁶

Informationssøgning:

I projektforsløbet arbejdes med små opgaver til informationssøgning. Opbygningen af søgemuligheder i f.eks. google, Wikipedia m.m. Eleverne får struktureret hjælp til søgning via framinglignende wordskabelon⁷, som de udfylder og kan vende tilbage til. Skabelonen hjælper ligeledes med at få styr på dispositionen senere i forløbet. (se eksempler sidst i opgaven)

I den sammenhæng er det vigtigt at være opmærksom på de ofte komplekse forhold, der gælder for digital baseret information, fx er Wikipedia karakteriseret ved, at information består af tekster, billeder, lyd, videoklip, links mv., der konstant opdateres.
Faghæfte 48 – side 5

Produktion og formidling:

Eleverne producerer i dette projekt DVD og præsenterer projektet. De får DVD med hjem og viser projektet for familie m.m.

Analyse:

I projektforsløbet vises eksempler på hjemmesider, både hjemmesider som eleverne finder og multimedieproduktioner som eleverne kender til – lige fra Pixeline til nye verdener som guidet tur rundt på Louvre i Paris.

Alle tilgængelige digitale medieprodukter er produceret af en afsender med en intention, og alle er de rettet mod en målgruppe⁸.

Kommunikation, vidensdeling og samarbejde:

Børn og unge har hurtigt taget internettets mange mulige former for kommunikation til sig. De udveksler informationer, erfaringer, tanker, holdninger, følelser og fantasier.

⁶ Faghæfte 48 UVM: [Link](#)

⁷ Eksempel på framing-lignende skabelon til eleverne – hentes i opgavemappe på fællesdrev, vedlagt sidst i opgaven.

⁸ Faghæfte 48 – side 8

Kreativitet er at gå bag om tingene

”Jeg påstår, at det er en forudsætning for kreativitet at kunne gå bag om tingene.”

På en meget klar måde får han vist, at vi har brug for at knytte an til forskellige vidensformer, nemlig:

- faktuel viden
- refleksiv viden
- systemisk viden (at gå bagom tingene)
- kulturel viden (Det Schein kalder grundlæggende antagelser)

Digitale læremidler kan understøtte alle vidensformer

Multimedier appellerer ofte til flere sanser, og de kan afvikles på et bredt spektrum af platforme. Interaktive medier omfatter mange forskellige genrer som fx websteder, undervisningsmaterialer distribueret på cd-rom 3D-produktpræsentationer og computerspil.

Brug af multimedier giver nye muligheder og større alsidighed i undervisningen. Præsentation og arbejde med multimedier skaber mulighed for øget identifikation og indlevelse hos eleverne. Læreren får ganske simpelt flere strenge at spille på i undervisningen.¹

I projektet inddrages elevernes brug af diverse kommunikationsmidler – dels via Internettet, men ikke mindst mobilen. I forløbet kan eleven kommunikere via MSN og spørge kammerater og lærere om hjælp o.l.

Projektet i forhold til de fag faglige mål – Dansk på 3U:

Målet for dansk/matematik undervisningen på Fenskær efterskole er beskrevet år tilbage – det læses tydeligt af de anvendte formuleringer⁹.

I dette projekt er der fokus på IT som værktøj, som vil give eleverne kompetence de vil kunne anvende. Vi vil opkvalificere eleverne til de krav og forventninger eleverne fremover vil møde. At kunne søge informationer, videns dele og lære at lære.

Multimedier i undervisningen:

Multimedie er brugen af flere medier sammen. Det kan f.eks. være tekst, billeder, video, lyd og animationer. Multimedie bruges i forbindelse med præsentation og er et stærk virkemiddel til at præsentere/uddybe et emne.

Multimedier er en sammensat størrelse, eleverne møder og bruger aktivt denne udtryksform på nettet og på Dvd'er m.m.

Evaluering på projektet IT-Dansk 2009:

Vi har i projektet anvendt multimedieprogrammet Mediator som samlende program – andre multimedieprogrammer kunne være anvendt f.eks. PowerPoint, Prezi m.m.

Mediator giver umiddelbar lyst til at fortælle i billeder, tekst, lyd, video, animationer, links til internettet. Med Mediator har vi et program som giver mulighed for subjektiv kreativitet.

Allervigtigst er lysten til at fortælle en god historie, ikke bare i ord, men med flest mulige virkemidler. Har eleven svært ved at fortælle i ord, flyttes fokus til andre medier, f.eks. billeder, video. Der sker dog i processen altid en motivation for at indsætte overskrifter og undertekster til billederne.

Med støtteprogrammer som CD-ORD tør eleven skrive mere og mere. På 6 uger med 15 timer ugentlig er det muligt at flytte eleven – og eleven er meget stolt over til slut at stå med det færdige produkt.

Gennem projektet inddrages flere programmer – skrive (Word), billedbehandling (Photoshop/Picasa) m.m. Eleven øger sine kompetencer ikke bare i teknikken af programmet, men bruger programmet med et mål for øje – til at udbygge eget projekt.

I forbindelse med informationssøgning til at gå i dybden med selvvalgte emne, lærer eleven at blive mere kritisk og udvælge relevant stof.

⁹ http://www.fenskaer.dk/285-143-indholdsplaner_3u-projekter.htm

Mediator er et program, man kan bruge megen tid på. I starten af projektet skal eleverne guides meget for at kunne strukturere tiden og holde fokus. Et skift af emne kan blive aktuelt – f.eks. hvis eleven et stykke inde i forløbet reelt er mere optaget af andet emne.

Vi skal som lærere i hele forløbet forsætte med at lege med små opgaver – dels til at afklare et akutte problemer (f.eks. en elev har et ønske om at starte/stoppe en handling med et museklik på siden på et bestemt tidspunkt) – i sådanne situationer er elevens motivation for at lære nyt – stor.

Konklusion:

Med projektet IT-Dansk på Fenskær Efterskole, på vores udlusnings afdeling har vi et projekt, som eleverne giver positiv respons på, fordi vi kan:

- Møde eleven på eget niveau
- Emnet er selvvalgt – eleven får reelt ejerskab over eget projekt
- Der stilles krav i trygge omgivelser
- Det er muligt at få vejledning – 2 lærer i hele perioden (16 elever)
- At alle laver en multimedie produktion på eget niveau – og at der er plads til de store personlige forskelle hver elev repræsenterer.
- I perioden er det muligt og holde tæt kontakt til huslærere – og samle op på eventuelle udfordringer i sociale relationer.

Den enkelte elevs fokus kan forstyrres af ydre og indre konflikter og påvirke dagsformen, og har ligeledes indflydelse på elevens gåpåmod.

Ønsket om optimal frustration – og at eleven skal kunne stå på egne ben er fin nok, men det er ikke altid læreren rammer i zonen hvor det er optimalt. Hvis en elev går ”rammer muren”, ikke opnår en optimal frustration i projektperioden, støttes eleven og spores ind på projektet igen. Det kræver at vi som undervisere har fokus på både faglighed, lærerpersonlighed og relationsarbejde.

Mediator kan umiddelbart virke som en stor mundfuld, hvis man partout vil bruge alle funktioner, men ved at starte med flere enkle lege-øvelser, får eleverne troen på, at det er muligt. Til sammenligning anvendes Word i undervisningssammenhænge ofte kun som ”elektrisk skrivemaskine”.

Det er ikke af afgørende betydning, hvilket program der bruges. Et lignende projekt ville opnå samme effekt, hvis grundlaget er til stede. Med grundlaget menes – at tage udgangspunkt i elevernes hverdag og de ting som betyder noget for den enkelte og sætte et trygt læringsrum op. Vi ser eleverne koncentrere sig – ønske mere viden og kunnen.

Mange elever siger efter endt projekt, at de ønskede at, det var nu de skulle begynde på projektet – for nu er modet til at fortælle og færdighederne i programmerne tilstede. Eleverne beskriver her hvad Vygotskij definerer som at lære i forlængelse af det man allerede har lært, som et led i interaktion og tilegnelse.

Som lærer bliver man grebet at stemningen også selv om det er en intensiv og udfordrende periode.

Leg er en fællesbetegnelse for underholdende aktivitet, som kan udføres af både [mennesker](#) og [dyr](#).

Når de leger kan legen have det mål at optræne motorikken, samt at lære om sig selv og omverdenen.

<http://da.wikipedia.org/wiki/Leg>

Leg og læring

Videnssamfundet sætter nye krav til skolen. Børnene skal ikke blot tillære sig faglige kundskaber, men udvikle personlige egenskaber og lege sig frem til viden. Ansvarlighed, engagement, nysgerrighed og indlevelse er nogle af de værdier, der lægges vægt på i dagens samfund.

...hvor legen er integreret som et vigtigt element og en måde, hvorpå faglige færdigheder kan tilegnes.

Faktalink.dk

Projektet engagerer til at inddrage IT i læringen – eleverne får øget deres IT-kompetencer i gennem hele processen, samtidig med at der sker en medlæring eleverne i mellem, som øger deres evne til at viden dele og samarbejde.

Eleverne har hver i sær, efter end projekt, fået stor indsigt i hvad multimedieproduktion er for en størrelse.

Perspektivering og fremadrettede udfordringer:

Løsningen PAPERSHOW™ FOR TEACHERS tilbydes i en komplet pakning, klar til brug. Indhold:

- **1 numerisk Bluetooth® PAPERSHOW- pen**
- **1 USB-hukommelse** med Bluetooth® på 512Mo som indeholder software PAPERSHOW
- **1 interaktiv kladdehæfte** i stort format på 128 sider, småtærnet
- **30 interaktive papirark** til printer (A4)
- **1 linje EXTRA** farver og en løs interaktiv lommeregner
- Tilbehør: **1 dokumentmappe, 1 penne-etui**, 1 batteri AAA, 3 blækpatroner, personlige ringe til USB-hukommelse og pennen.

Dette er vores første tilnærmelse til interaktive tavler. I nogle klasseværelser ser vi på produkter fra 3M som touchskærme o.l.

Projektet har de seneste år haft Mediator som samlende multimedieprogram – det er ikke et "must" – og vi går med tiden måske mod et mere web-baseret program. Sidste nyt 3.12.2010 – der kommer en ny version af Mediator, som skal vi skal vurdere til næste projekt 2012.

I 2011 skal nyt projekt startes og vi vil bl.a. inddrage eleverne kompetencer på mobilen – til f.eks. at indsætte video/billeder i projektet.

Selve opbygningen af projektet fungerer, men anvendte programmer skal justeres så de er tidssvarende. Elevernes brug af web2 sites inddrages. Officielle websites – banksites o.l. – skal eleverne som aktive medborgere også kunne afkode og navigere rundt på.

Da lærerne på Fenskær efterskole alle arbejder på praktisk/musiske værksteder, er det ikke alle steder integration af IT har den største prioritet, men i vores multimediehus er dette projekt med til at øge interessen.

På Fenskær efterskole – er vi lige startet med lærerIntra. Vi får projektorer og whiteboardtavler i hvert hus (klasse) først i det nye år. Endvidere tilknyttes et sæt Paper Show for Teachers¹⁰ til hvert hus. Interessen for IT er for alvor sat på dagordenen.

Vi skal den 15. dec. Tage stilling til om eleverne må få deres bærbare med på skolen – der er en stor villighed til en forsøgsordning, der kommer til at gælde fra januar 2011. Alt i alt kommer vi til at opleve og tage stilling til elevernes IT-brug.

Litteraturliste

Undervisningsministeriet 2010:

Fælles Mål 2009. It- og mediekompetencer i folkeskolen. Faghæfte 48.

Rum til læring af Peter Prinds

Tema 2 Læreprocesser og digitale læremidler – Temabeskrivelse UNI-C

Tema 2 Læreprocesser og digitale læremidler – Introartikel UNI-C

Karsten Gynther m.fl.: "Den pædagogiske effekt af IT-læremidlerne" Uddrag

Mads Hermansen: læringens Univers 4. udgave. Forlaget Klim.

Billede på forsiden med forældretilladelse, foto Bjørn

Bilag: Framing lignende ark i word (IKT)

¹⁰ <http://www.papershow.com/da/> samt <http://www.papershowforteachers.com/da/mindmaps.html>

“Framinglign.-ark”, side 1 af 4

Word-opgave 3 – ”IT-dansk”

- Åbn programmet Word
- Åbn programmet CD-ORD

Find på 5 forskellige emner, du er interesseret i ! – Det skal være emner, du er nysgerrig efter at vide mere om, end du allerede ved!

1.

2.

3.

4.

5.

Vælg et af dem ud, som du vil læse mere om på Internettet:

•

(Webadressen kopieres og sættes ind sammen med emneordet!)