

Konferencecenter KOSMOPOL
Fiolstræde 44, København K

16. januar 2013



HVORDAN LAVER VI E-LÆRING, DER VIRKER?

Tilmelding og yderligere oplysninger på www.fluid.dk

FLUID
FORENINGEN FOR FLEKSIBEL
UDDANNELSE I DANMARK

OM KONFERENCEN

E-læring dækker over mange forskellige måder at kombinere læring og teknologi. I Danmark har vi ikke haft særlig meget fokus på Instructional Design. Men netop designet af aktiviteter, de planlagte interaktioner og relevante læringsmål er af afgørende betydning for, hvorvidt e-læring bliver en succes for både deltager og organisation.

9.00 Registrering og morgenkaffe

9.30 Velkommen

FLUID bestyrelsesmedlem Jesper Tøstesen byder velkommen til konferencen

9.40 Udfordringen og problemer for e-læring - hvor skal vi hen og hvad er galt?

Christian Kirk Muff sætter scenen. Hvis E-learning er svaret, hvad var spørgsmålet så? Med andre ord, hvad er det egentlig organisationen ønsker sig fra HR, når det gælder kompetenceudvikling? Og hvordan kan E-learning dække dette ønske?

10.15 Hvad virker og hvad virker ikke i e-læring?

Forskningsleder Bent B. Andresen fra Århus Universitet indleder: Alt andet lige skaber omstilling til e-læring øget metodefrihed. Desuden kommer indholdet til at bestemme rammerne i stedet for omvendt. Hvordan og hvorfor virker det? Hvad betyder det særligt for deltagernes motivation, arbejdsomhed og læringsudbytte?

11.00 Hvornår passer e-læring til organisationen og læringsbehovet

Peter Christensen fra Vestas og Jane Norre Nielsen fra Udenrigsministeriet fortæller om deres erfaring er med at tilpasse e-læring til organisationen. De fortæller både om udfordringerne og hvad de tror der skal til, for at lave e-læring, der virker

11.45 Fra Instructional Design til designbaseret læring

Mange taler om didaktisk design, men hvad er det der sker når vi begynder at opfatte den didaktiske proces som en designproces? Niels Henrik Helms diskuterer begrebet didaktisk design – og giver eksempler på fra professionsuddannelser og erhvervsuddannelser, hvor it, læring og design har været i dynamisk samspil.

12.15 Frokost

13.15 I-bøger og didaktisk design

iBøger er digitale bøger, der kombinerer det bedste fra bog og computer – men iBøger kan indrettes på mange måder. Karin Eckersberg fra Erhvervsskolernes Forlag fortæller om, hvordan det didaktiske design i forlagets iBøger er inspireret af aktuel læremiddel- og læseforskning

13.45 Kaffe

14.00 eDesign - fra idé til digitalt læremiddel

Didaktikken - dvs. hvordan opnås det ønskede læringsmål bedst for målgruppen - bør være styrende i alle sammenhænge, når der udvikles digital læring. Og derfor også, når der skal udvikles digitale læremidler. Michael Lund-Larsen, Centerchef ved eVidenCenter, Det Nationale Videncenter for e-læring præsenterer værktøjer i designmodellen og eksempler på materialer udviklet efter den design-model, som @ventures har anvendt og videreudviklet igennem de sidste 10 år.

14.30 E-læring skal være sjovt

I en lynsnar workshop behandler vi sammen en række principper for læringsdesigns, der inddrager spilmekanismer. Gennem opgaveløsning med fokus på sjov kan vi lære at forstå og at benytte sjovs væsen. Workshopen ledes af Carsten Storgaard fra Oticon, som selv synes, at han er sjov.

15.10 Diskussion og opsamling ved Christian Kirk Muff

15.30 Konferencen slutter