

# Faldgruber i didaktisk design for digital dannelse

*Digital dannelse og læring*  
FLUIDkonference, 27/3 2017

Nina Bonderup Dohn, lektor, ph.d.  
Institut for Design og Kommunikation  
Syddansk Universitet

# Oversigt

- Indkredsede eksempler
- Er det *digital* dannelse, der er brug for?
  - Faldgrube 1: Afkobling af digital og fysisk handlen
- Er det digital *dannelse*, der er brug for?
  - Faldgrube 2: Afkobling af kompetence og dannelse
- Læring af kompetent-dannet handlen i hybride rum
  - Eksempler og diskussion
- Didaktisk design for læring
  - Faldgrube 3: "Design af elevers læring"
  - Design for læring – eksempler og diskussion

# Er det *digital* dannelse, der mangler?

- Digitale fodspor
- Beskyttelse af private data
- Hacking af systemer
- Brug af andres login
- Mobning på de sociale medier
- Ulovlig deling af nøgenbilleder
- Overdreven mobilbrug
- Fysisk tilstedevær - online fravær

Problemet er, at 'den digitale verden' *ikke* er afgrænset!

# Er det *digital* dannelse, der mangler?

Sammenfletning af fysiske og virtuelle handlingsrum

- Fysiske rum integrerer og understøttes af digitale
  - Komplex handlen i og mellem interrelaterede rum
- "Sømløs" anvendelse af information på nettet
- Multitasking i mange rum på én gang
- Nyhedsspredning via sociale medier
- Handlingskonsekvens i andre rum (mobning, aftaler)
- Betydning af digitale fodspor i fremtidige rum
- Kommunikation, vidensdeling og vidensskabelse via it

Problemet er inadækvat forholden sig i *hybride* rum

- Og selve italesættelsen som 'særlige' digitale rum?

# Faldgrube 1:

## Afkobling af digital og fysisk handlen

- Vi skal lære at handle adækvat i *hybride* rum
- Med afsæt i vores fysiske tilstedevær nu og sidenhen
- Hvordan peger det, vi gør, ud over her&nu situationen?
  - ("skriv ikke noget, du ikke ville sige til personen f2f")
  - ("overvej, hvad andre, i fremtidige situationer, vil tænke om de billeder, du har lagt ud")
- Hvordan kan vi benytte os konstruktivt af, at vi kan koble til andre rum, derfra hvor vi fysisk befinder os?
  - 'Bortstrukturering' eller positiv brug af distraktion?

# Er det digital *dannelse*, der mangler?

Dannelse og kompetence modstilles ofte

- Kompetence tænkes instrumentel, snæver
- Dannelse tænkes som
  - Klassisk: den humanistisk vidende person
  - Udsyn, bredde
  - Demokratisk, etisk, med- og selvbestemmende borger
  - Grundindstilling – ‘at stå i det åbne’
  - Identitet

*Kompetence er noget, vi kan*

*– eksternt i forhold til hvem vi er*

*Dannelse er en del af, hvem vi er*

*– definerer hvem vi er*

???

# Er det digital *dannelse*, der mangler?

- Digitale fodspor
- Beskyttelse af private data
- Hacking af systemer
- Brug af andres login
- Mobning på de sociale medier
- Ulovlig deling af nøgenbilleder
- Overdreven mobilbrug
- Fysisk tilstedevær - online fravær

Stor it-kompetence & media literacy – ringe dannelse?

– Manglende kompetence

– ift. loven, læring, andre mennesker, fremtiden?

# Faldgrube 2:

## Afkobling af kompetence og dannelse

Kompetence er at handle *passende* ift. situationens krav

- ‘At handle passende’ inkluderer dannelse
  - Ikkepersonlig handlen over for andre er *upassende*
  - Uetisk, ondskabsfuld handlen er *upassende*

Dannelse er demokratisk åbenhed for verden, en identitet

- Det indebærer vel også handling?
- ‘Passende’ dannelse involverer kompetence

Vi skal lære at handle ”kompetent-dannet” i hybride rum

- Kritisk, etisk, situationstilpasset stillingtagen til betydninger af handlinger her&nu og fremover



# Læring af kompetent-dannet handlen i hybride rum

Situationskrav på forskellige niveauer (analytisk set):

- ”Specifikt faglige niveau” (domæneniveau)
  - Genreanalyse, udstrækningsøvelser, kodning
- Aktivitetsniveauet
  - Facebookchat, skrive indlæg i diskussionsforum, medieproduktion, læse, interagere med læringsobjekt
- Livssituationsniveauet
  - Skoletime, arbejdsplads, hobby, familieliv, eksamen+test

”Situationens krav” er enheden af krav

- Kompetent-dannelse læres i respons på enheden af krav
- Afgørende hvilke enheder af krav, lærende udsættes for

# Læring af kompetent-dannet handlen i hybride rum

- Kompetent-dannelse kan adresseres på alle tre niveauer
  - Domæne, aktivitet, livssituation
- Forskellige lærings- og motivationsmuligheder
  - "Vi har indført faget "Digital dannelse"
  - "Vi lærer dem om digitale reglerne for, hvad man ikke må gøre"
  - "Vi bruger Facebook som diskussionsforum"
  - "Eleverne laver interaktive...
  - "Eleverne laver wiki om..."
  - "Elever skal lave digitalt produkt for..."
  - "Eleverne spiller rolle..."
  - "Eleverne deltager på... blogs mv."

domænetilgang

aktivitetstilgang

livssituationstilgang

# Læring af kompetent-dannet handlen i hybride rum

- Domæneniveau
- Aktivitetsniveau
- Livssituationsniveau

*Diskuter med sidemanden:*

- *Hvad laver I af læringsaktiviteter, der understøtter digital dannelse – på hvert af de tre niveauer, eller på tværs af dem?*
- *Er fokus i jeres aktiviteter på digital dannelse, digital dannelse – eller på kompetent-dannelse i hybride rum?*

# Didaktisk design for læring

## Hvad er didaktisk design?

- Design er formgivning, mønsterskabelse
- Didaktik er underviserens understøttelse af læring
  - Hvad, hvorfor, hvordan, med hvem og hvilke medier
- ‘Didaktisk design’ = formgivning af læringsmuligheder
  - ”designer for, at eleverne får de bedste muligheder for at lære det, vi ønsker de skal lære”
- Mange led – didaktisk designs typer af ‘produkter’:
  - Læremidler
  - Læringens (hybride) rum ... og koblinger mellem dem
  - Læringsaktiviteter – inkl. brug af læremidler og -rum
  - Forløbsorganisering, uddannelsesorganisering

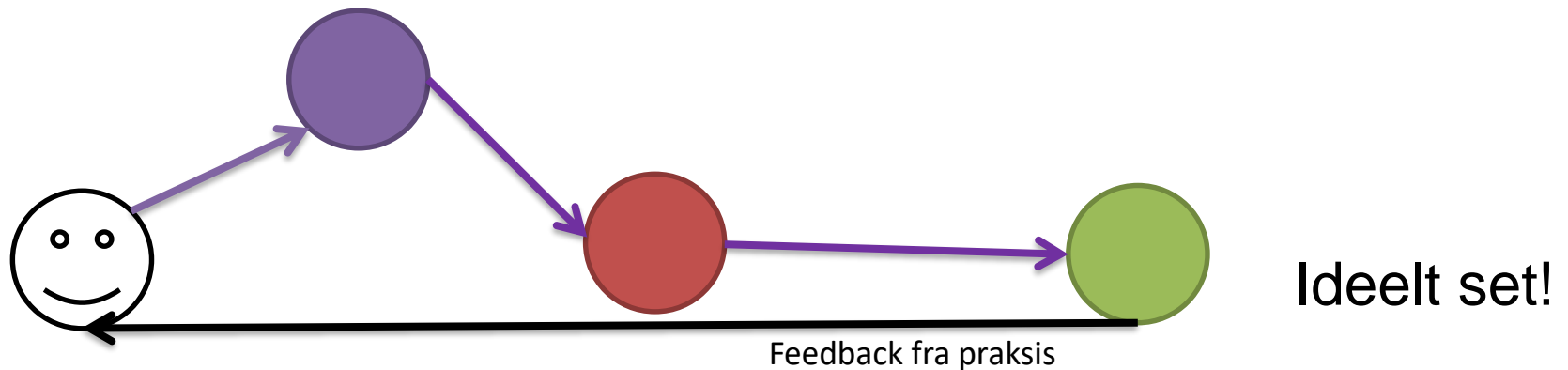
# Designs mange betydninger (Heskett)

”Design er at designe et design for at skabe et design”

- Design = det felt, der beskæftiger sig med ‘at give form’
  - *“Nina taler om feltet ‘didaktisk design’”*
- Design = umiddelbar manifestation, fx model, produktidee
  - *”Designideen bag det digitale læremiddel er...”*
- Design = resultatet af formgivningen – endeligt produkt
  - *“Det didaktiske design er vidensdistribution fra læreren”*
- Design = det at give form
  - *“Jeg designer e-bogsindhold”, “jeg designer læringsrum”*
  - Design = virkeliggørelsen af en klar, bevidst intention
    - *“Jeg designer flipped classroom læringsaktiviteter”*

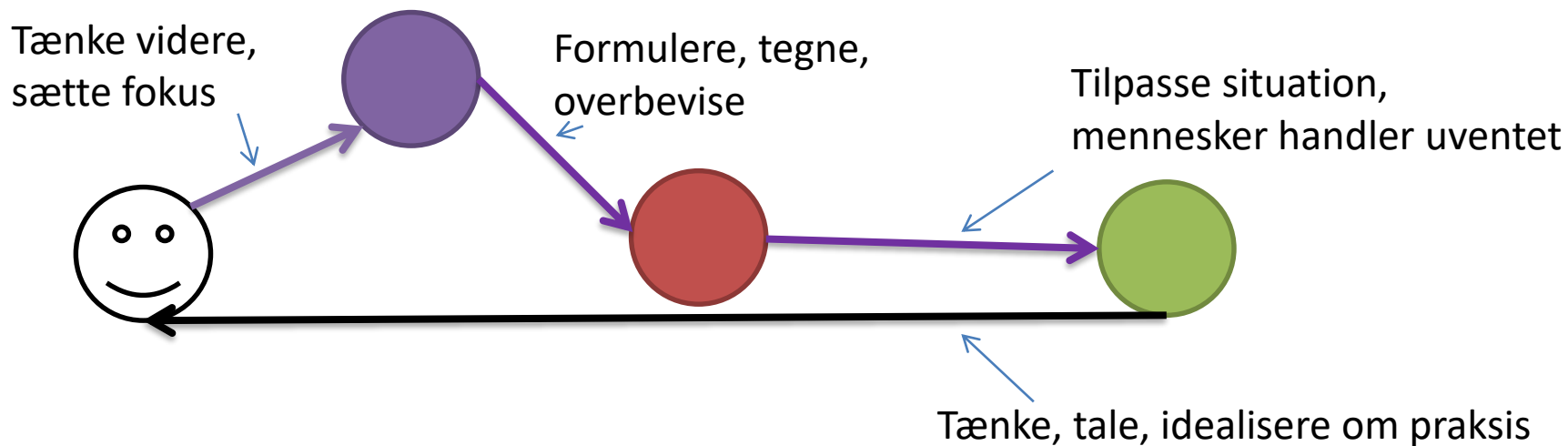
# Didaktisk design for læring

”Design er at designe et design for at skabe et design”

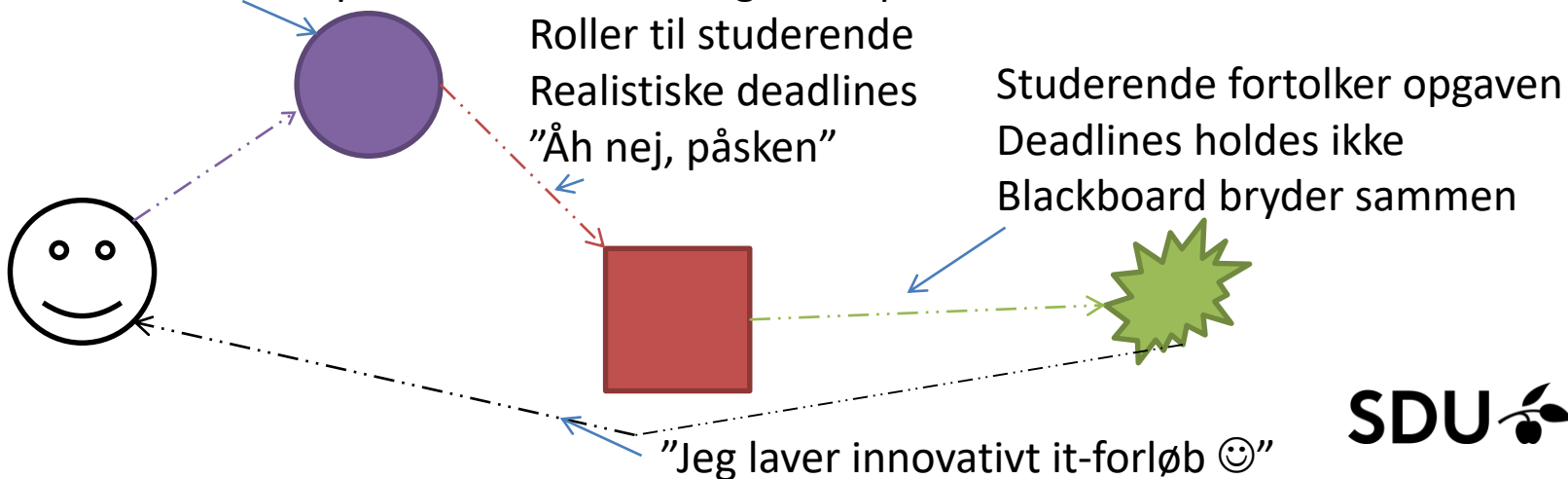


Forbindelser mellem betydningerne

# Didaktisk design for læring

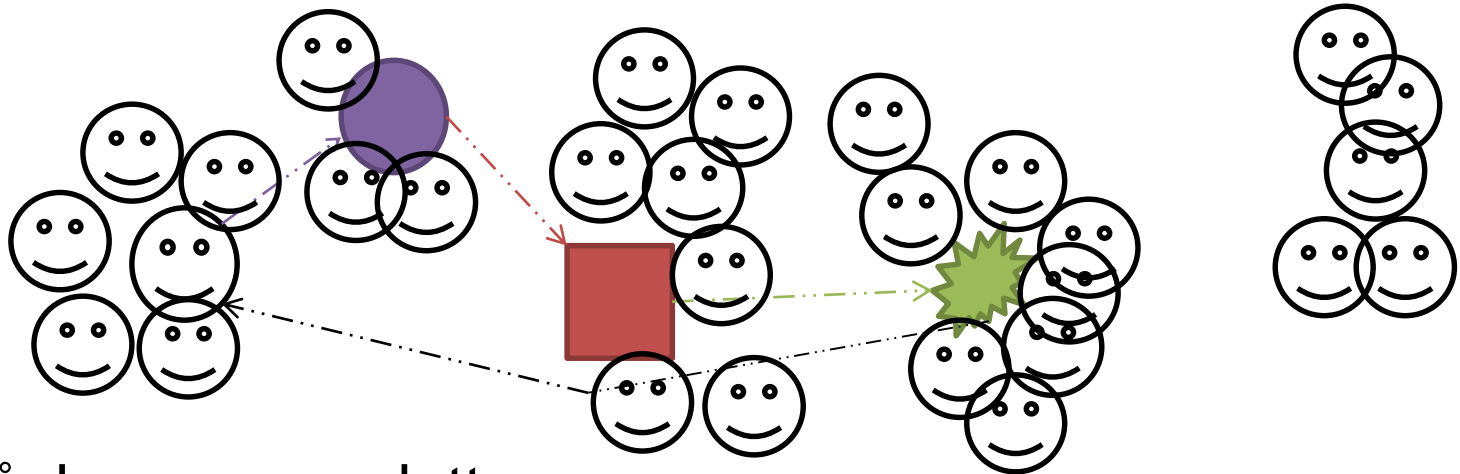


"Jeg vil lave it-baseret rollespil 😊"



# Faldgrube 3: "Design af elevers læring"

Det er situationen:

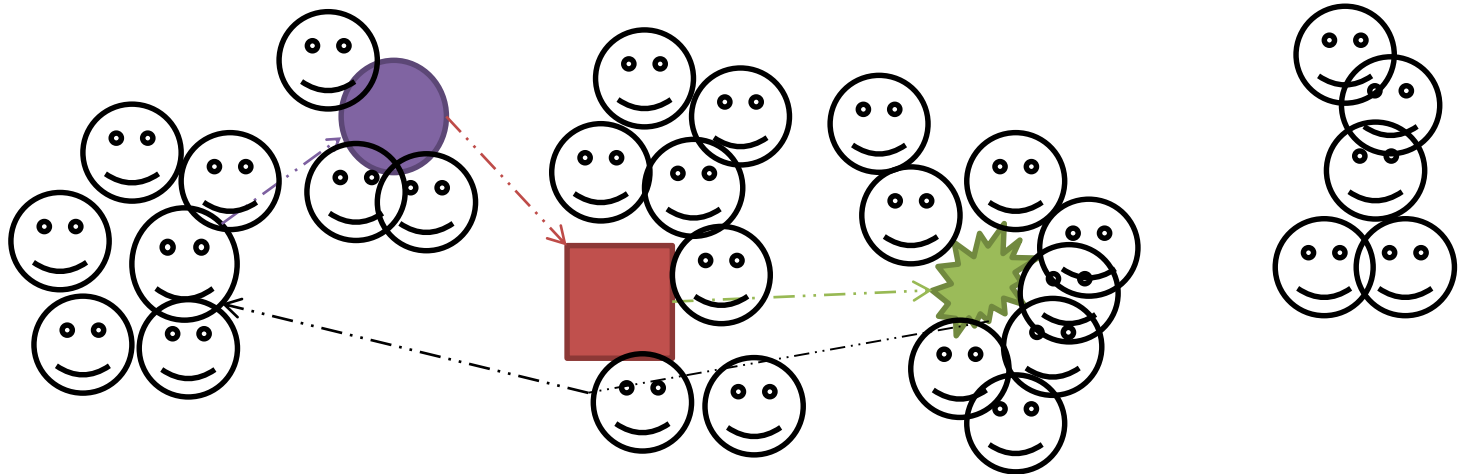


Eller måske snarere dette

- Mennesker handler og lærer i *reaktion* på design
- Handling og læring er ikke et *resultat* af design
- ⇒ Praksis kan ikke 'programmeres'
- ⇒ Realisering af design er ikke 'implementering'
  - Det er emergent bliven-til-i-situationen



# Design *for* læring



- **Design/design/design** kan ikke bare overføres
  - Problematisering af generelle pædagogiske metoder
    - Som PBL, portfolio, Salmons elæringsmodel
  - Forhandling og resituering er altid nødvendig
  - Resituering er ikke lineær og ikke forudsigelig



# Design *for* læring

Man kan ikke designe bestemt læringsresultat

- Moderate forventninger til **læremidler** og **læringsrum** selv
  - De giver **struktur** og peger retning ud
  - Men de kræver **ibrugtagning** (og **design** for det)
    - Fx flipped classroom kræver, at elever ser materialet
    - Og resituerer fra lektiesituationen til klasserummet

Eleverne lærer i *reaktion* på **design**, ikke som resultat af det

- Virkeliggørelse i 'bliven-til-i-situationen'
- Forvent ikke lineært læringsudbytte
- Vær forberedt på 'skæve' læringsudbytter – indarbejd dem?

# Design for læring - eksempler

- "Vi lærer dem om digital kompetence og reglerne for, hvad man absolut ikke må gøre"

Bestemt læringsindhold -  
Kan skævt læringsudbytte integreres?

- "Vi bruger Facebook som diskussionsforum"

- "Eleverne laver interaktive fælles opgaver"

- "Eleverne laver wiki om et emne"

Mere åben opgave -  
Integreres skævt læringsudbytte lettere?

- "Elever skal lave digitalt produkt for ekstern partner"

- "Eleverne spiller rollespil om mobning på skolen"

- "Eleverne deltager på et kursus"

Åben opgave -  
Skævt læringsudbytte integreres lettere  
- Eller opdages det ikke?

# Design *for* læring - eksempler

*Diskussion med sidemand – og i fællesskab*

*I hvor høj grad tillader jeres eksempler på didaktisk design for digital dannelse skæve læringsudbytter? Kan de opdages? Kan de integreres?*

# Tak for opmærksomheden 😊

Læs mere her:

