



AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Aalborg Universitet

Digital Dannelse, it-didaktik og tyskfaget

Levinsen, Karin Tweddell

Published in:
WissensWert

Publication date:
2016

Document Version
Version blev oprettet som del af udgivelsesprocessen; udgivers layout; normalt ikke offentligt tilgængeligt

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):
Levinsen, K. E. T. (2016). Digital Dannelse, it-didaktik og tyskfaget. I WissensWert: Tysklærerforeningen for Gymnasiet og HF's skriftserie (s. 47-55). (WissensWert, Tysklærerforeningen for Gymnasiet og HF's skriftserie).

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- ? Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- ? You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- ? You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Tysklærerforeningen

WissensWert

Nr. 30/sep
2016



BROBYGNING OG DIDAKTISERING

- OVERGANGE MELLEM UDDANNELSER



Indhold

Leder af Lise Høyer	4
Folkeskolesamarbejde på Sydfyn af Ulrikka Rueskov Honoré	7
Niveaudelt undervisning af Hanne Nørby Knudsen, Anja Czepluch og Kristian Jepsen Steg	14
Overgangsproblematikker mellem folkeskolens og gymnasiets tyskundervisning af Ditte Bager ...	20
Også samarbejde fremmer forståelsen! af Flemming Nygaard og Mathilde Nygaard Beck	26
StoreBro – elevorienteret brobygning ind i huset af Christian Smith	32
Chunks i arbejdet med ordforråd og sproglig korrekthed af Therese Berg	38
Tysk på teenageværelset af Rasmus Therkildsen og Lars Köhler Lindegaard	42
Digital Dannelse, it-didaktik og tyskfaget af Karin Levinsen	47
Nyt fra fagkonsulenten af Bente Hansen	55
DM i Sprog	59
Poul Husum in memoriam	60
Anmeldelse af "Tyskland – et land i forandring" af Christian Smith	63
Anmeldelse af "Wie geht's" af Mette Brusgaard	65
Vind en klasserejse til Berlin med dit tyskhold!	59
Kursus Brobygningskonference	68
Kursus Tyskfagets skriftlige dimension – i en brydningstid	69
Kursus Inspirationskursus og generalforsamling	70

Ansvarshavende redaktør: Karen Hansgaard Degenkolw • Redaktion: Mette Brusgaard, Lise Bentsen og Christian Smith • Forsidefoto: Pexles – freepic • Bagsidebillede: Pexles – freepic; red. Chr. Smith
Illustrationer s. 21, 22 og 58: © Mette Bødker • Grafisk tilrettelæggelse: Rydendahl Mediegrafisk
Tryk: Aka-print A/S • Oplag: 850

Annoncer: Sendes som pdf-filer i A5-format til: christian.smith4@skolekom.dk • Annoncepriser: 1500 kr. for en helsides annonce • Deadline for næste nummer: **1. november 2016** • Indlæg til bladet modtages gerne på mail: karenhansgaard@gmail.com • Billeder i så god opløsning som muligt – evt. på usb.
Redaktionen påtager sig intet ansvar for materiale, der indsendes uopfordret.

Vi forbereder temapakker og links til gode tekster for at gøre det så let som muligt at lave en kobling mellem de unges hverdag og undervisningen i tysklokalet. Derfor har vi også to mål med kampagnen: 1) at nå ud til så mange unge som muligt med videoerne og få dem engageret i kampagnens konkurrence og 2) at så mange undervisere som muligt anvender videoerne og besøger de danske rollemodeller i Berlin som et led i studieture. Hele pointen med kampagnen og de to mål er at få flere unge til at se positivt på tysk, vælge tysk i gymnasiet og opdage de mange glæder, der er ved at kunne sproget. Vi kan kun gå et stykke af vejen selv og vil derfor med glæde høre fra alle lærere, som har lyst til at anvende videoerne, besøge rollemodel-

lerne eller på anden måde beskæftige sig med materialet. Kun ved jeres input, ris og ros kan vi udnytte det potentiale, der ligger i, at vi via youtuberne, Julia og Kristian, får gjort tysk til en del af en underholdende hverdag for en stor gruppe af danske unge mellem 14 og 17 år.

I er velkomne til at snakke med os, ros og feedback til rasmus@doernerhdn.com. Fra den 6.9.2016 vil hjemmesiden www.erdtsttysk.dk være tilgængelig for lærematerialer og inspiration som kan benyttes sammen med videoerne.

Musikerne Ashjorn Toftdahl og Ida Wengø kigger på mens youtuberne forsøger at klare deres udfordring.



Digital dannelse, it-didaktik og tyskfaget

AF KARIN LEVINSEN



Karin Tweddell Levinsen, lektor, PhD
 Institut for Læring og Filosofi ved Aalborg Universitet
 Tilknyttet Forskningsstude.it og LæringsDesign (ILD) og Forskningscenter for Video (VIDEO)

Karins forskning er koncentreret om didaktisk design og læring, som involverer it på forskellige måder og i forskellige modaliteter. Hun er for tiden specielt interesseret i de emergende læringsspråkisser, der vedrører elever og studerendes digitale produktion og eleverne som didaktiske designere. Derfor hænger både formelle og uformelle læringskontekster, digital dannelse, lærerkompetencer, undervisningspraksis, proceshåndtering, humane og materielle aktører sammen med didaktisk design og læring i Karins forskning. Karin trækker på en baggrund som professionel udvikler af digitale lærings/undervisningsløsninger.

I denne artikel præsenteres en it-didaktisk metode til at integrere tyskfaget med it-didaktik og digital dannelse i gymnasiet. Metoden, der fokuserer på eleverne som didaktiske designere af digitale produkter, er udviklet i samarbejde med professor Birgitte Holm Sørensen og afprøvet over en årrække i forsknings- og udviklingsprojekter i folkeskolen fra 1. – 10. Klassetrin (Sørensen, Audon & Levinson 2010, Sørensen & Levinson 2014, Levinson & Sørensen 2015). Vi har erfaring med metoden på universitetsniveau, så selvom metoden og dens didaktiske principper således knytter sig til folkeskolen kan de også overføres til Gymnasieskolen.

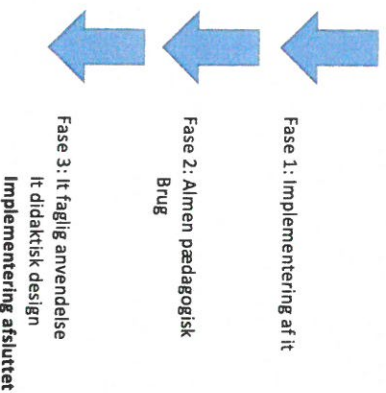
Teksten er baseret på et oplæg af samme navn afholdt af Tysk på Tværs på Konferencen om digital dannelse i tysk i foråret 2016.

Den om sig gribende digitalisering stiller fordringer til samfundet og dermed også til uddannelserne. Det betyder at også tyskfaget må finde veje i forhold til de nye præmisser. Forandringerne betyder at vi skal tænke anderledes om hvad teknologi kan være, hvordan den indgår i vores hverdagspraksis, og hvordan vi agerer i forhold til teknologien.

I dag er teknologi ikke kun et redskab. Teknologi er allestedsnærværende som både redskaber, sociale rum, informationssourcer, fritidsrum, arbejdsrum og samfundsmæssig infrastruktur. Vi er ikke længere kun forbrugere af digitale tilbud. Vi kan være både deltagere, aktører og producenter og med de trådløse teknologier er vi heller ikke længere fastlåst til et bestemt sted (fx klasserummet og skolen), men mobile i tid og rum.

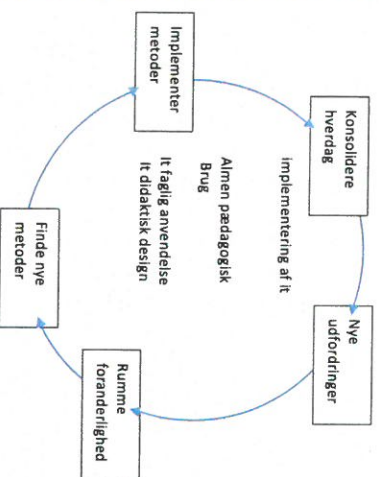
Digitaliseringen øger kompleksiteten og forandringshastigheden i samfundet og dermed også uforudsigeligheden. Det påvirker vores forståelse af processer og planlægning. Hvor vi tidligere kunne op-sætte et fast mål, lægge en plan og sige vi var færdige, når målet var nået, opererer vi i dag med en iterativ (gentagende) proces-tænkning, hvor man i princippet aldrig bliver færdig, og hvor mål og evaluering gensidigt er med til at fastholde en ret-ning i en foranderlig omverden. I forhold til implementering af it i fagene kunne forskellen mellem de to tænktninger se således ud:

Traditional proces-tænkning



I forhold til digital dannelse betyder det, at vi ikke længere kan klare os med basale it-færdigheder, der kan erhverves med et pc-kørekort. Digital dannelse handler om livslang læring som omfatter forståelse af den digitale omverden, kritisk informati-onssøgning, præmisserne for egen tilste-deværelse i de digitale miljøer, samt evnen til at kunne følge med i takt med de sta-dige forandringer (21. årh. kompetencer). Sagt på en anden måde handler det om at kunne vedligeholde og forny sit repertoire af viden og handlemuligheder i forhold til at være kompetent borger i et digitaliseret samfund.

Iterativ proces-tænkning



Didaktik som lærerens domæne	
Før:	Planlægning
Imens:	Praksis – gennemføre undervisning
Efter:	Teorbaseret kritisk refleksion

Nyt ↓

Didaktik som lærer/elevers domæne	
Før:	Planlægning
Imens:	Praksis – gennemføre undervisning
Imens:	Refleksion om praksis i praksis
Efter:	Teorbaseret kritisk refleksion
	Lærer

Den it-didaktiske tilgang som vi kalder *Eleverne som Didaktiske Designere*, har vist sig i praksis at kunne integrere læring inden for fag og tværfag med digital dan-nelse. At eleverne agerer som didaktiske designere vil sige, at de inden for et lærer-defineret it-didaktisk ramedesign pro-ducerer digitale produktioner der er rettet mod, og derfor bliver evalueret af andre elever undervejs i produktionen og til sidst som produkt.

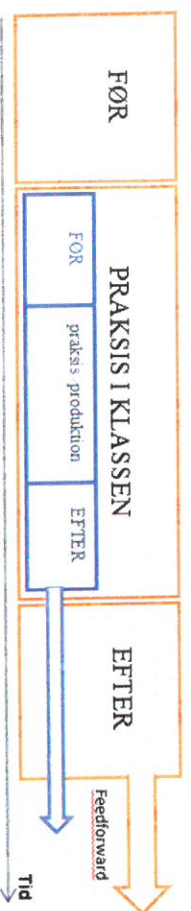
Elever og lærere som didaktiske designere

I didaktiske design hvor eleverne agerer som didaktiske designere gælder en række grundprincipper: De digitale produktioner er læringsobjekter rettet mod og evalueret af andre elever (fx formidling, undervis-ning, opgaver eller spil med fag- eller tvær-fagligt indhold); Det digitale er ikke noget "særligt" men allestedsnærværende i sko-lhverdagen; og det digitale domineres af

produktions-ressourcer fremfor didaktise-rede lærings- og træningsprogrammer (der dog stadig har deres berettigelse).

Både elever og lærere kan i denne for-ståelse være didaktikere. Vi har udviklet N. E. Dales didaktiske kompetencemodell fra 3 til 4 trin. De tre første trin, hvor vi har indføjet det processorienterede *Refleksion-om-praksis-i-praksis*, udføres af både lærer og elever. Kun det teoribaserede efter-trin tilhører alene lærernes professionsfaglige domæne i vores videreudvikling.

Det er stadig lærerens rolle som didak-tisk ansvarlig at organisere undervisnin-gen. Men nu består lærerens før-arbejde i at designe en ramme indenfor hvilken den faglige læring kan udspille sig, og hvor rammen tillader eleverne at agere som didaktiske designere, fremfor at plan-lægge forløb med aktiviteter der afløser hinanden i en fastlagt tidslig rækkefølge, jf. skiftet i proces-tænkning, som omtales i indledningen.



Inden for lærerens didaktiske ramme (orange) gennemløber eleverne (blå) et identisk forløb, blot er elevernes samlede forløb indlejret i lærerens *Praksis-i-Klassen*. Inden for rammen er det hensigtsmæssigt blot at have begyndelsen lagt i fast form (For uddybning af ramme-planlægning se Levinsen 2013). Det handler om at få eleverne hurtigt i gang med selv at arbejde, så lærerens opgave er at planlægge og formidle en kort introduktion til det faglige tema og rammen for den digitale produktion, hvor de væsentligste punkter fastholdes og deles via klassens fællesdrev. Herefter igangsættes elevernes før-aktivitet med en klassedialog, hvor eleverne bidrager til at sætte ord på læringsmålene (som læreren har identificeret på forhånd). Elevinddragelse i målformuleringen har to formål: Eleverne opbygger ejerskab til målene og kan huske dem; målene anvendes som elevernes vurderingskriterier og kvalitetssikring under produktionsarbejdet – vi kalder anvendte mål for målkriterier.

Når eleverne er i gang med at arbejde, er lærerens udfordring, at det konkrete udfald af elevernes arbejde ikke kan forudsiges og samtidig med skal præstationen stadig være fagligt acceptabel. Her bruges en teknik fra projektledeelse kaldet *miljesten*, som er på forhånd indlagte fælles evalueringer under indlen for rammen. Her anvendes målkriterierne som fælles vurderingskriterier og referenceramme når der gives feedback og feedforward fra både lærer og elever. De planlagte evalueringer med klassen bruges af både læreren og eleverne som *Refleksion-om-Praksis-i-Praksis*, til at tage bestik af om rammen skal justeres. For lærerne handler det om den overordnede didaktiske ramme og om eleverne arbejder fagligt inden for rammen. For eleverne handler det om rammesætningen af deres produktionsarbejde.

Elever- og Lærerroller

Det vi ser i forsknings- og udviklingsprojekterne (og dokumenteret i anden forskning), er at eleverne blive bedre til at huske, hvad det faglige arbejde går ud på; til at administrere deres tid og ressourcer; og til at genopfatte arbejdet, når de har haft udfald. Her taler vi om at udfald har

skiftet karakter fra at være forstyrrende (uopmærksomhed, fjol, støj) til at være rekreative (som når vi andre går til kaffe-maskinen). Vi ser også at nogle elever bryder de faglige læringsmål for det givne klassetrin, samt at elever som af forskellige årsager ligger i periferien af traditionelle læringsaktiviteter (ikke følger med), bliver engagerede inden for disse rammer. Det er ganske få elever vi finder, der afkobler sig fra formen.

Eleven som didaktisk designer betyder at eleverne selv tilrettelægger og formgiver deres digitale produktions- og selvplanlægger og koordinerer arbejdsgangen. Det afgørende for at eleverne kan indtage denne position er, at den fælles verbalisering af læringsmålene som målkriterier udmunder i klare fagfaglige og produktionsmæssige målkriterier, fordi det er disse klare målkriterier som gennem processen stilladsfører elevernes faglige fokus, samt elevernes ejerskab til og forudsætninger for at agere som didaktiske designere.

Når rammedesignet tillader eleverne at agere som didaktiske designere, skifter lærerrollen karakter. Det sker især under elevernes *praksis/produktion*, hvor læreren må agere faciliterende (rammesætter, vejleder og videnleder) frem for fagligt formidlende (planlægger, formidler, evaluator/bedømmer). Dette kan lade sig gøre når læreren afkorter lærerintroduktionen og inddrager eleverne som didaktiske designere i ansvaret for at styre processerne, bruge målkriterierne til selv at tage stilling til kvaliteten af egen faglighed og løse

udfordringer med de digitale ressourcer, samt opmuntre til at dele og hjælpe hinanden, hvilket eleverne oftest er rigtig gode til. Herved forskydes tiden fra længere læreroplæg og introduktioner til en vekslen mellem korte introduktioner, lærerens processorienterede dialogiske tilstedeværelse, samt situationsstyrede korte fællesaktiviteter kaldet *time-outs*. *Time-outs* kan omhandle alt med fælles interesse: Elever præsenterer et problem, som alle kan være med til at afhjælpe; elever præsenterer noget som er fagligt/digitalt særlig interessant som alle kan lære af; eller læreren giver et kort fagligt oplæg efter *Just-in-time-princippet*, dvs. der i processen, hvor eleverne er modfagelige for indlægget og har noget (en mental model) at hænge det faglige indhold op på.

I praksis betyder det at læreren får tid til situationsbestemt at facilitere eleverne differentieret (hjælpe/udfordre) gennem refleksionsstøttende dialog frem for gennem instruktion og retning af fejl. Læreren får samtidig et mere direkte indblik i elevernes arbejde og deres faglige niveau, og dermed også mulighed for løbende som Refleksion-om-Praksis-i-Praksis at vurdere, om der skal indskydes en time-out eller modificeres på det didaktiske design.

Vi har i forskningsprojekterne desuden set, at efterhånden som evalueringsspraksissen med brug af målkriterier vinder indpas, begynder både lærere og eleverne at tage initiativ til løbende evalueringer. For læreren kan sådanne situationsbestemte evalueringer tage form som time-

