

Digital Læringskultur

Katalog over e-læringsaktiviteter



Frederikshavn



Handelsskole



Digital Læringskultur

Katalog over e-læringsaktiviteter

Introduktion

Fra 2019 - 2022 deltog undervisere fra HEG – Himmerlands Erhvervs- og Gymnasieuddannelser, Frederikshavn Handelsskole og SOSU Nord i et kompetence- og udviklingsforløb i projektet Digital Læringskultur. Formålet var at udvikle, afprøve og evaluere e-læringsaktiviteter.

Forløbet var tilrettelagt som et aktionslæringsforløb, der bestod af tre fysiske workshops, to online-workshops, vejledning og sideløbende udvikling af egne e-læringsaktiviteter. I forløbet var der en teoretisk dimension om e-læringsdidaktik og en praktisk forankring i egen undervisningspraksis.

Den eDidaktiske overvejelsesmodel blev anvendt som teoretisk omdrejningspunkt og kan findes her: [E-Videnscentret](#)

Undervisere på forløbet

Daniella Tasic Hansen, Det Nationale Videnscenter for E-læring
Mads Vesterager Madsen, Center for Faglig Læsning og Skrivning

Publikation

I denne publikation finder du det materiale deltagerne har udviklet i løbet af kurset. Materialet kan frit benyttes til inspiration og justeres efter behov.

Indhold

2	Overordnede refleksioner
5	Elevstemmen
8	Brug af Book Creator
10	Blended Learning
12	Etablering af videolokale
14	Udarbejdelse af læringsvideoer
16	Anvendelse af video i undervisningen
19	Brug af video til praktiske eksempler

Overordnede refleksioner

Hvis man som uddannelsesinstitution ønsker at arbejde med digital læringskultur, er der flere overvejelser man bør gøre sig. På Frederikshavn Handelsskole blev der arbejdet med følgende konkrete tiltag:

Udvikling i undervisningen

- Udvikling af regelsæt for brug af computer og telefon
- Kurser i hensigtsmæssig brug af computer og digitale værktøjer
- Informationssøgning
- Ordbøger
- Noteværktøjer
- Læseværktøjer
- Kompetencer i Word
- Viden om den digitale verden
- SoMe forløb
- Øvelser i 'skærmtid'
- Øvelser i koncentration
- Øvelser i multitasking

Udvikling i flerfaglige forløb

SOP på Onenote

- Skolens største forløb
 - 3 måneder
 - Alle 3.G'ere
 - 1/3 af skolens undervisere
- Nødvendigheden af koordination og fælles viden
 - Samling af planer
 - Samling af regler
 - Samling af tidsplan
 - Samling af materialer
- SOP på teams
- Kommunikation
 - Lærer til lærer kommunikation
 - Lærer til elev kommunikation
 - 'Digital opslagstavle'

Overordnede refleksioner

SOF forløb som en kopi af SOP forløbet

- 1 til 1 kopi af strukturen
- Finjustering i forhold til forløbene
- Nye ideer pga. nye muligheder

Oplevelser for elever

- Nemmere at navigere i meget materiale
- Større selvstændighed
- Ingen modsigelser!
- Hurtigere adgang til hjælp og vejledning

Oplevelse for undervisere

- Mulighed for fælles fodslag
- Mulighed for vidensdeling
- Mulighed for fælles planlægning
- (og individuel planlægning)
- Mere og bedre materiale

AP på Teams

- Et fag, men med forskellige faggrupper
- Vi arbejder ikke sammen og ikke på samme tidspunkt
- Stiller store krav til planlægning, koordinering og undervisnings mål

Teams som kommandocentral

- Mulighed for kommunikation: direkte og indirekte
- Interaktivt materiale
- Planlægning og gennemførelse af AP eksamen

Overordnede refleksioner

Fokus på eleverne

Husregler – behov for struktur

- PC skal være lukket ved timens start, mobilen skal i skabet
- Det er et fælles ansvar at sikre at alle viser hensyn overalt på skolen, så der er ro til at arbejde.
 - Gambling/gaming/film – Er du der?
 - Underviserens rolle som det digitale dannelsespoliti
 - Spærring for adgang?
 - Far og mor er på mobilen altid, Der er krav om tilstedeværelse digitalt. Eleverne støtter op om mobilfri tidszoner

Fokus på ledelse og medarbejdere

- Mailkultur til debat
- Hvornår er man tilgængelig?
- Fleksibilitet / Individualisme / Effektivitet
- Digitale fællesskaber – dokumentation (referat, optagelse)
- Datadrevet styring
- Er du der?

Samlet konklusion og evaluering

- Det digitale indtog er ved at blive kultiveret
 - Mange problemer og udfordringer
 - Endnu flere muligheder
 - Digitale kulturændringer har en høj barriere
- ...men når de lykkes er det fordi det er ægte forbedringer

Eksempler på digitale undervisningsmetoder



Styrkelse af elevstemmen

I arbejdet med den digitale læringskultur, har jeg fokuseret på elevstemmen, med afsæt i Mette Alma Kjærsholm Boies ph.d.-afhandling, "Elevstemmer i gymnasiet – uddannelse overgår alle". Her har hun ud fra et større empirisk arbejde dokumenteret hvordan gymnasieelever kan opleve klasserummet såsom 'angstprovokerende' og 'grænseoverskridende'.

Eksempelvis fortæller en elev:

"Jeg sidder ofte og ved, at jeg har 100% det rigtige svar, alligevel vælger jeg at holde min hånd nede og lade andre svare. Jeg ved ikke hvorfor jeg ikke vil svare, man burde jo næsten tage sig sammen, det gælder jo ens fremtid. Men det må på en underlig måde være for 'farligt'".

Mette Alma Kjærsholm Boie konkluderer, at eleverne gerne vil deltage i timerne – mestre deres stemme - men bliver konstant konfronteret med det modsatte. De kan ikke. Det er med dette afsæt, jeg vælger at anvende digitale værktøjer mod at hjælpe eleverne til at aktivere deres stemmer. Endvidere ønsker jeg, at eleverne ikke føler ubehag ved at deltage på klassen. Dette ud fra en elevs beretning;

"Hun tager ikke dem, der rækker hånden op, hun peger bare tilfældigt ud i klassen. Jeg bliver helt varm og har ikke lyst til, at det er mig, der skal svare på det. Jeg siger, at jeg ikke forstår spørgsmålet, men hun bliver ved med at prikke til mig og siger, det at kan jeg godt. Det er ubehageligt. Endelig lader hun mig slippe, jeg bliver lettet og fransktimen er endelig færdig"

Jeg vil derfor undgå "harpunering", der kan fremkalde følelser som ovenstående, men deltagelse via stilladsering.

Styrkelse af elevstemmen

Elevgruppen

På baggrund af min rolle som kontaktlærer, tillader jeg mig at generalisere vores type af elever, ud fra egne oplevelser. Dette for at beskrive elevernes udgangspunkt for læring. Jeg vurderer at vores elever ofte ikke har et bagland med høj uddannelse, eller ej stræber efter høje uddannelser for deres børn. Nogle elever kommer fra trange kår, andre har ikke forældre og har levet som 'voksen' før de endnu var myndig. Jeg oplever jævnligt baggrunde med misbrug, og psykisk sygdom. Derfor er min oplevelse, at eleverne kommer med en større eller mindre social bagage, der kan være med til skabe forstyrrelse for læring.

Implementering

Med målet om at få elevstemmen frem, er jeg gået ind til hver undervisningsgang med ambitionen om at få så mange elever som muligt til at sige noget – og også gerne, at det bliver en succesoplevelse for eleven. I praksis har jeg haft god brug af StudieTube og de redskaber, der ligger i Studietube så som Book Creator, Screencast, Tiki-Toki, Chronoflo og især AhaSlides. Jeg vil også fremhæve gratis digitale redskaber som Scratch, JeopardyLabs, CodeOrg og Kahoot!, som jeg også har haft god gavn af.

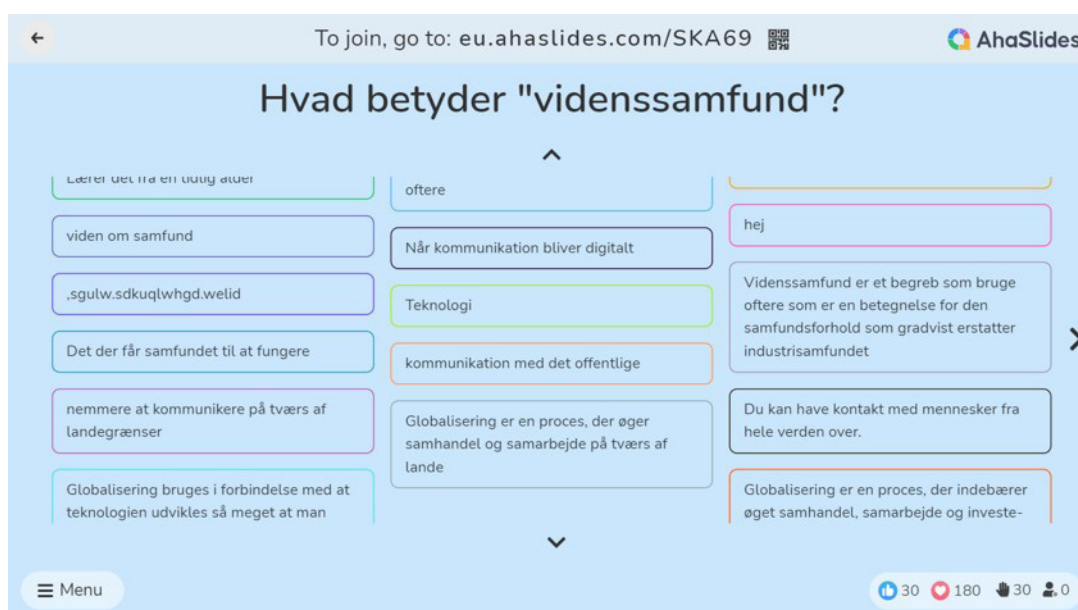
Eksempel fra egen praksis

I dette afsnit vil jeg forklare hvordan jeg specifikt har anvendt digital læringskultur ifm. elevstemmen i undervisningssituationer.

Aha-Slides

I forbindelse med teorilæsning i matrixgrupper, blev eleverne stillet til opgave at besvare via AhaSlides, i stedet for eksempelvis en fælles fremlæggelse eller diskussion på klassen. Her var opstillet nogle spørgsmål, hvor eleverne med egne ord kunne skrive og indsende deres svar. Svarene vises på tavleskærmen på klassen, men besvarelsenerne er anonyme. Dermed er hensigten at ingen elever skal føle sig 'udstillet'.

Endvidere kan man på klassen tale om enslydende besvarelser, nogle der adskiller sig eller noget der skal uddybes. Her kan eleverne selv vælge at byde ind. Dét at eleverne først skriver deres svar ned, oplever jeg, giver eleverne mere sikkerhed, idet de får muligheden for at overveje deres ord mere nøje. Desuden kan eleverne blive bekræftet i at deres svar er "rigtigt" og derfor turde at uddybe eller følge op på svaret på klassen efterfølgende.



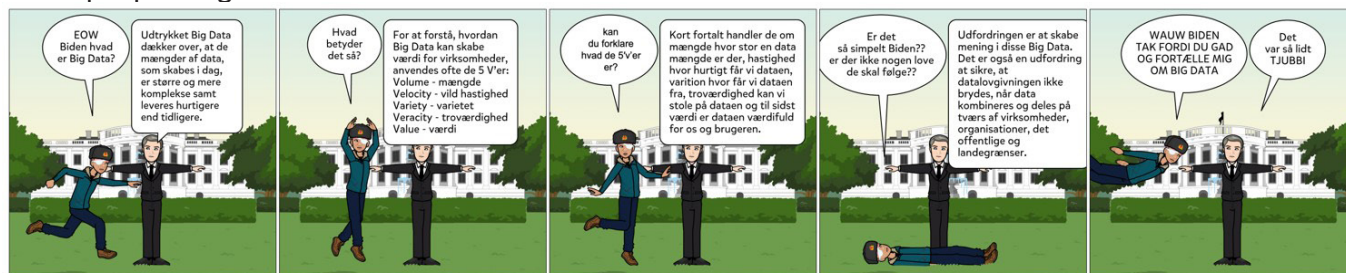
Styrkelse af elevstemmen

I anden sammenhæng har jeg brugt AhaSlides som "stop-øvelse". Eleverne har læst en artikel og er der noget, de ikke forstår – ord, vendinger eller sætning, kan de skrive det i AhaSlides og så vil jeg bagefter gennemgå det. Dermed skal eleverne ikke 'udstille' sig ved at sige højt på klassen, at de gerne vil have uddybet noget. AhaSlides er åbnet på tavleskærmen, så eleverne også kan se at andre heller ikke forstår nogle elementer. Det er hensigten at skabe en fællesfølelse, frem for at føle sig usikker. Samtidig er det også en mulighed for underviseren at favne elevdifferentieringen, jf. vores elevgruppe.

Pixton

Som alternativ til den traditionelle fremlæggelsesform foran tavlen, har jeg brugt Pixton. Her laver eleverne en tegneserie med fagligt indhold. Eksempelvis forklarer hvad big data er, de forskellige typer af virkemidler i gamification osv. Jeg oplever at 'presset' i en fremlæggelse aftager og stemningen bliver mere afslappet, når det, som vist herunder, er Joe Biden der forklarer om big data. Hensigten er at gå fra 'fremlæggelse' til 'samtale', hvor alle kan tale om og kommenterer på tegneserien og dets indhold. Eleverne skal ikke føle at fremlæggelsen er personificeret, jf. "(...) Jeg siger, at jeg ikke forstår spørgsmålet, men hun bliver ved med at prikke til mig og siger, det kan jeg godt. Det er ubehageligt. Endelig lader hun mig slippe (...)".

Eksempel på brug af Pixton



Duck Race frem for harpunering

Jeg har mange gange diskuteret med kollegaer, hvad de gør for at få elever til at markere sig og sige noget på klassen. Flere fortæller mig, at eleverne ikke frivilligt rækker hånden op, hvorfor de anvender "harpunering"/"pistolføring". Altså, at de udpeger eleverne vilkårligt og forsøger at fremtvinge et svar.

Denne form beskriver Mette Alma Kjærsholm Boie også; "Hun tager ikke dem, der rækker hånden op, hun peger bare tilfældigt ud i klassen. Jeg bliver helt varm og har ikke lyst til, at det er mig, der skal svare på det." Ud fra udtalelser som disse, vil jeg forsøge at undgå at eleverne sidder med lignende følelser.



Derfor har jeg anvendt [Duck Race](#) i forsøget på at mindske den ubehageligt spænding. Her er det badeænder i kostumer, med høje rappelyde, som laver udvælgelsen. Det kan eksempelvis være ifm. fremlæggelser, valg af emner eller grupper osv. Derfor bliver narrative om "den onde underviser" omskrevet, til de useriøse ænder der træffer beslutningen.

Evaluerings

Med et mål om at få aktiveret elevstemmen, og også at få flere af de svagere elever til at deltage på klassen, har denne digitale didaktiske tilgang været succes. Denne konklusion baserer jeg ud fra, at jeg i praksis kan se elever der er væsentligt mere deltagende. Hvor det tidligere har været de samme 3-5 elever der bidrager til klassediskussioner, er der nu langt flere der markerer sig og byder ind.

Endvidere er min fornemmelse, at eleverne også er blevet mere komfortable i deres stemme. Klasseforummet er blevet et fællesskab, frem for en scene i en Tarantino-film, jf. "(...) hun bliver ved med at prikke til mig (...)". Min konklusion er derfor at jeg har opnået en større elevdeltagelse på klassen, i form af elevstemmen, ud fra digitale værktøjer ifm. digital læringskultur.

Eksempler på digitale undervisningsmetoder



Brug af Book Creator til refleksionsøvelser

Eleverne på pædagogisk assistentuddannelsen har lavet deres daglige refleksioner over dagens undervisning i en e-bog, via book creator <https://app.bookcreator.com/books> . På den måde skal de ikke sende flere afleveringer, da den altid bare opdateres. Derudover er det altid muligt at få et overblik over elevens læring eller mangel på samme, hvilket gør det nemmere med hurtigt indblik og feedback.

Refleksionsspørgsmålene ser således ud:

- Hvad har vi arbejdet med i dag?
- Udvælg den teori du fandt mest interessant og beskriv denne
- Hvordan vil jeg bruge den viden, jeg har fået fra teorien, i min kommende praksis?

Implementering

Eleverne introduceres til Book Creator via film, som guider dem til hvordan de opretter en bog i Book Creator. De skal anvende en kode, så alle elever fra samme hold kommer ind på samme bibliotek. Det er muligt for eleverne at se hinandens bøger, men denne funktion kan fravælges, hvilket kan være en god idé hvis bøgerne bruges til karaktergivning.

Book Creator guides til elever

[Tilgå Book Creator på iPad](#)

[Tilgå Book Creator på computer](#)

[Sådan anvendes Book Creator til refleksionsopgaver](#)

Brug af Book Creator til refleksionsøvelser

Eksempel fra egen praksis – beskrevet i ord gerne suppleret med billeder

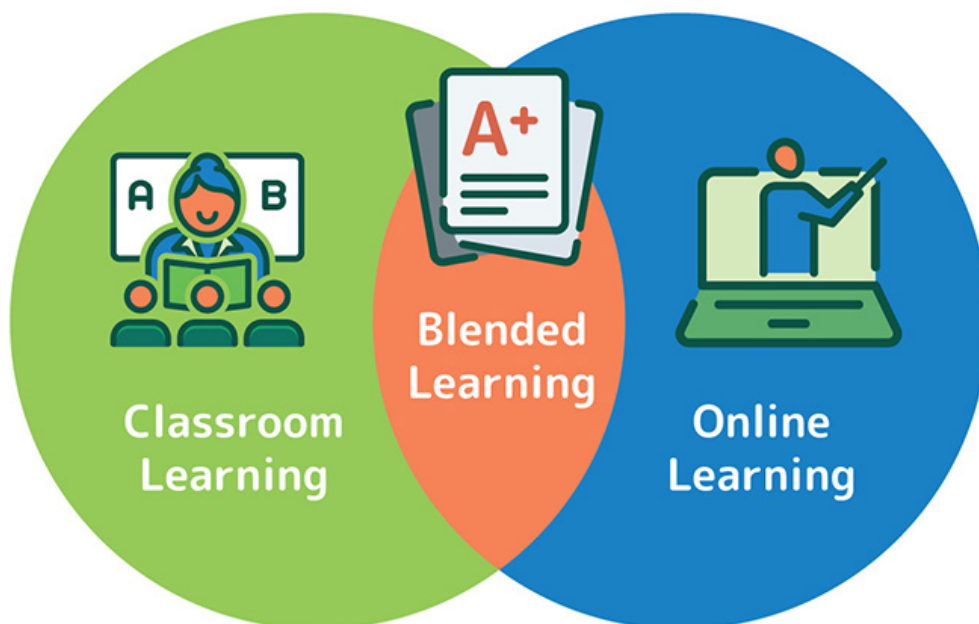
Refleksionsbøgerne anvendes på hovedforløbet, men kan anvendes på alle niveauer.

Det fungerer godt for de dygtige elever, da de får lavet deres refleksioner løbende. De mindre stærke faglige kommer ofte bagud med deres besvarelser og det bliver dermed en ret stor og svær opgave for dem. En god idé er, at underviserne ser filmene igennem efter undervisningen og samler op dagen efter. Det kræver dog, at der systematisk sættes tid af til opgaven.

Evaluerings

Der skal bruges meget tid på implementeringen, så det ikke bliver en stor lektiebyrde. Derudover bør der prioriteres tid til at opgaven skal laves de sidste 10-15 min. af undervisningen. Det kan anbefales, at bruge tid på at introducere eleverne for mic-funktionen. Mic-funktionen er et redskab der gør at f.eks. de skrivesvage blot kan indtale deres refleksioner i stedet for at skrive dem.

Eksempler på digitale undervisningsmetoder



Blended Learning

Blended Learning er en kombination af fysisk og virtuel undervisning med tilstedeværelse begge steder. Fysisk undervisning foregår på skolen og virtuel undervisning foregår over Teams, hvor elever og lærer mødes i det virtuelle rum.

På HEG Business har vi valgt Blended Learning på vores korte forløb til Ny Mesterlæreelever og EUS5-elever. Ny Mesterlæreeleverne er inde på skolen i 2 uger ad gangen, i alt 5 gange på ét år. EUS5 eleverne er inde på skolen i 5 uger i alt.

En undervisningsuge er opdelt med fysisk fremmøde mandag – onsdag – fredag formiddag, hvor både elever og læreren er fysisk tilstede. Tirsdag og torsdag over middag er elever og lærer virtuelt tilstede.

Eleverne har dog mulighed for at arbejde fysisk på skolen hele skoledagen, hvis de ønsker det. I så fald vil læreren være fysisk tilstede i den virtuelle undervisning.

Lærerens undervisningsmaterialer er sat op på læringsportalen Yourspace med et lærerstyret forløb, hvor eleven selv kan arbejde i sit eget tempo. Der er tidsestimat på, hvor lang tid emnerne må tage, således eleverne ved, hvor lang tid de skal være kommet til inden næste undervisningstime.

Til hver fysisk/virtuel undervisning gennemgår læreren nye områder, hvilket kan være i form af særlige områder som erfaringsmæssigt kan være svære at forstå for eleverne. Derudover er der gennemgang af opgaver, svar på spørgsmål og elev fremlæggelser etc.

Blended Learning



Læringsportalen YourSpace

Elevgruppen

Elevgruppen er meget blandet.

EUS5'erne har en gymnasial baggrund og vant til at tilegne sig og anvende viden.

Ny Mesterlæreeleverne har typisk ikke mere end grundskolen som baggrund, men er praktisk orienteret, eftersom de er startet i deres elevplads.

Under den fysiske undervisning finder eleverne ud af, at lave fælles læringsfællesskaber på tværs af baggrund. Dette bruger de også selv uden lærertilstedeværelse. Eleverne hjælper hinanden og bliver i en udstrækning selvhjulpne.

Eksempel fra egen praksis

Hvert emnerum er opbygget som en skabelon, for at eleverne får en ensartet fremgangsmåde fra det ene emne til det næste emne. Lærerguppen omkring forløbene er enige om at bruge samme skabelon.

Den digitale læring har jeg primært brugt, hvor eleverne mangler forklaring eller visning af hvordan man f.eks. opstiller et årsregnskab, laver diverse beregninger og der hvor jeg har vurderet et behov. Endvidere har jeg også foretaget digital optagelse af min gennemgang i klasserummet, således at eleven kunne se det igen eller fraværende elever kan følge med.

Hertil er screencast-o-matic brugt. Ligeledes har eleverne lært at bruge screencast-o-matic i deres afleveringsopgaver. Screencast-o-matic er et godt værktøj, da læreren forklarer og markerer med gul ring, således eleven bliver opmærksom. Læreren kan ligeledes vises på videoen og dermed gør videoen mere levende. [screencast-o-matic.com](https://www.screencast-o-matic.com)

Evaluerings

Mine elever har givet udtryk af et højere udbytte, når de i videoer får vist hvordan man opstiller og laver beregninger, selvom de har været med i undervisningen under gennemgang. Elever der har brugt mine videoer til selv at lave opstillinger og beregninger har oplevet det som en stor tilfredsstillelse. Eleverne får også større udbytte, når de bruger mine videoer som baggrund for deres afleveringsopgaver.

Eksempler på digitale undervisningsmetoder



Etablering af videolokale

I nedenstående kan du få et indblik i arbejdet med oprettelse af et videolokale. Her vil vi forklare, hvorfor vi har oprettet rummet, hvordan det skal indgå i undervisningen og forklare hvilke ekstra muligheder det giver os fremadrettet.

Introduktion til metode/produkt

I dagligdagen har vi på HEG i afdelingen for Kontor, handel og forretningsservice haft et stort fokus på at forankre arbejdet med digitale værktøjer i undervisningen, herunder især brugen af videoer i undervisningen. For at følge med tiden og understøtte arbejdet med at producere videomateriale til undervisningen, har vi investeret i at lave et videorum, hvor undervisere og elever kan optage videomateriale, mens de står ved en tavle og præsenterer. Til skærmen er der tilkoblet en computer, hvorfra man enten kan overføre de videofiler man producerer til sin OneDrive mappe eller uploade dem til Studietube, da vi anvender programmet Screencast til at optage fra.

Rummet har derudover givet mulighed for at forbedre kvaliteten ved afholdelse af virtuelle møder og online undervisning, eksemplificeret ved vores hovedforløbselever og kursister, hvor det er blevet muligt, at elever på tværs af landet fremadrettet kan modtage tavleundervisning mens de sidder hjemme.

Implementering

Målet med videorummet, i relation til vores grundforløbselever er, at vi kan producere videoer, hvor underviserne står og underviser ved tavlen. Dertil kan rummet også anvendes af elever. Vores første erfaringer er, at elevernes brug af rummet stiller store krav til, at eleverne er velforberedte, har fået en grundig instruktion til rummet, og at planlægningen rammesætter, hvornår eleverne skal optage, og hvor lang tid de har til rådighed.

Etablering af videolokale

Eksempel fra egen praksis

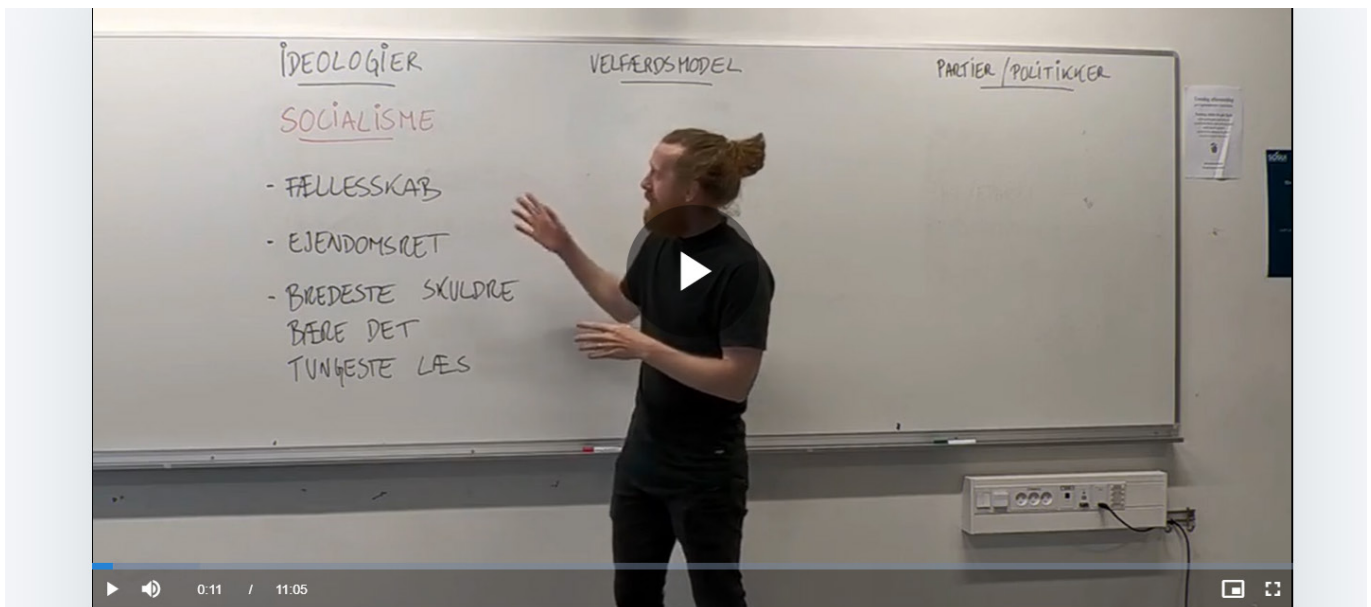
I undervisningen af skolens kontorelever har vi eksempelvis testet elevernes brug af lokalet. Eleverne havde til opgave, at transformere et skriftligt produkt, de havde afleveret, til en mundtlig præsentation i power point, som de skulle optage. Målet for eleverne var at skærpe deres evne til at formidle og give mulighed for at de tilegnede sig kompetencer, som vi mener er efterspurgte ude i samfundet.

Evaluerings

På baggrund af vores arbejde med videorummet kan vi konkludere, at rummet skaber gode forudsætninger for at arbejde med undervisningen på en anderledes måde end vi hidtil har gjort. Det gør sig gældende både, når undervisere skal optage videoer til undervisningen, men især også når eleverne har haft mulighed for at arbejde med rummet.

En væsentlig pointe vi har erfaret er, at for at rummet kan tilgås af både kollegaer og elever, er det vigtigt at afsætte tid til at lave en meget udførlig guide til brug af rummet, som tilsikrer en standardiseret brug af rummet, hvilket også gør det lettere for både lærere og elever at begynde at bruge rummet.

Eksempler på digitale undervisningsmetoder



Udarbejdelse af læringsvideoer

I forbindelse med undervisningen i samfundsfag C-niveau på den pædagogiske assistent uddannelse, stod min kollega og jeg tilbage med en følelse af, at når det var tid til prøve, manglede eleverne stort set hver gang evnen til at redegøre og anvende de samme centrale samfundsfaglige begreber. Efter kort tids refleksion om målgruppen og dennes udfordringer, aftalte vi at afprøve et nyt didaktisk greb: læringsvideoer.

Præmissen for vores forventning om at lykkes med læringsvideoerne, var elevernes, generelt set, mere visuelle orientering. Selvsikrede noter, slide-shows, og tekster er altså med andre ord ikke optimale læringskilder – ikke hvis de står alene i hvert fald.

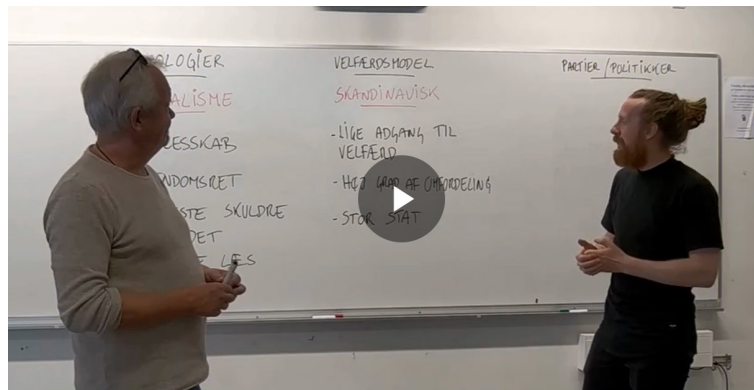
Metode/produkt

Vi endte med at producere 7 læringsvideoer om emner, som er centrale i samfundsfaget. Det følgende beskriver processen før, under og efter. Inden vi gik i gang med at film teste vi forskelligt lydudstyr som var tilgængeligt på skolen. Vi endte med at anvende skolens såkaldte Polycoms til at optage både billede og lyd.

Udvælgelseskriterierne for emnerne bestod af hhv. stof der typisk er svært for eleverne at lære, samt stof der typisk bliver spurgt til i prøvesammenhæng. Selve videoerne består af dels et oplæg om emnet foran et whiteboard med forhåndsskrevne noter, dels af et mere dialogbaseret segment, hvor en kollega "afbryder" oplægget og stiller typiske elevspørgsmål. Der veksles typisk frem og tilbage mellem disse delelementer flere gange i løbet af en læringsvideo.

Når materialet var i hus, blev der brugt en del tid på at redigere videoerne i Wevideo, som er tilgængelig via studietube. Fokus var på at skabe glidende overgange mellem de forskellige segmenter og at sikre et ensartet visuelt og lydmæssigt udtryk i alle videoerne for at garantere en form for genkendelighed for eleverne. Konkret anvender vi samme intro og outro jingle, og bruger samme grafiske layout til alle videoer.

Udarbejdelse af læringsvideoer



[Eksempel på læringsvideo](#)

Implementering

Videoerne er blevet implementeret i undervisningen på flere forskellige måder.

- De er blevet givet for som lektier, for at understøtte den læste lektie.
- De er blevet brugt ad hoc i undervisningen, hvis underviseren mente der var behov for at understøtte elevernes forståelse af stoffet.
- De er blevet givet for, som efterrefleksion på de diskussioner, der måtte have været i løbet af undervisningen.

Hvilken metode der fungerer bedst, er der ikke noget entydigt svar på, men som med så meget anden undervisning virker det til at være kontekstafhængigt.

Evaluerings

Med læringsvideoerne er kvaliteten og variationen i undervisningen steget. Eleverne giver ekstremt positiv feedback på videoerne. Specielt fremhæver de videoernes evne til at blive set flere gange, samt vekselvirkningen mellem monolog og samtale. På den negative side, kunne specielt lydkvaliteten have været forbedret, hvis der havde været andet udstyr tilgængeligt. Netop den rungende lyd fra et klasselokale hvor videoerne er optaget, kan virke generende.

I forhold til arbejdstid, faldt forbruget efterhånden som konceptet faldt på plads, og der blev oparbejdet erfaring i videoeditering. Specielt postproduktionen kan virke som flaskehals, da det kræver rigtig meget tid at skabe et nogenlunde attraktivt videoteknisk resultat.

Eksempler på digitale undervisningsmetoder



Anvendelse af video i undervisningen

I mit arbejde som underviser på grundforløb 1 i samfundsfag er der flere udfordringer forbundet med at opnå læring i undervisningen. Elevgruppen kommer direkte fra 9. og/eller 10. klasse og typisk er fagets områder om eksempelvis politik og samfundets opbygning, ikke det som eleverne interesserer sig mest for. Derudover er dele af elevgruppen kendetegnet ved, at de enten; ikke er særlig begejstret for at aflevere skriftligt, eller er usikre ved at stå og præsentere på klassen. Udfordringerne i klassen medfører også, at det er svært at give eleverne læselektier for, da de ikke får dem læst.

Jeg har derfor inddraget brug af videoer i undervisningen både i forbindelse med gennemgang af pensum på klassen, men også i forbindelse aflevering af opgaver i undervisningen.

Implementering i undervisningen

Målet med inddragelse af videoer i undervisningen har været, at så mange elever som muligt, bliver så dygtige til at forstå et emne, således de også afslutningsvis kan arbejde med og udvise et forståelsesniveau, der gør at eleverne opfylder følgende faglige mål inden for fagområdet politologi i faget:

"Eleven skal anvende viden og begreber om det politiske system i Danmark og reflektere over løsninger på samfundsmæssige problemer".

Til at supplere mit arbejde med et emne har jeg sammen med brug af [Screencast](#) også inddraget det digitale værktøj AHA Slides fra studietube. Dette er for at danne overblik i forhold til elevernes forståelse af de områder, de har arbejdet med. Har opgaven været svær at arbejde med? I hvor høj grad kan du forklare, hvad begreb xxx betyder?

Anvendelse af video i undervisningen

Eksempel fra egen praksis

Eksemplerne fra egen praksis tager afsæt i temaet ideologi, politik og velfærdsmodeller. Bogen vi arbejder med er [iSamf](#)

Brug af video i undervisningen

Eksempel 1: Forståelse for velfærdsmodellerne

Eleverne har i undervisningen arbejdet med de tre velfærdsmodeller, og gennem undervisningen har de arbejdet med modellerne, hvilke lande der har de pågældende modeller, samt hvordan velfærdsmodellerne afspejles i forskellige lande. Dertil skal eleven kunne perspektivere velfærdsmodellerne til de 3 hoved-ideologier.

Eleverne har haft til opgave at lave en præsentation, som skal vise forståelse af det vi har arbejdet med. Kravene har været at præsentationen skal laves i power point og videopræsentationen skal have en længde på 4-7 minutter.

Eksempel 2: Præsentation af et politisk parti

Eleverne har via lodtrækning fået tildelt et politisk parti ved brug af det digitale værktøj [Wheel of Names](#). Dette er gjort for at sikre en tilfældig udvælgelse af partierne til eleverne. I præsentationen af det politiske parti skal eleverne arbejde med partiet, dets mærkesager, placering på den værdipolitiske og fordelingspolitiske akse. Dertil skal de koble en ideologi på partiet og diskuterer hvilke partier som er oplagte samarbejdspartnere.

Ligesom i eksempel 1 har eleverne fået til opgave at udarbejde en power point præsentation de optager.

Lektier: Se en video i bussen på vej til skolen

I min undervisning prioriterer jeg, at eleverne undgår tunge læselektier, som skal danne grundlaget for undervisningen. Når jeg så fra tid til anden vælger, at eleverne skal forberede sig hjemme inden næste undervisningsgang, har jeg gode erfaringer med at sætte eleverne til at se en kort video, som jeg enten selv har lavet eller har fundet via eksempelvis youtube. Her har jeg erfaret, at langt flere af mine elever enten er godt klædt på ved undervisningens begyndelse, eller viser tegn på, at de faktisk har brugt tid på at forberede sig om end forståelsen ikke altid sidder lige i skabet.

Anvendelse af video i undervisningen

Brug af AHA Slides til feedback på undervisningen

I min undervisning har jeg behov for at vide hvor godt eleverne har forstået det faglige stof vi har været igennem i undervisningen. Det gør sig både gældende, hvis eleverne har arbejdet meget selvstændigt, men også når undervisningen har været mere lærerstyret på klassen. Her har jeg anvendt AHA Slides funktion, der gør det muligt for eleverne at angive, hvor godt de har forstået det, som er foregået i undervisningen:



Ovenstående har været meget brugbart, da jeg får feedback på hvad eleverne har svært ved. Derudover gør det også, at jeg kan optimere på, hvorvidt mine didaktiske overvejelser understøtter læringen i undervisningen. På baggrund af ovenstående billede har jeg eksempelvis kunnet udlede, at eleverne ikke har tilstrækkeligt styr på begrebet parlamentarisme, og derfor kan jeg justere i min undervisning, og vælge at samle op på det, eleverne har svært ved.

Evaluerings

Med et mål om at forbedre forudsætningerne for, at eleverne er aktive i undervisningen og afleverer deres opgaver, har jeg inddraget brug af screencasts. På baggrund af tiltaget kan jeg udlede at flere af mine elever bidrager i undervisningen, når forudsætningen for at være forberedt er, at de skal se en video. Dertil har implementeringen af videoafleveringer medført, at de stille og meget tilbagetrukne elever også får vist hvad de kan og føler sig mere trygge, når de skal aflevere en video, frem for kun at præsentere på klassen.

Eksempler på digitale undervisningsmetoder



Brug af video til praktiske eksempler

Denne metode er oprindeligt inspireret af Flipped Classroom metoden, og bygger i øvrigt på erfaringer drager under Corona-nedlukningen.

Ideen er i bund og grund at man optager teorioplæggene til undervisningen på samme måde som i Flipped Classroom modellen, men med nogle få vigtige ændringer. Først og fremmest er det centralt at man udnytter, at der er en del praktiske muligheder til rådighed i disse videoer som man ikke vil have til rådighed i en "live" situation i et klasselokale.

Implementering

Videoen giver mulighed for at kunne optage undervisningen med rekvisitter på lokationer, der vil være enormt besværlige eller tidskrævende at anvende i normal undervisning. En vigtig ændring var at gøre videoerne så korte og præcise som muligt - eventuelt så de kun dækkende en enkelt pointe. Derudover struktureredes videoerne som en avisartikel, så de elever der kun ser videoen for at få noget genopfrisket ikke behøver se det hele, men kan nøjes med begyndelsen. De elever der gerne vil have alle detaljer med kan se hele videoen. På denne måde vil videoerne kunne anvendes som en slags formelsamling eller referencekartotek.

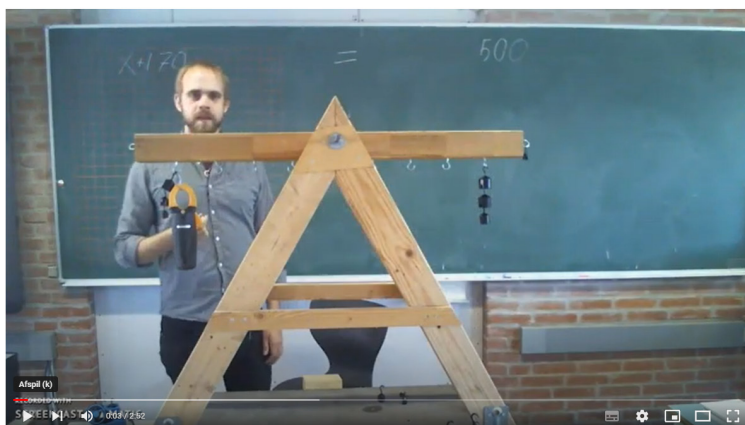
Med en organiseret liste af videoer med nemt forståelige titler samt en videolængde på maksimalt et par minutter, er der stor sandsynlighed for at eleverne tager sig tiden til at se dem i undervisningen, i stedet for at spørge en underviser. Det giver mere tid til underviseren og til at hjælpe dem, der har mest brug for det. Ydermere kan videoerne fungere som en ordblindevenlig form for formelsamling eller erstatning for tekstmateriale, som kan virke så intimiderende at eleverne helt lader være med at prøve.

Brug af video til praktiske eksempler

Eksempel fra egen praksis

Vi har selv implementeret denne metode i fysik og i matematikundervisning, men ser ingen grund til at den ikke skulle kunne anvendes i andre fag også. Vi underviser på EUD og har haft store problemer med at et stort segment af vores elevgruppe sjældent eller aldrig laver lektier. Dette gør sig isæt gældende for læringslektier hvor de "bare" dukker uforberedt op til undervisningen. Derfor var det et fokus hos os at forsøge at lave noget materiale, der kunne forsøge at afhjælpe dette problem.

Et eksempel på hvordan vi inddrager rekvisitter og lokationer i videooplæggene, er videoen der forklarer teorien bag ligninger. Her anvender vi en hjemmebygget vippe, der er stillet op sådan at den bliver filmet med tavlen som baggrund. På den måde kan vi sikre os at eleverne ser fra kameraets perspektiv. Dermed har vi mulighed for at skrive vægten/talværdierne på tavlen, sådan at det ses fra elevens side lige over der hvor vægten bliver placeret på vippen.



[Se filmen her](#)

Et andet eksempel fra fysikundervisningen er en video der forklarer pendulsvingninger og teorien bag bølger. Den blev optaget på en legeplads, med en voksen og et barn der gynger synkront med samme frekvens. Det illustrerer at hverken massen eller amplituden har indflydelse på frekvensen, men længden på pendulet har.

Vi har for nyligt afholdt eksamener med et hold hvor flere elever valgte at benytte hovedtelefoner, for at de kunne sidde og høre videoforklaringer under eksamen. I sådan en situation er det vigtigt at videoerne er kort og går lige til pointen.

Evaluering

Vi har kun afsluttet et enkelt hold efter implementeringen af denne nye metode, flere af videoerne har været optaget i sidste øjeblik og flere af erfaringer for hvad der virker og ikke virker er gjort løbende, så det er for tidligt at kunne konkludere noget konkret om hvorvidt vi har fundet noget helt genialt, eller om det bare er en masse arbejde for meget lidt udbytte.

Når det så er sagt, har vi dog fået anekdotisk feedback fra elever, der har rapporteret at de har lavet lektier for første gang i flere år, og nævnt videoerne som en afgørende faktor. Derudover er der også det ovennævnte eksempel med brugen af videoerne under eksamen, samt observationer af at videoerne har været i brug i undervisningen, hvor undervisere har rapporteret, at det har givet noget mere luft i undervisningen til at komme rundt til dem der havde brug for personlig vejledning.