

X-Changery på Søborg skole

Program for de to timer:

1. Introduktion
2. Case 1 (om spil) og eksempler fra X-Changery pjece (fremsendt som pdf)
Case 2 som optakt til
3. Vores eget TEKU spil med fokus på iPads og faglig udvikling
4. Opsamling og Videre forløb
5. Self-efficacy



X-Changery på Søborg skole

Analyse af ipads ud fra TEKU-modellen og input i form af: Læringslaboratorie 1, logbøger, questionstorm og post-its



Hvad sker der med teknologier i søborg skoles praksis

Teku-model del 1 – teknologi og engagement





Ny teknologi



Technucation.dk

- Lærere og pædagogers forståelse og kunnen med ipads er differentieret
- Ipadén som teknologi trækker mod individuelt arbejdet
- Ipaden har et smalt interface ift deling og kommunikation



Engagement, situeret praksis



Technucation.dk

- Ipadén bliver deltager i organisering af nye læringsformer
- Appsne giver uventede udfordringer
- Håndtering af overgange mellem leg og læring, skole og fritid

3. Hvad gør teknologier i lærerarbejdet generelt på Søborg skole

Teku-model del 2 – (kompleksitet og udvikling)





Kompleksitet og professionsfaglig udvikling



- Fokus på økonomi, sikkerhed, ansvar & ledelse
- Overvejelser om videndeling, fagfaglighed, kvalitet ift brug af ipads/ apps



Skiftende fokus over tid?



Technucation.dk

Det virker som om lærere og pædagoger har svært ved at finde tid til de mere overordnede rum i modellen når virkeligheden trænger sig på.

Trods det enorme fokus på videndeling både i questionstorm og efter læringslab 1 er det en vanskelig opgave at skabe rum til videndeling

X-Changery på Søborg skole - opsamling



Technucation .dk

TEKNOLOGI:

Hvilke muligheder og begrænsninger ligger der i ipaden som teknologi?



X-Changery på Søborg skole - opsamling



Technucation.dk

ENGAGEMENT:

Hvordan arbejdes der med læring og trivsel i skolens hverdag med ipads?



X-Changery på Søborg skole - opsamling



Technucation.dk

KOMPLEKSITET:

Hvordan træder man et skridt tilbage ift ny teknologi/ipads på Søborg skole?



X-Changery på Søborg skole - opsamling



Technucation.dk

UDVIKLING:

Hvilke pædagogiske og didaktiske kvaliteter kan udvikles via fælles sprog om ipads på Søborg skole?



Teknologi-betragtninger fra en skole et andet sted i landet

[De nye teknologier] kræver ... en anden måde at tænke undervisning på i det hele taget – altså, og så også at lære alle de her muligheder at kende.

Søborg Skole

- *”Kahoot bruges til mindbreaks og sjove quizzer. (Pæd)”*
- *”Garageband (app)”*
- *” Bliver brugt til at spille på, bl.a. Minecraft (pæd).”*

Ny teknologi:

”skaber nye regler/nye frustrationer”

Engagement

- *"Hvordan kan det gå galt, når teknologien kommer ind i klasserummet/SFO'en/klubben/musiklokalet?"*
- *"Hvordan håndterer/sikrer vi, at eleverne holder fokus på opgaven, fremfor at gå på facebook, youtube, osv.", "Hvordan sikrer man at der er fokus, ikke på facebook? Hvordan sikrer jeg mig at eleverne laver det, jeg beder dem om?"*
- En didaktisk vej er, at: *"Udnytte/gøre brug af nutidens elevers engagement/interesse i teknologier."*
- *Problemet er, at interessen også giver sig udslag i **spil***

- Iflg. pjece:

Spil er den udfordring langt de fleste nævner på tværs af årgangsteams og også i casene

- **Eksempel fra 4. årgang:**
- *”Børnene havde billedkunst – læreren observerer, at der mangler 5 børn i billedkunst og får at vide af de andre elever, at de sikkert sidder og spiller på deres iPad. Læreren går i klassen – hvor 3 drenge og 2 piger sidder i klassens sofa og spiller Ipad. Læreren spørger om undervisningen var kedelig – eleverne sagde nej, men de kunne ikke lade være med at gå ned at spille.”*
- **Fra 8. årgang:**
- *”For meget spil i pauser, elever for stillesiddende – det er ikke aftagende. Isolering – antisocial.*

- **En didaktisk vej er at: *”Udnytte/gøre brug af nutidens elevers engagement/interesse i teknologier.”***
- *”IPads bliver brugt til at spille på, bl.a. Minecraft. Eleverne bruger dem i hold og som noget socialt. De spiller sammen.”*
- *Fra 8. årgang ”Færre sociale konflikter grundet spil i frikvarter. Bruges meget til afkobling (gruppeordningen). Sociale aktiviteter via quizspil osv.”*

Eks. på kreativ iPad – brug som didaktisk redskab



Technucation.dk

- Eleverne laver hjemmelavede rødspætter med kokkeskolen på 6. årgang, hvor det er praktisk iPad'en er lige ved hånden:
- *"6. og 6.cb skal have HDM. De er delt i to grupper, hvor halvdelen skal have madkundskab og den anden halvdel skal have sløjd. De er tolv elever (to fra c, specialklassen) på holdet. I timen skal de filetere rødspætter, panere dem og selv lave remoulade. Undervisningen starter med at eleverne bliver delt i par og en enkelt gruppe er tre. De skal skiftes til at starte og pause en video på iPad, der viser, hvordan man fileterer, mens den anden rent faktisk gør det. **Samarbejde.** (min fremhævning)*

Kompleksitet – hvem bestemmer hvad?

- *”Hvad kan man bede eleverne om (moralsk og juridisk)”*
- *”Hvis iPad’en går i stykker, hvem er så ansvarlig for erstatning/reparation?”*
- *”Hvem har ansvaret for iPad’en?”*
- *”Hvordan med sikkerhed og fortrolige oplysninger og dokumenter?”*

Hvordan bestemmer man over og hvem beslutter evt. regler for elevernes social net-adfærd ?

Faglig udvikling og vidensdeling

- *"IPad'en er rigtig meget fremme på de forkerte tidspunkter. Vi mangler klare aftaler omkring hvad man må og hvad man ikke må."*
- *"Hvor finder jeg hjælp til undervisnings-ideer?"*
- *"Hvor kan vi få hjælp til det didaktiske?"*

- ***"Hvilken rolle spiller det situerede? Hvad sker der med teknologien, når den indgår i en situation med eleverne?"***

CASE1: Brug TEKU-modellen til at analysere casen og det I har hørt fra pjecen.

Max 15 min



CASE2:

Spil Technucation-spillet ud fra case 2

- 1. Vælg en game master, der læser case op**
- 2. Følg spil runderne (mx 25 min)**
- 3. Besvar spørgsmålet nederst på casen (10 min)**



X-Changery på Søborg skole

Opsamling og self-efficacy test

