

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



Technucation.dk

- 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?



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

