**Undervisningsoversigt**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titel | Optimering af digital erhvervsuddannelse – ​Digitale redskaber og ressourcer – Læringsformer og roller | |
| Ref. DigCompEdu | Tværgående | |
| Nøgleord (meta tag) | Læringsformer, Facilitering, Roller | |
| Sprog | Dansk | |
| Formål / Mål / Læring | Efter endt kursus vil man være i stand til at:  Kende de fire kernelæringsformer  Forstå betydningen af facilitering og roller​ | |
| Beskrivelse | Læringsformer refererer til de forskellige måder, hvorpå mennesker absorberer og bearbejder information, og de fire kernelæringsformer er visuel, auditiv, læse/skrive og kinæstetisk. Facilitering og roller refererer til underviserens ansvar i forhold til at styre undervisningen og håndtere læringsprocessen. | |
| Indhold: 2 pakker | Optimering af digital erhvervsuddannelse – ​Digitale redskaber og ressourcer   1. Læringsformer    1. Læringsformer og digitale værktøjer    2. De fire kernelæringsformer 2. Facilitering og roller    1. Digital læringsfacilitator    2. Den digitale læringsfacilitators roller | |
| Selv-evaluering (multiple choice spørgsmål og svar) | **Læringsformer**  **Hvad er læringsformer?**   * Måder, hvorpå mennesker foretrækker at lære ny information og nye koncepter. * Måder, hvorpå undervisere foretrækker at undervise i ny information og nye koncepter. * Måder, hvorpå digitale værktøjer kan erstatte traditionelle læringsmetoder. * Måder, hvorpå elever kan undgå at lære ny information og nye koncepter.   **Hvad er de fire kernelæringsformer?**   * Verbal, logisk, fysisk, social * Visuel, auditiv, læse/skrive, kinæstetisk * Hukommelse, kognitiv, affektiv, adfærdsbetinget   **Hvilken type elever foretrækker at lære ved at se information?**   * Visuelle elever * Auditive elever * Læse/skrive elever * Kinæstetiske elever   **Hvilket af følgende udsagn er sandt i forhold til læringsformater og digitale værktøjer?**   * Der er ingen sammenhæng mellem læringsformater og brug af digitale værktøjer. * Elever, som besidder et enkelt læringsformat, bør ikke bruge digitale værktøjer * Digitale værktøjer kan bruges til at facilitere multimodal læring * Digitale værktøjer er kun en hjælp for visuelle elever   **Facilitering og roller**  **Hvad er en digital læringsfacilitator?**   * En webmaster for en digital platform * Facilitator for at lære at bruge digitale værktøjer * En underviser, der planlægger introduktionen til en ny læringsplatform   **Hvad involverer den pædagogiske rolle?**   * Udarbejdelse af undervisningsplaner og andet undervisningsmateriale * Elevens rolle i forhold til deltagelse i uddannelse * Vedligehold af en server database * Deltagelse i faglige udviklingsaktiviteter   **Hvad involverer ledelsesrollen?**   * Organisering af digital undervisning og læringsaktiviteter * Vedligehold og opdatering af den digitale infrastruktur * Læse/skrive emails * Publicere videoer på digital platform   **Hvad involverer den tekniske rolle?**   * Vedligehold og opdatering af den digitale infrastruktur * Understøtte brugen af digitale værktøjer blandt eleverne * Deltagelse i faglige udviklingsaktiviteter   **Opsummeringstest 1-2**  **Hvad er en digital læringsfacilitator?**   * En webmaster for en digital platform * Facilitator for at lære at bruge digitale værktøjer * En underviser, der planlægger introduktionen til en ny læringsplatform   **Hvad involverer den pædagogiske rolle?**   * Udarbejdelse af undervisningsplaner og andet undervisningsmateriale * Elevens rolle i forhold til deltagelse i uddannelse * Vedligehold af en server database * Deltagelse i faglige udviklingsaktiviteter | |
| Værktøjskasse (guidelines, bedste praksis, checkliste, erfaringer…) | Navn | Klar til at ‘moodle’ |
| Beskrivelse | Letforståelig begyndervejledning til Moodle. Moodle er et gratis, open-source læringsstyringssystem (Learning Management System - LMS), der bruges bredt til at skabe og håndtere online undervisningsmateriale. Det tillader undervisere at skabe, håndtere og benytte uddannelsesindhold og -aktiviteter som f.eks. quizzer, opgaver og diskussionsfora for elever. Moodle er designet til at være fleksibelt og tilpasningsvenligt, så det kan bruges mange steder, inklusive skoler, universiteter og virksomheder. Det kan tilgås via en web browser og understøtter en bred vifte af funktioner, inklusive styringsværktøjer, vurderingsværktøjer og e-porteføljer. Moodle er også kendt for sin evne til at integrere andre teknologiske uddannelsesværktøjer samt sit aktive brugerfællesskab, som yder støtte og ressourcer for brugere. |
| Filnavn | RESET\_PR3\_AH\_TOOL\_Digital tools and resources\_DK |
| Ressourcer (videoer, links) | (Harasim, 2017; Hiim & Hippe, 2012),(Garreta-Domingo et al., 2018), (*Moodle.Org*, n.d.), (Deci & Ryan, 2000), (Marsh & Rajaram, 2019), (Henriksen & Richardson, 2017)  Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The ‘What’ and ‘Why’ of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\_01  Garreta-Domingo, M., Hernández-Leo, D., & Sloep, P. B. (2018). Education, Technology and Design: A Much Needed Interdisciplinary Collaboration. In E. Kapros & M. Koutsombogera (Eds.), *Designing for the User Experience in Learning Systems* (pp. 17–39). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94794-5\_2  Harasim, L. M. (2017). *Learning theory and online technologies* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.  Henriksen, D., & Richardson, C. (2017). Teachers are designers: Addressing problems of practice in education. *Phi Delta Kappan*, *99*(2), 60–64. https://doi.org/10.1177/0031721717734192  Hiim, H., & Hippe, E. (2012). *Undervisningsplanlægning for faglærere* (2. udgave, 7. oplag). Gyldendal.  Marsh, E. J., & Rajaram, S. (2019). The digital expansion of the mind: Implications of internet usage for memory and cognition. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, *8*(1), 1–14. https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2018.11.001  *Moodle.org*. (n.d.). Downloadet 20. december 2022, fra https://moodle.org/ | |
| Tilhørende materiale | N/A | |
| Tilhørende PowerPoint | RESET\_PR3\_AH\_Optimizing digital VET - Learning styles and Roles\_ppt\_DK | |
| Bibliografi | Se under ressourcer | |
| Udarbejdet af | Aalborg Handelsskole | |