**Undervisningsoversigt**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titel | Optimering af digital erhvervsuddannelse – ​Digitale redskaber og ressourcer – Læringsformer og roller | |
| Ref. DigCompEdu | Tværgående | |
| Nøgleord (meta tag) | LMS-platform (Learning Management System), læringsmål, digitalt læringsmiljø, web-baseret, bredt udvalg, styring, interessenter. | |
| Sprog | Dansk | |
| Formål / Mål / Læring | Efter gennemført kursus vil man:  Vide, hvad en LMS-platform er samt være i stand til at vælge en platform  Vide, hvad læringsmål er, og hvorfor de er vigtige | |
| Beskrivelse | Et Learning Management System (LMS) er en digital platform, der faciliterer levering og organisering af uddannelseshindhold. Det er typisk web-baseret og kan inkludere funktioner såsom e-porteføljer, quizzer, vurderingsværktøjer og styringsværktøjer. Læringsmål er vigtige, fordi de giver en klar oversigt over, hvad eleven bør være i stand til efter gennemført undervisning. Det digitale læringsmiljø inkluderer alle digitale redskaber, der bruges af elever, inklusive computere, smartphones, software og virtual reality. Når man vælger LMS-platform, er det vigtigt at overveje elevernes behov, interessenter der påvirkes af beslutningen og specifikke læringsmål. Digitale værktøjer kan bruges til at monitorere en elevs fremskridt og give feedback, som kan hjælpe elevers læringsudbytte. | |
| Indhold: 2 pakker | Optimering af digital erhvervsuddannelse – ​Digitale redskaber og ressourcer   1. Valg af platform    1. Hvad er en digital læringsplatform (LMS)? ​    2. En digital læringsplatforms funktioner​    3. Forskellige typer af LMS-platforme    4. Interessenter – forstå, hvem man skal involvere 2. Læringsmål    1. Digitale værktøjer og læringsmål    2. Vælg det rigtige værktøj    3. Gør det personligt | |
| Selv-evaluering (multiple choice spørgsmål og svar) | **Valg af platform**   * **Hvad er et digitalt læringsmiljø?**   + - Klasseværelse med computere     - Alle digitale værktøjer eleverne bruger     - Læringsindhold på en hjemmeside * **Hvad står LMS for?**   + - Learning Management System     - Lær mere     - Stort læringssystem * **Hvad er de tre kernekomponenter på en typisk LMS-platform?**   + - Administrationskonsol, undervisningsindhold, brugere     - Hardware, software, indhold     - Elever, computere, wifi * **Hvordan identificerer man interessenter?**   + - Hvem kan påvirke, og hvem bliver påvirket af beslutningen?     - Hvem er eleverne, og hvad er deres foretrukne operationaliseringssystem?     - Hvem er lederne og andre stabsmedlemmer?   **Læringsmål**   * **Hvorfor er læringsmål vigtige?**   + - Læringsplatformen behøver dem som indhold.     - Læringsmål bestemmer hvor mange lektier elever skal have for.     - De giver et klart, målbart mål for elever at arbejde hen imod. * **Hvad er de fire C’er i ”færdigheder i det 21. århundrede”?**   + - Change, Culture, Chaos, Clear mindset     - Communication, Collaboration, Critical thinking, Creativity     - Common sense, Care, Control, Computers     - Courses, Compassion, Cities, Competences * **Valget af digitale værktøjer bør baseres på**   + - Læringsmål     - Elevernes køn     - Uddannelsens længde * **Hvorfor splitte læringsmål op?**   + - Ledelsen kan måle undervisningens fremdrift     - Elever vil være mindre tilbøjelige til at blive frustrerede     - Undervisere ved, hvor de skal starte og slutte   **Opsummeringstest 1**   * **Hvad er et digitalt læringsmiljø?**   + - Klasseværelse med computere     - Alle digitale værktøjer eleverne bruger     - Læringsindhold på en hjemmeside * **Hvad er de tre kernekomponenter på en typisk LMS-platform?**   + - Administrationskonsol, undervisningsindhold, brugere     - Hardware, software, indhold     - Elever, computere, wifi * **Hvorfor er læringsmål vigtige?**   + - Læringsplatformen behøver dem som indhold.     - Læringsmål bestemmer hvor mange lektier elever skal have for.     - De giver et klart, målbart mål for elever at arbejde hen imod. * **Valget af digitale værktøjer bør baseres på**   + - Læringsmål     - Elevernes køn     - Uddannelsens længde   **Opsummeringstest 2**   * **Hvad er de fire C’er i ”færdigheder i det 21. århundrede”?**   + - Change, Culture, Chaos, Clear mindset     - Communication, Collaboration, Critical thinking, Creativity     - Common sense, Care, Control, Computers     - Courses, Compassion, Cities, Competences * **Hvorfor splitte læringsmål op?**   + - Ledelsen kan måle undervisningens fremdrift     - Elever vil være mindre tilbøjelige til at blive frustrerede     - Undervisere ved, hvor de skal starte og slutte | |
| 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. |
| File name | 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 - Platforms and Learning Objectives\_ppt\_DK | |
| Bibliografi | Se under ressourcer | |
| Udarbejdet af | Aalborg Handelsskole | |