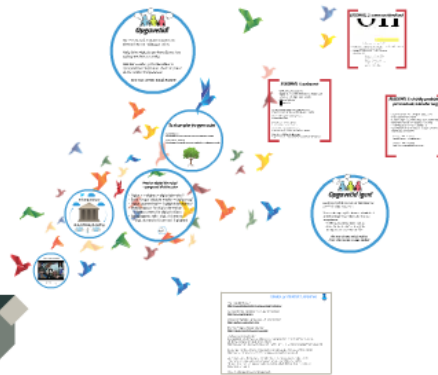


Substitution	Augmentation	Modification	Redefinition
Techn acts as a direct tool substitution with no functional change.	Techn acts as a direct tool substitution with functional improvement.	Techn allows for the creation of new tasks previously impossible.	Techn allows for the creation of new tasks previously impossible.
capital value	value	enhanced value	transformed value

 **Digital dannelse
og it-kompetencer
i en sproglæringskontekst**
ECML-Karlsruhe 6. til 8. aug.
Ulferslevs Nærings- og
Københavns Universitet



Substitution

Tech acts as a direct tool substitute, with no functional change.

cup of coffee



Augmentation

Tech acts as a direct tool substitute, with functional improvement.

latte



Modification

Tech allows for significant task redesign.

*caramel
macchiato*

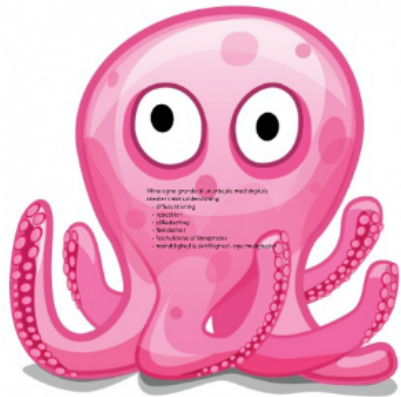


Redefinition

Tech allows for the creation of new tasks, previously inconceivable

pumpkin spice





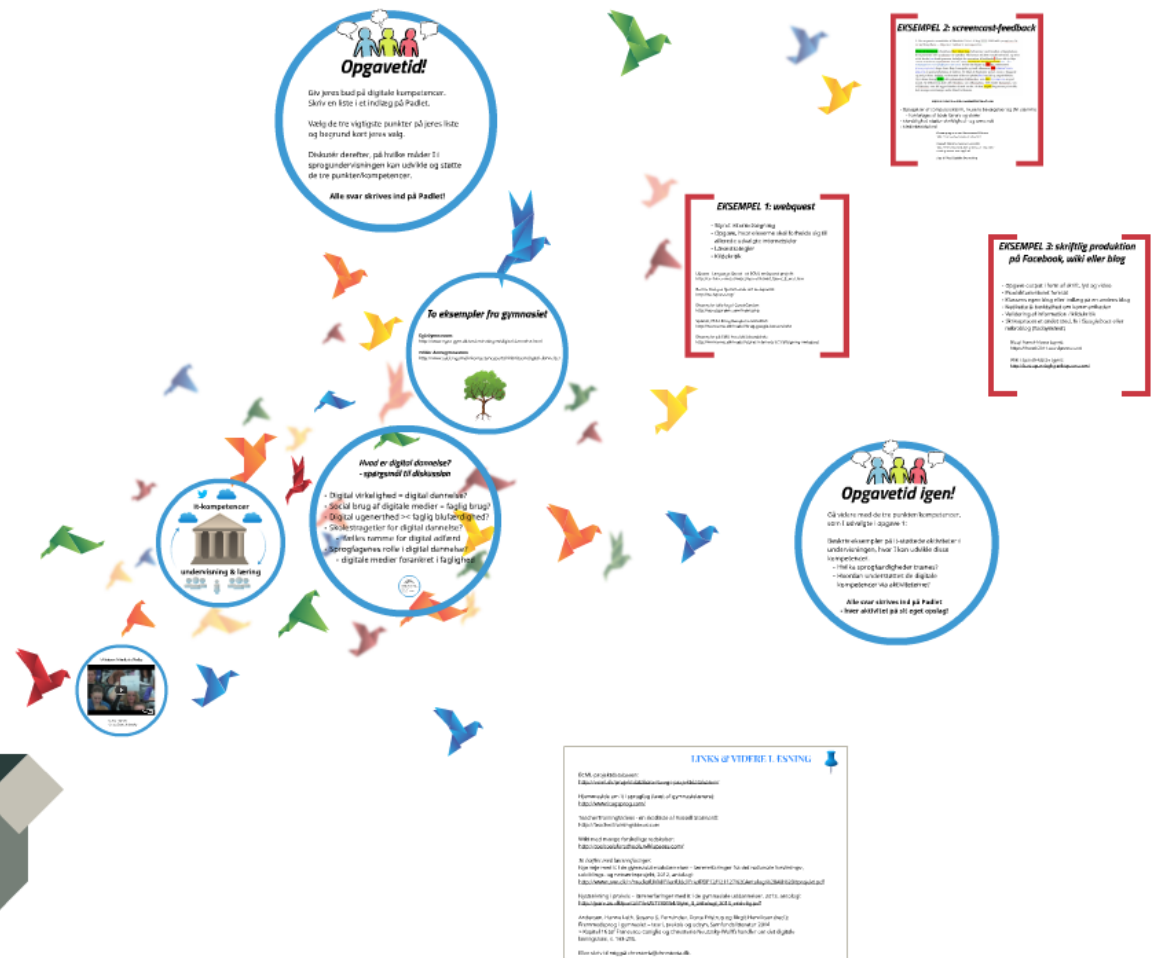
Digital dannelse og it-kompetencer i en sproglæringskontekst

ECML-konference d. 28.9. 2015

Chresteria Neutzsky-Wulff
Københavns Universitet

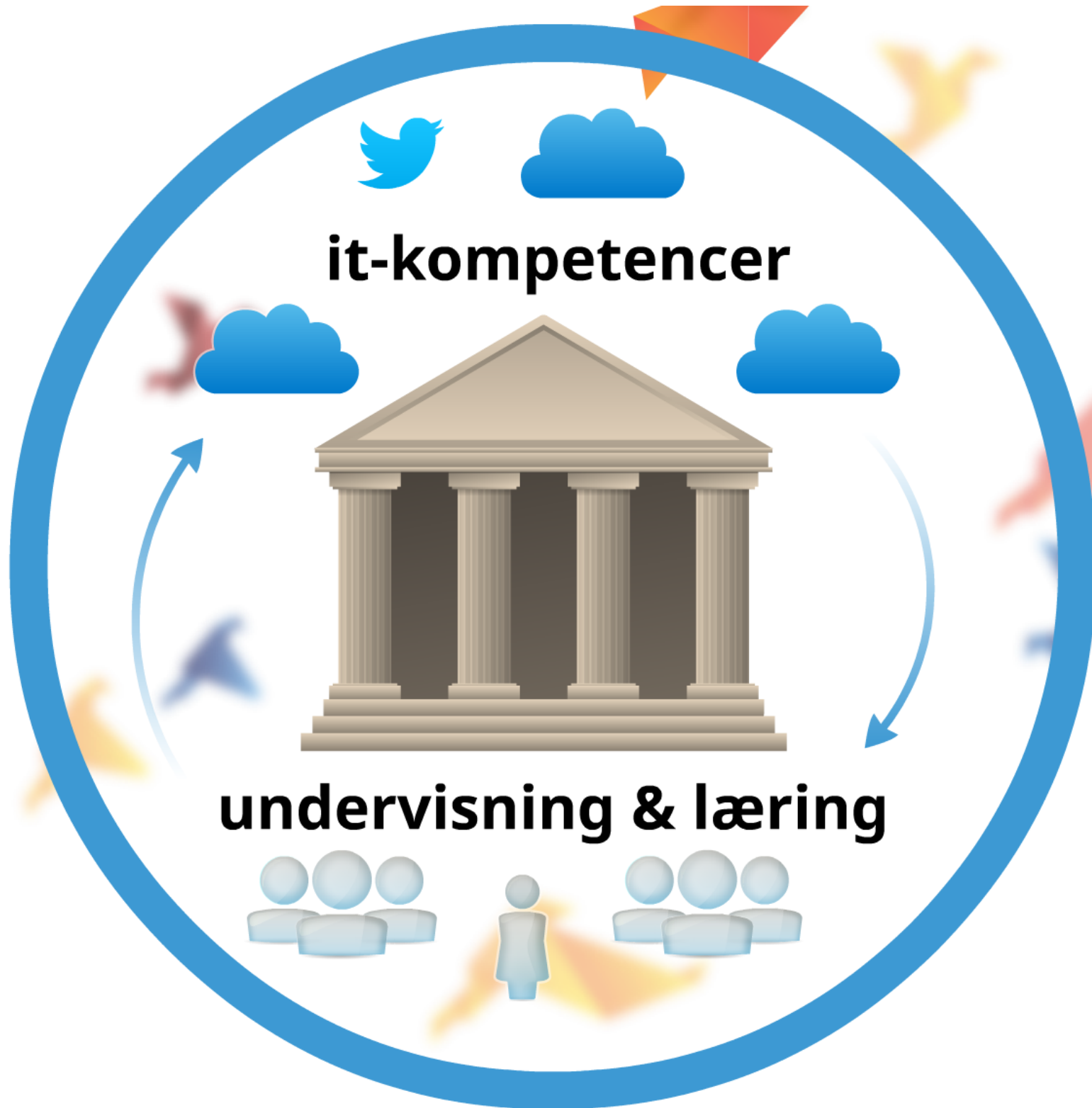
Mine egne grunde til at arbejde med digitale medier i min undervisning:

- differentiering
- repetition
- stilladsering
- fleksibilitet
- fastholdelse af læreproces
- mundtlighed & skriftlighed - nye muligheder



ECML-konference d. 28.9. 2015
Chresteria Neutsky-Wulff
Københavns Universitet





Workshop om digital dannelse og digitalt støttede aktiviteter i sprogundervisning

Hurtig præsentationsrunde

Fælles brainstorming-noter på:

<http://da.padlet.com/chresteria/gk7bz22ivclm>

[\(todaysmeet.com/ecml\)](https://todaysmeet.com/ecml)

- Oplæg fra mig om digital dannelse og it-kompetencer
- Summeri & diskussion I
- Oplæg fra mig med eksempler på uv-aktiviteter
- Summeri & diskussion II
- Fælles opsamling: pointer og spørgsmål

A Vision of Students Today



Michael Wesch
Kansas State University

Hvad er digital dannelse? - spørgsmål til diskussion

- Digital virkelighed = digital dannelse?
- Social brug af digitale medier = faglig brug?
- Digital ugenerthed >< faglig blufærdighed?
- Skolestrategier for digital dannelse?
 - fælles ramme for digital adfærd
- Sprogfagenes rolle i digital dannelse?
 - digitale medier forankret i faglighed

Rud på komponenter i en digital dannelse

- Færdigheder til at benytte sig af medier
- Kommunikationskompetence til valg af medier
- Digitale færdigheder inden for tekniske
medier, netværk, brug af medier
- Mediekritik - kritisk
informasjonsbehandling og kildekritik
- Læringsstrategier

Bud på komponenter i en digital dannelse

- Færdigheder ift. bestemte it-redskaber
- Kommunikativ kompetence ift. valg af medier
- Digitale fodspor - viden om de tekniske mekanismer bag internettet
- Netikette - netetik
- Informationssøgning og kildekritik
- Læsestrategier

To eksempler fra gymnasiet

Egå Gymnasium

<http://www.egaa-gym.dk/undervisningen/digital-dannelse.html>

Odder Amtsgymnasium

<http://www.odder-gym.dk/kompetenceportal/klarfasen/digital-dannelse/>





Opgavetid!

Giv jeres bud på digitale kompetencer.
Skriv en liste i et indlæg på Padlet.

Vælg de tre vigtigste punkter på jeres liste
og begrund kort jeres valg.

Diskutér derefter, på hvilke måder I i
sprogundervisningen kan udvikle og støtte
de tre punkter/kompetencer.

Alle svar skrives ind på Padlet!



EKSEMPEL 1: webquest

- Styret internetsøgning
- Opgave, hvor eleverne skal forholde sig til allerede udvalgte internetsider
- Læsestrategier
- Kildekritik

LQuest - Language Quest - et ECML-webquest-projekt
http://archive.ecml.at/mtp2/lquest/html/LQuest_E_mat.htm

Bernie Dodges hjemmeside om webquests:
<http://webquest.org/>

Eksempler (alle fag) i QuestGarden:
<http://questgarden.com/index.php>

Spansk, EMU: Brug Google konstruktivt:
<http://www.emu.dk/modul/brug-google-konstruktivt>

Eksempler på EMU fra oldtidskundskab:
<http://www.emu.dk/modul/styret-internets%C3%B8gning-webquest>

EKSEMPEL 2: screencast-feedback

1. Giv en præcis oversættelse af Herodots *Historie*, 6. bog 113.1-114.1 inkl.: μαχομένων δὲ ἐν τῷ Μαραθῶνι ... Ἀθηναίων πολλοί τε καὶ ὀνομαστοί.

Mens de kæmpede i Marathon, blev tiden lang. Barbarerne vandt midten af krigspladsen, hvor perserne selv og sakerne var opstillet. Med hensyn til dette vandt barbarerne, og efter at de havde/var brudt igennem, forfulgte de modparten til indlandet. Hver af de to fløje vandt atenerne og plataierne. Idet de vandt barbarernes tilbagetrækning (ἔων + τὸ τετραμμένον τῶν βαρβάρων φεύγειν) lod de dem flygte og idet de sammenførte (συναγαγόντες) begge deres fløje, kæmpede og vandt atenerne ved (dativen? τοῖσι ὀήλασι) en gennembrydning af midten. De fulgte de flygtende perser, mens de huggede sig ind på dem, indtil de var kommet til havet og bedte/bad om ild og angreb skibene. Og i denne kamp dræbes dels polemarchen Kallimachos, som blev (γενόμενος) en god mand. Af feltherrerne døde dels Stesileos, søn af Thrasyleos. Dels falder Kynegciros, søn af Euforion, som fik hugget hånden af med en økse, da han angreb bagstavnen på et skib, dels mange navnkundige andre blandt atenerne.

<http://screencast-o-matic.com/watch/c2X6FOeo93>

- Optagelser af computerskærm, musens bevægelser og din stemme
 - kan bruges af både lærere og elever
- Mundtlighed støtter skriftlighed - og omvendt
- Mediebevidsthed

Gratis-programmet Screencast-O-Matic:

<http://www.screencast-o-matic.com/>

Russell Stannard om screencasts:

<http://www.teachertrainingvideos.com/screen-casting/screen-casting.html>

App til iPad: Explain Everything

EKSEMPEL 3: skriftlig produktion på Facebook, wiki eller blog

- Opgave-output i form af skrift, lyd og video
- Produktorienteret format
- Klassens egen blog eller indlæg på en andens blog
- Netikette & bevidsthed om kommunikation
- Validering af information / kildekritik
- Skriveproces et andet sted, fx i GoogleDocs eller mikroblog (TodaysMeet)

Blog i fransk-klasse (gym):

<https://fransk2011.wordpress.com/>

Wiki i spansk-klasse (gym):

<http://basisspanskghg.wikispaces.com/>



Opgavetid igen!

Gå videre med de tre punkter/kompetencer, som I udvalgte i opgave 1:

Beskriv eksempler på it-støttede aktiviteter i undervisningen, hvor I kan udvikle disse kompetencer.

- Hvilke sprogfærdigheder trænes?
- Hvordan understøttes de digitale kompetencer via aktiviteterne?

**Alle svar skrives ind på Padlet
- hver aktivitet på sit eget opslag!**

LINKS & VIDERE LÆSNING



ECML-projektdatabasen:

<http://ecml.dk/projektdatabase/soeg-i-projektdatabasen/>

Hjemmeside om it i sprogfag (lavet af gymnasielærere):

<http://www.itogsprog.com/>

TeacherTrainingVideos - en skatkiste af Russell Stannard:

<http://teachertrainingvideos.com>

Wiki med mange forskellige redskaber:

<http://cooltoolsforschools.wikispaces.com/>

To hæfter med lærererfaringer:

Nye veje med it i de gymnasiale uddannelser – lærererfaringer fra det nationale forsknings-, udviklings- og netværksprojekt, 2012, antologi:

<http://www.uvm.dk/~media/UVM/Filer/Udd/Frie/PDF12/121127%20Antologi%20AU%20itprojekt.pdf>

Nytænkning i praksis – lærererfaringer med it i de gymnasiale uddannelser, 2013, antologi:

http://pure.au.dk/portal/files/67780154/Gym_it_antologi_2013_endelig.pdf

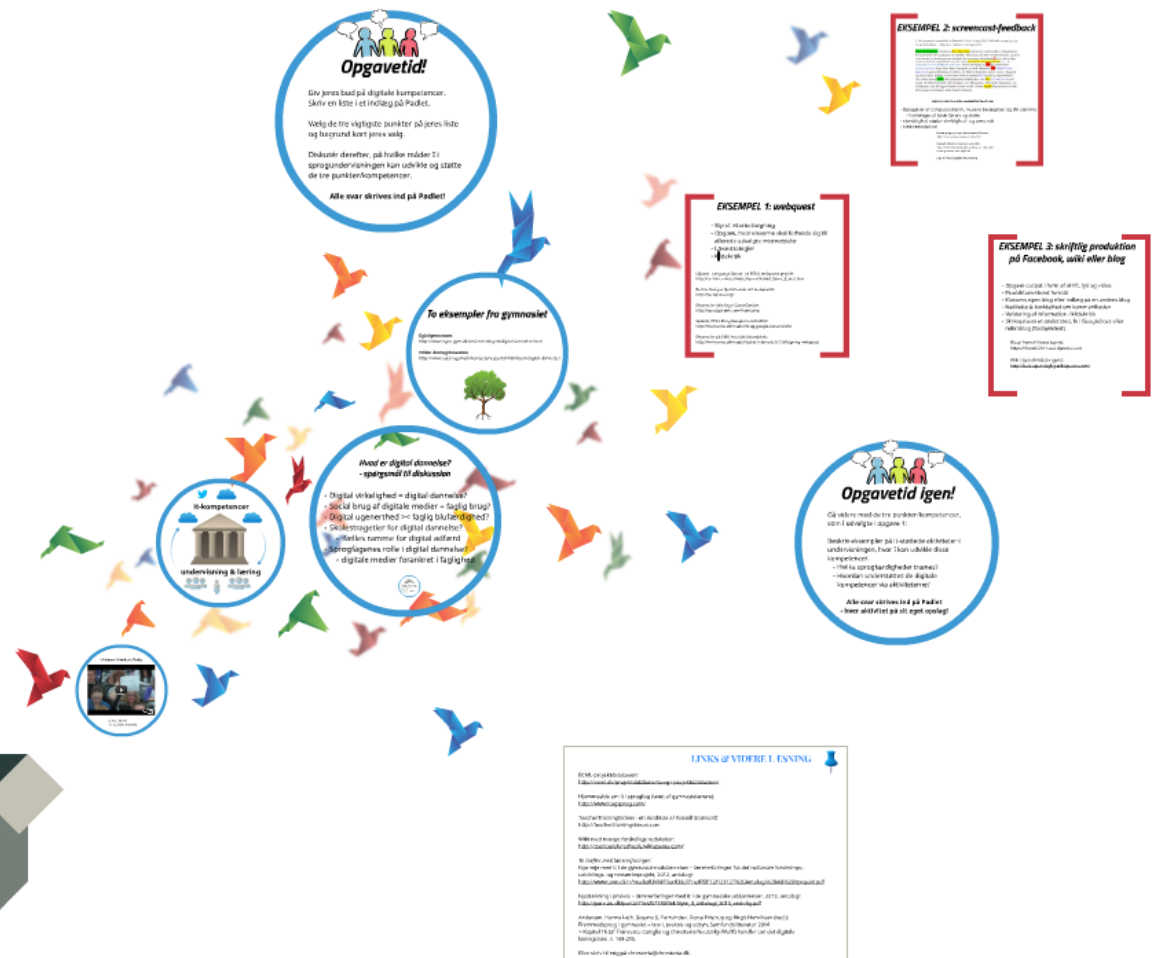
Andersen, Hanne Leth, Susana S. Fernández, Dorte Fristrup og Birgit Henriksen (red.):

Fremmedsprog i gymnasiet – teori, praksis og udsyn, Samfundslitteratur 2014

> Kapitel 16 (af Francesco Caviglia og Chresteria Neutzsky-Wulff) handler om det digitale læringsrum, s. 193-216.

Ellers skriv til mig på chresteria@chresteria.dk.





ECML-konference d. 28.9. 2015
Chresteria Neutsky-Wulff
Københavns Universitet

