

Design för lärande med digitala redskap, 5 högskolepoäng, TIA081

Kurs-PM, Våren 2010 - Institutionen för tillämpad IT

Kursens syfte

Kursen syftar till att ge kunskaper för att analysera och designa IT-stödda aktiviteter med pedagogiskt syfte i högskole- och universitetssammanhang. Kursen belyser frågeställningar kring hur digitala redskap kan användas för att stödja och förändra sådana aktiviteter inom ramen för olika modeller för undervisning, kommunikation och samarbete i högre utbildning.

Kursen behandlar frågor avseende design av lärsituationer, aktiviteter, förutsättningar och stöd för lärande på flera nivåer och de inbördes relationerna mellan dessa i olika studiekulturer och undervisningsupplägg (distans, flexibelt, campusförlagt). Kursen rör också frågor om studenters digitala kompetenser och IT-användning i relation till undervisningen.

Målgrupp

Kursen vänder sig i första hand till lärare som arbetar med, eller ska börja arbeta med undervisning, kursutveckling och/eller verksamhetsutveckling i/av miljöer som involverar eller kommer att involvera digitala teknologier och medier. Kursupplägget skapar förutsättningar för att man kommer in med olika förkunskaper och utvecklar dessa i relation till de allmänna teman som kursen fokuserar. Kursen är planerad för att direkt bidra till pågående eller kommande utvecklingsarbete.

Teman som behandlas

- Produktion och användning av digitalt material i utbildningssammanhang
- Kommunikation via digitala medier och hur denna kan stödja olika typer av pedagogiska processer mellan studenter och lärare samt studenter emellan
- Infrastrukturer och resurser i IT-miljön (exempelvis digitala lärplattformar, personliga lärmiljöer)
- IT, verksamhetsutveckling och innovation

I relation till dessa teman diskuteras mer specifika frågor rörande:

- Undervisning, handledning, bedömning och utvärdering
- Tillgänglighet, synlighet och lärarroll
- Administration, säkerhet och upphovsrätt
- Kunskapssamhälle, livslångt lärande och digital kompetens
- Studenters deltagande i nätkulturer och personlig IT-användning

Kursens upplägg

Kursen bygger på att deltagarna går igenom en guidad designprocess. Arbetet kommer att ske med stöd av digitala redskap. Varje deltagare skapar inledningsvis en beskrivning av sitt planerade eller faktiska utvecklingsbehov eller annat problem, samt en presentation av sig själv och den utbildningssituation man arbetar i. Utifrån detta utvecklas en designprocess som kan resultera i produktion av digitalt material (undervisningsmaterial eller uppbyggnad av en miljö för interaktion), eller ett konceptuellt upplägg för kurs- eller verksamhetsutveckling. Följande komponenter knyts till designprocessen:

- handledning och workshop
- demonstration av olika digitala resurser och pedagogiska metoder
- litteraturbearbetning
- diskussion, erfarenhetsutbyte och feedback från andra kursdeltagare

Under processens gång görs överväganden i relation till kursens teman (se ovan). Konsultation kring egen kursverksamhet är ett viktigt innehåll i kursen. En annan viktig aspekt är erfarenhetsutbyte och feedback mellan kursdeltagare. Detta ger möjlighet till en iterativ process i bearbetningen, genom vilken designprojektet utvecklas.

Avslutningsvis presenteras resultatet av designprocessen, samt dokumentation över processen vid en minikonferens.

Litteratur

Litteraturen består av vetenskapliga artiklar och avhandlingsmaterial som diskuterar teoretiska aspekter och empiriska forskningsresultat av relevans för kursens teman. Allt material kommer att finnas tillgängligt för nedladdning för alla som har lånekort på universitetsbiblioteket vid GU.

Examination och bedömning

Efter genomfört och presenterat designprojekt bedöms om deltagaren visat förmåga att:

- Analysera sambandet mellan informationsteknologier och förändring av villkoren för lärande och undervisning på olika nivåer
- Värdera olika digitala material och mediers egenskaper i relation till specifika lärandesituationer
- Göra designöverväganden vid planering av undervisning och verksamhetsutveckling

Kursledning

Lärarna i kursen är knutna till Institutionen för tillämpad IT, Institutionen för pedagogik och didaktik samt LinCS (Göteborgs Universitets Linnéstödda forskningsmiljö kring Lärande, interaktion och medierad kommunikation i det moderna samhället). De har mångårig erfarenhet att undervisa och forska kring digitala redskap inom grundutbildning, magisterutbildning, vidareutbildning och forskarutbildning.

Tid och omfattning

Tanken är att man ska kunna läsa kursen parallellt med arbete. Utöver de fysiska träffarna kommer huvuddelen av arbetet att ske under flexibelt genom Göteborgs universitets lärplattform (GUL) och andra digitala verktyg och kommunikationsformer.

Anmälan

Görs via kurshemsidan:

http://www.ait.gu.se/utbildning/Kurser/TIA081_Design_for_larande_med_digitala_redskap/

Litteraturlista (med reservation för tillägg och ändringar)

Adawi, Ingerman & Booth (2006): The role of computer simulations in university students' reasoning about physics. Paper presented at the *3rd Scandinavian Symposium on Research in Science Education*, Karlstad, 2006.

Allison (2008): History educators and the challenge of immersive pasts: a critical review of virtual reality 'tools' and history pedagogy. *Learning, Media and Technology*, Vol. 33, No. 4, p 343–352

Bennett & Lockyer (2004): Becoming an Online Teacher: Adapting to a Changed Environment for Teaching and Learning in Higher Education. *Educational Media International*, v41 n3 p231-248

Collins, Neville & Bielaczyc (2000): The Role of Different Media in Designing Learning Environments. *International Journal of Artificial Intelligence in Education* (2000), 11, 144-162

Hemmi, Bayne & Land (2009): The appropriation and repurposing of social technologies in higher education. *Journal of Computer Assisted Learning* 25, 19–30

Högskoleverket (2008): E-learning quality. Aspects and criteria for evaluation of e-learning in higher education. *Högskoleverkets rapportserie* 2008:11

Lymer, Ivarsson & Lindwall (2009): Contrasting the use of tools for presentation and critique: Some cases from architectural education. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*. Vol 4, No4, p 423-444

Petraglia (1998): The Real World on a Short Leash: The (Mis)Application of Constructivism to the Design of Educational Technology. *Educational Technology Research and Development*, Vol. 46, No. 3, p 53-65

Östlund (2008): Prerequisites for interactive learning in distance education: Perspectives from Swedish students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 2008, 24(1), 42-56