

# Glem IT

Ved Peter Gorm Larsen



# Disposition

- Mine pointer.
- En case.
- Teorierne.
- Konklusioner.

# Mine pointer

- Man kan ikke lære andre mennesker at anvende Internettet fordi:
- Internettet er uforudsigeligt som et hav.
- Det er ikke muligt at lave et fast curriculum.
- Færdigheder i specifikke programmer forældes hurtigt.
- Når det handler om computerfærdigheder sidder læreren ofte på bagsædet. Føler sig dårlig tilpas.
- Traditionelle "tastatur-kurser" er ikke effektive. De er kedelige for deltagerne og læreren.

# Casen

- Aalborg lærerseminarium.
- 20 studerende.
- Ingen IT-kurser.
- Alle begyndere.
- Tiden var knap.
- Emnet var det politiske system i Danmark (samfundsfag).



# Scenen

- En innovativ klasse - bryde regler.
- Speciel opmærksomhed fra konsulenter.
- Commitment (forpligtelse) - os mod dem.
- En følelse af community (fællesskab).
- Et klart projekt - omdanne en bog.
- En problembaseret approach.
- Arbejdede i små "task groups".
- Ansvarlighed og stramme deadlines.
- Lærere med (spirit) ånd og energi.

# Hvad lærte de? (min vurdering)

- Noget om det politiske system i Danmark.
- Nogle vigtige politologiske begreber - samfundsfag.
  - At organisere, planlægge, håndtere tidspres og kaos, at løse problemer.
  - At arbejde effektivt sammen - ikke let!
  - At være innovative og kreative.

# Hvad lærte de om IT?

- Metoder til at angribe et omskifteligt område - Internettet og computere.
- Navigere på Internettet, finde og evaluere information.
- Fremstille hjemmesider, designe, uploade filer, fremstille en CD-rom.
- Anvende informationsteknologi og løse tekniske problemer.

Et projekt i Det Innovative Seminarium. Politik og samfund i forandring, bind2, 1998.

Kapitel: [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) [8](#) [9](#)



**Jørgen Goul Andersen**

**Job title: Professor**

**Office: FIB1-20**

**Fibigerstræde 1,  
DK-9220 Aalborg Øst,  
Denmark**

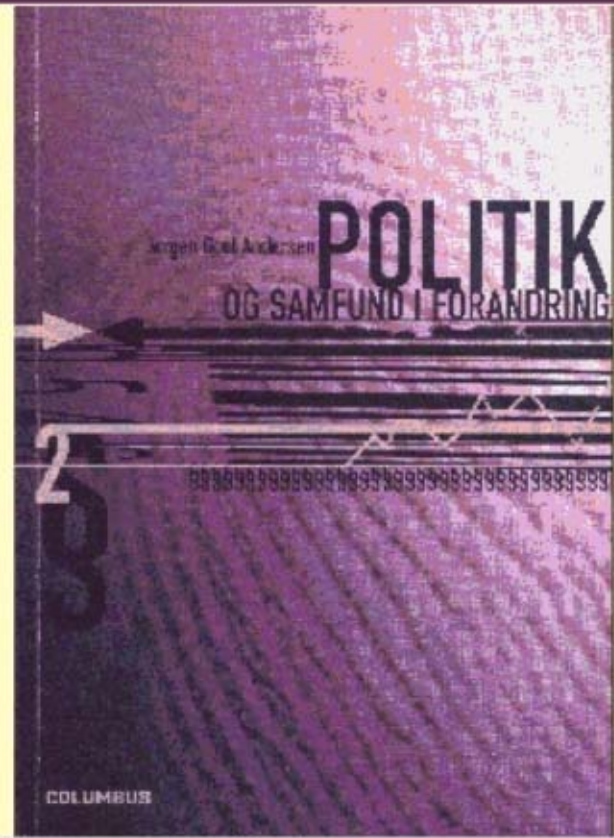
**Phone: 96358173**

**Fax: 98155346**

**e-mail: [goul@socsci.auc.dk](mailto:goul@socsci.auc.dk)**

**[Home Page](#)**

**[Forlaget Columbus](#)**



[Innovativt Seminarium](#)

[Deltagere](#)

[Projektets idé](#)

[Pædagogik](#)

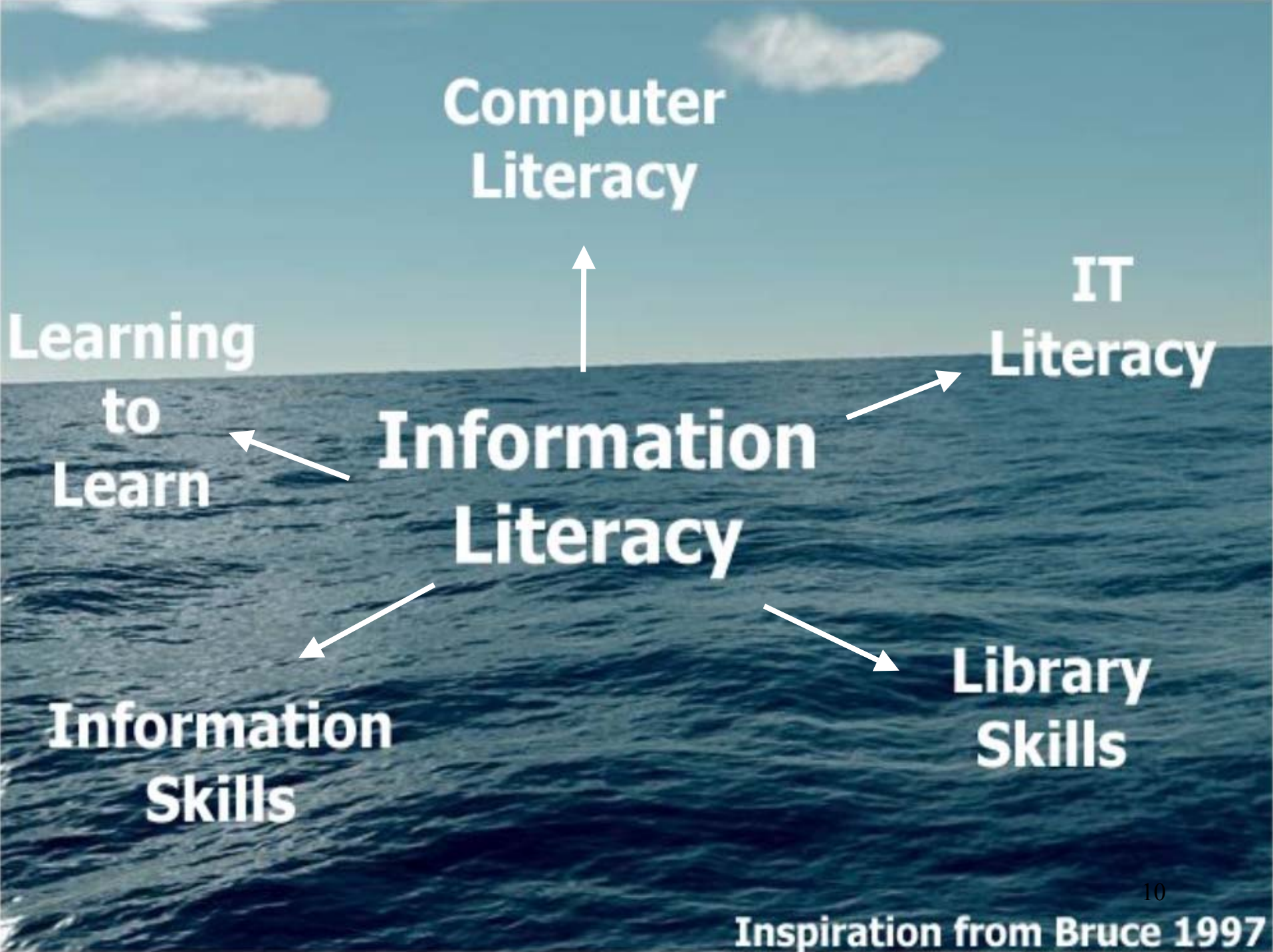
[Send os en e-mail](#)

[Køb bogen!](#)

[Forsiden](#)

# Teorier (efterrationalisering)

- Information Literacy (kompetence).
- Problembaseret læring.
- Piaget og Konstruktivisme.
- Vigotsky og social læring.
- Management by Objectives (mål).



**Computer  
Literacy**

**IT  
Literacy**

**Learning  
to  
Learn**

**Information  
Literacy**

**Library  
Skills**

**Information  
Skills**

# Problembaseret læring

- Finde løsninger på problemer. Brug ikke tid på et statisk curriculum (pensum) i en foranderlig verden.
- Undervis ikke i en klasse. Mennesker er forskellige. Ingen lærere, kun konsulenter.
- Motiverende at arbejde med problemer.
- "Learning by doing", byg på erfaringer.
- Belast ikke hukommelsen med unødvendige facts, data og kommandoer.

# Piaget, Papert og Konstruktivisme

- Leg med materialer (computere).
- "Hands on" erfaringer.
- Mindre vægt på mundtlig instruktion.
- Ingen jævne instruktioner og små skridt.
- Intellektuelle konflikter og udfordringer.
- Aktiv læring, følelser er vigtige.
- Ikke lineær tænkning, mange strategier.
- Varierende skridt, en rutschebanetur

# Vigotsky

- Læring er en social proces.
- Dialog og verbal kommunikation er mere end blot instruktion.
- (Skab IT-miljøer med henblik på "collaborative learning". IT-fora, konferencer og Intranet.)
- Metakognition - bevidsthed om, og ansvar for egen læreproces. Logbøger og refleksion.

# Management by Objective

- "Mission statement" med klare mål.
- Følelser er vigtige, skab værdier og kultur
- Bevidsthed om meningen med aktiviteter. Skab projekter.
- Mindre hierarki, snobberi og snæver (myopisk) afdelingstænkning.
- Innovative, kreative og interdisciplinære (tværfaglige) task groups.

# Dispositionen - Hvor er vi?

- Mine pointer.
- Casen.
- Teorierne.
- konklusioner.

# Konklusioner

- Glem IT - Læs evt. min artikel "Forget IT."
- Integrer IT i projekter, hvor IT mere er et værktøj end et mål.
- Skab positive følelser til IT mere end at undervise i konkrete IT-færdigheder.
- Arbejd interdisciplinært, lærere og bibliotekarer som konsulenter for projektgrupper. Bidrag til læreprocesser.
- Nyd det foranderlige IT-hav! Glem detaljen.