

Didaktik, e-aktiviteter og mulighederne i Gilly Salmons metoder i forhold til arbejdsmarkedsuddannelserne

Litteraturgennemgang og refleksioner

Niels Henrik Helms, konsulent Vidensemergens

Baggrund

Det didaktiske design af en uddannelse er bestemt af, hvilke kompetencer og profil den skal understøtte udviklingen af. Uddannelse angiver en formgivelse af menneskers læring. Teorier over og om denne formgivelse kalder vi didaktik. I de senere år er det blevet mere og mere udbredt at tale om didaktisk design (Sørensen 2009, Laurillard, 2012). Design handler om formgivelse. Vi har dermed et udtryk som på sin vis umiddelbart er det, der kaldes en pleonasme – eller i daglig tale ”dobbeltkonfekt”. Men som betydningsgivende angiver, *at digitale medier giver nogle nye muligheder for didaktik*.

Vi befinder os således i en designsituation, hvor vi skal formgive læringsmuligheder. Vi kan ikke formgive læring, men vi kan tilrettelægge og udvikle aktiviteter og forløb, hvor vi har en formodning om, at dette vil understøtte deltagerens eller kursisternes læring på den mest hensigtsmæssige måde. Design er altså formgivelse, mønsterskabelse. En formgivelse som både skal invitere den lærende ind, udfordre ham eller hende, og pege frem mod de relevante læringsmål. Her rejses de almindelige HV-spørgsmål: Hvad, hvorfor og med hvem og med hvilke medier.

I designprocessen indgår forskellige elementer, hvor vi her kan pege på: læremidler, læringsrum og koblingerne mellem disse rum, forholdet mellem de kursisternes egenproduktion og det forudproducerede materiale. Men videre også, hvilke læringsbaner, der skal angives for de deltagerne, hvor individualiserede og prædeterminerede de skal være. Her taler vi om læringsmiljøer, der er helt eller delvis digitalt konstitueret. Vi skal samtidig anerkende, at den digitale verden ikke er en adskilt verden, men mere skal ses som forskellige dimensioner af handlingsrum, der i deltagerens læring samvirker –.

Designet beskriver således de grundlæggende konstruktioner i uddannelsen, herunder hvordan uddannelsens aktiviteter, bedømmelsesformer og læringsmål hænger sammen. I almindelighed udtrykkes denne sammenhæng som ”Constructive Alignment (Biggs, 1999) det vil sige, at der skal være en konsistent sammenhæng mellem bedømmelse, undervisningsaktiviteter og læringsmål i et uddannelsesdesign (McMahon og Thakore, 2006).

I denne tekst har vi særlig fokus på aktiviteterne i det særlige format, der på engelsk kaldes ”e-tivities” og på dansk e-tiviteter eller måske mere forståeligt, e-aktiviteter. Begrebet er udviklet af den engelske forsker og e-læringsudvikler Gilly Salmon.

I hendes tilgang er der særligt fokus på, hvordan e-aktiviteter indgår i og er konstituerende for ”Communities”

(fællesskaber) i online læring.

Gilly Salmons forståelse af læring og læringsmiljø

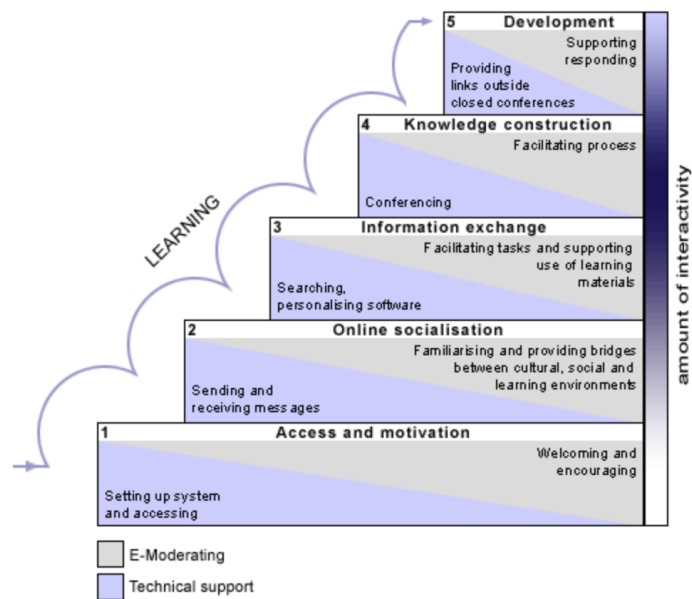
Salmons afsæt er en forståelse af læring som en social aktivitet, hvor vi et fællesskab udvikler og forfiner forståelser. Det er derfor afgørende for hende, at der i det didaktiske design er fokus på udviklingen af fællesskaber. Salmons model er her en dynamisk trinopdelte model, den såkaldte fem-fase. Hun har afsæt i sociale læringsteorier, og ser læring som socialt baseret og konstrueret. Det didaktiske design skal her skabe rammer og aktiviteter, der understøtter og udfolder det sociale fællesskab.

1. Access and motivation.

Her motiveres deltagerne, så de kan tackle den usikkerhed, som det vil være for mange at deltage i et e-læringsforløb.

Udfordringerne for deltageren på dette trin kan virke banale: at få logget på, at finde vej til deres e-læringskursus og at svare et indlæg.

Der skal ikke være yderligere udfordringer for de deltageren, for motivationen kan hurtigt mistes her, og derfor er oplevelsen af overblik og kontrol vigtig. – Og der er netop her behov for individuel fra underviser eller e-moderator, hvis vi skal følge Salmons terminologi.



2. Online socialisering. Når den teknologiske barriere er overstået, så skal der være fokus på, hvordan der skabes fællesskaber, invitationer og diskussioner skaber rum, hvor deltagerne kan dele tanker, erfaringer og opgaver. I onlinekurser skal der skabes tillid, der ikke er betinget af fysisk tilstedeværelse.

Gruppedannelses og understøttelse heraf er også vigtig i åbent værkstedsmodeller. Selvom der er muligheder for at lære i eget tempo, så vil det være til fordel for den enkeltes læreproces, at der

etableres læringsmakkere, hvor deltagerne kan diskutere og dele deres overvejsler. Ligesom der også er potentialer i, at holdet indleder i fællesskab og samlet får reflekteret og skabt de nødvendige forståelsesrum i forhold til dagens læreprocesser.

3. Informationsudveksling (exchange). Her forsvinder det teknologiske for deltagerne, de ser eller begynder at opfatte e-læringssystemet som et aktivt, levende humant netværk, hvor de kan tække på informationer, dele informationer. For deltageren er målet på i fase 3 både at kunne finde de nødvendige læringsressourcer, i et vist omfang at kunne vurdere dem, og i nogle tilfælde også selv at producere viden, der gøres tilgængelig for de øvrige deltagere.

Deltagerne i åbent værkstedsmodeller og blendede forløb skal også gennemløbe denne fase, idet det at skaffe, vurdere, dele og selv udvikle (se nedenfor) informationer og viden selvfølgelig er lige så afgørende her.

4. Videnskonstruktion og 5) vidensudvikling: Her bliver deltageren eller rettere deltagerne de aktive, de arbejder selv med videnskonstruktioner, understøttelsen sker i forhold til at stille de rigtige spørgsmål, og få deltagerne til at genbesøge de tidligere faser, og måske revurdere dem, det de selv mente de havde som udbytte den gang set i lyset af de indsigter og den læring, de nu har.

Numbering and pacing and sequencing	Number as follows: week, sequence of task. (e.g. 2.4 would be week 2, task 4)
Title	<ul style="list-style-type: none"> Enticement to open the invitation to take part. Very brief descriptor. Be inventive and creative but keep it very short.
Purpose	<ul style="list-style-type: none"> Explain. If you complete this activity you will be able to... You will understand better how to... You will find it essential for assignment X... Use verbs! Link directly with your outcomes and/or objectives for the unit, module, course, and programme.
Brief summary of overall task	<ul style="list-style-type: none"> If you find you have more than one major activity or question, divide into more e-tivities. Clear brief instructions on how to take part and what to do. One question or task per message. When you have written this part, check that the task is self-contained.
Spark	<ul style="list-style-type: none"> Spark to light the fire for the topic, interesting little intervention. Directly link with topic for this week. Opportunity to expose 'content' but with the purpose of a <i>spark to start a dialogue with others</i>.
Individual contribution	<ul style="list-style-type: none"> Give clear instructions to the individual participant as to what he or she should do in response to the spark. Specify exactly what you are expecting the participant to do and in what media (e.g. Wiki, discussion board, audio file etc.) and by when (i.e. the day and date). Tell them the length of contribution expected. Create a link from this part of the invitation to the location for posting.
Dialogue begins	<ul style="list-style-type: none"> Request response from an individual to others, what kind of response, how long, where and by when. Key point: students come online to see if others have read and responded. Make this happen. Create a link from this part of the invitation to the location for posting the response to others.
E-moderator interventions	<ul style="list-style-type: none"> Clearly indicate what the e-moderator will do and when. Explain that the e-moderator will: summarise, give feedback and teaching points and close the e-tivity, and when this will happen.
Schedule and time	<ul style="list-style-type: none"> Total calendar/elapsed time allowed for this e-tivity. Completion date. Estimate total study time required (e.g. 2 x 1 hour)
Next	<ul style="list-style-type: none"> Link to next e-tivity You can suggest additional resources to help with the task- indicate whether they are required or optional, place the links at the end of the invitation.

E-tivities Framework - Extract from E-tivities. The Key to Active Online Learning (2ndEdition)

I forhold til AMU-forløb vil fase 4 og 5 kun i mindre omfang kunne foldes ud.

Femfasemodellen er den overordnede ramme, der nok har relevans for dele af arbejdsmarkedsuddannelserne, men det er først og fremmest i forhold til

E-aktiviteter specifikt (E-tivities)

Ifølge Salmon er E-aktiviteter et opgør med den opfattelse, at læring er betinget af en ekspert, der spreder sin viden. Læring er konstrueret af de lærende i samspil med andre. E-tivities er de elementer, der skal muliggøre aktiv og deltagende online-læring for både grupper og individer. E-tivities har fokus på den

lærende som bidrager, fortolker, bearbejder og kombinerer viden. Det er m.a.o. strukturerede aktiviteter, der skal stilladsere deltageren i forhold til at blive aktiv og interagerer med de andre lærende i processen.

Tilgangen er uhyre nyttig også i forhold til arbejdsmarkedsuddannelserne, idet anvendelsen af hendes matrix (se figur) giver rum og retning for undervisernes overvejelser i forhold til at udvikle aktiviteter, der netop får deltageren til aktivt at arbejde med materialer og problemstillinger, fremfor bare at være modtagende og efterfølgende øve det, der har været på dagsordenen. Hendes idé om behovet for en "igangsætter", en gnist, der kan antænde deltagerne, sætter også et nødvendigt fokus på netop det behov der er for, at deltagerne bliver begejstrede motiverede og nysgerrige

Bag begrebet eaktiviteter findes en række underliggende begreber, som Salmon trækker på. Salmon fremhæver selv begreber som videncirkulation, situeret læring, dybde- og overfladelæring, refleksion samt teorier om engagement (Salmon, 2002, s. 208-211).

Begrænsninger i Salmons teori og metode

Salmon fremhæves af kommunikationsforskeren Slevin, som en udvikler og forsker der faktisk forholder sig til, hvordan nye medier og teknologier udfordrer vores måde at arbejde med og tænke læring og undervisning på. – Og videre også hendes omfattende arbejde for så at komme med bud på, hvordan det så kan gøres. Samtidig trækker han tre forhold frem som kritikpunkter:

- Salmon peger på, hvordan ny teknologier medfører, at tid, rum og krop og selv redefineres, men han understreger, at det er det positive og fremtidsoptimistiske billede, der tegnes, hvor der kunne være behov for (også) at pege på, hvordan udviklingen generer usikkerhed. – Og hvordan er det her e-læringsteknologien indgår i den usikkerhedshåndtering
- Videre mener han, at Salmon skulle og med fordel kunne have refereret og taget afsæt i den problembaserede projektpædagogik.
- Endelig påpeger han, at Salmon nok har en "dyb" forståelse af de nye mediers sociale betydning, men efterlyser en diskussion og en udfoldelse af, hvordan e-læringsteknologi udfoldes som en af mange modaliteter i de kulturelle transmissionsprocesser, altså hvordan sker smfundsmaessiggørelsen af individet gennem disse teknologier (Slevin, 2006).

Mulighederne i forhold til arbejdsmarkedsuddannelserne med Salmons tilgang er efter vores vurdering følgende:

- Et inspirerende begrebsapparat og metodebatteri i forhold til udvikling af aktiviteter
- En tydeliggørelse af potentialer og udfordringer i digital læring
- En udfoldelse af forståelsen af nye lærerroller

Begrænsningerne ligger i hendes afsæt:

- Især fokus på teori og vidensopbygning i forhold ikke praktiske områder
- Især fokus på længerevarende forløb
- Manglende diskussion af, hvordan curriculumbestemte aktiviteter kan gøres mere aktive

Litteratur:

Biggs, J.(1999). *Teaching for Quality Learning at University*. Open University Press (1999).

Jacques, D. & Salmon, G. (2007) *Learning in Groups. A handbook for face-to-face and online environments*. London: Routledge

McMahon, T. and Thakore, H. (2006). Achieving constructive alignment: Putting outcomes first. *The Quality of Higher Education*, (3), 10-19. Didaktik, e-aktiviteter og mulighederne i Gilly Salmons metoder i forhold til arbejdsmarkedsuddannelserne.

Salmon, G. (2002) *E-tivities. The key to active online learning*. London: Routledge Falmer

Slevin, J. (2006). E-tivities and the connecting of e-learning experiences through deliberative feedback. *Tidsskrift for Universiteternes Efter- Og Videreuddannelse (UNEV)*, 4(9).
<https://doi.org/10.7146/unev.v4i9.4914>