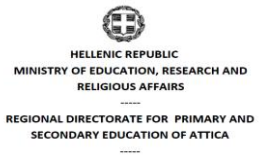
QuaMMELOT

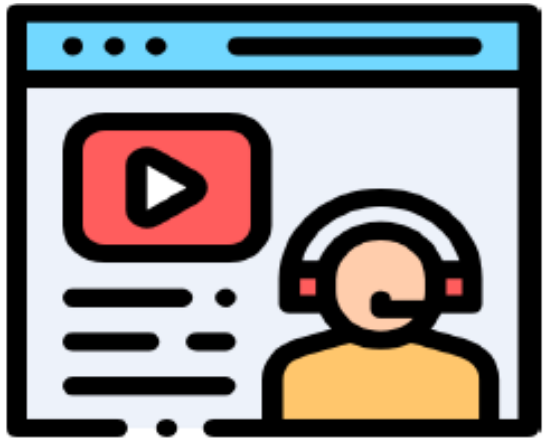


Qualification for Minor Migrants Education and Learning Open access – Online Teacher-training
n. 2017-1-IT02-KA201-036610 - Erasmus + 2014-2020

Module 4 “Learning Language”

Regional Directorate for Primary and Secondary Education of Attica

Digitale medier (DM) og sprogundervisning



Formål

- At gøre studerende bekendte med brugen af Digitale medier (DM) og bruge dem passende i overensstemmelse med moderne L2 undervisnings-/læringsmetoder.

Forventede resultater

Ved undermodulets afslutning forventes det, at de studerende:

- ubesværet er i stand til at anvende de teknologiske værktøjer og digitale applikationer, som i vid udstrækning bliver anvendt i sprogundervisning.
- forstår merværdien af digitale medier og er i stand til at udnytte de muligheder, som de tilbyder.
- er i stand til at designe læringsaktiviteter ved brugen af digitale værktøjer på en måde, som er i overensstemmelse med moderne metoder inden for sprogundervisning og –læring.

Brugen af digitale medier i undervisning og læring af L2

- Introduktion og definition
- Generelle principper for brugen og implementeringen af digitale medier
- Kategorier og typer af digitale værktøjer
- Eksempler på anvendelsen af digitale værktøjer til fremmedsprogsundervisning

I stedet for… introduktion

Billederne, som du vil se på de følgende slides giver en ide om den ”digitale invasion”, som har fundet sted de seneste år - hovedsageligt efter ”demokratiseringen” af brugen af private computere, internettet og mobile enheder - og forandringerne, de bringer til undervisningsprocesser.

Digitale indfødte vs. Digitale immigranter

Behovene forbliver de samme..
Men værktøjerne forandres

Det første ”fremmedsprog”, børn lærer i dag er det digitale sprog

De vokser op på de sociale medier… men er de mere sociale?

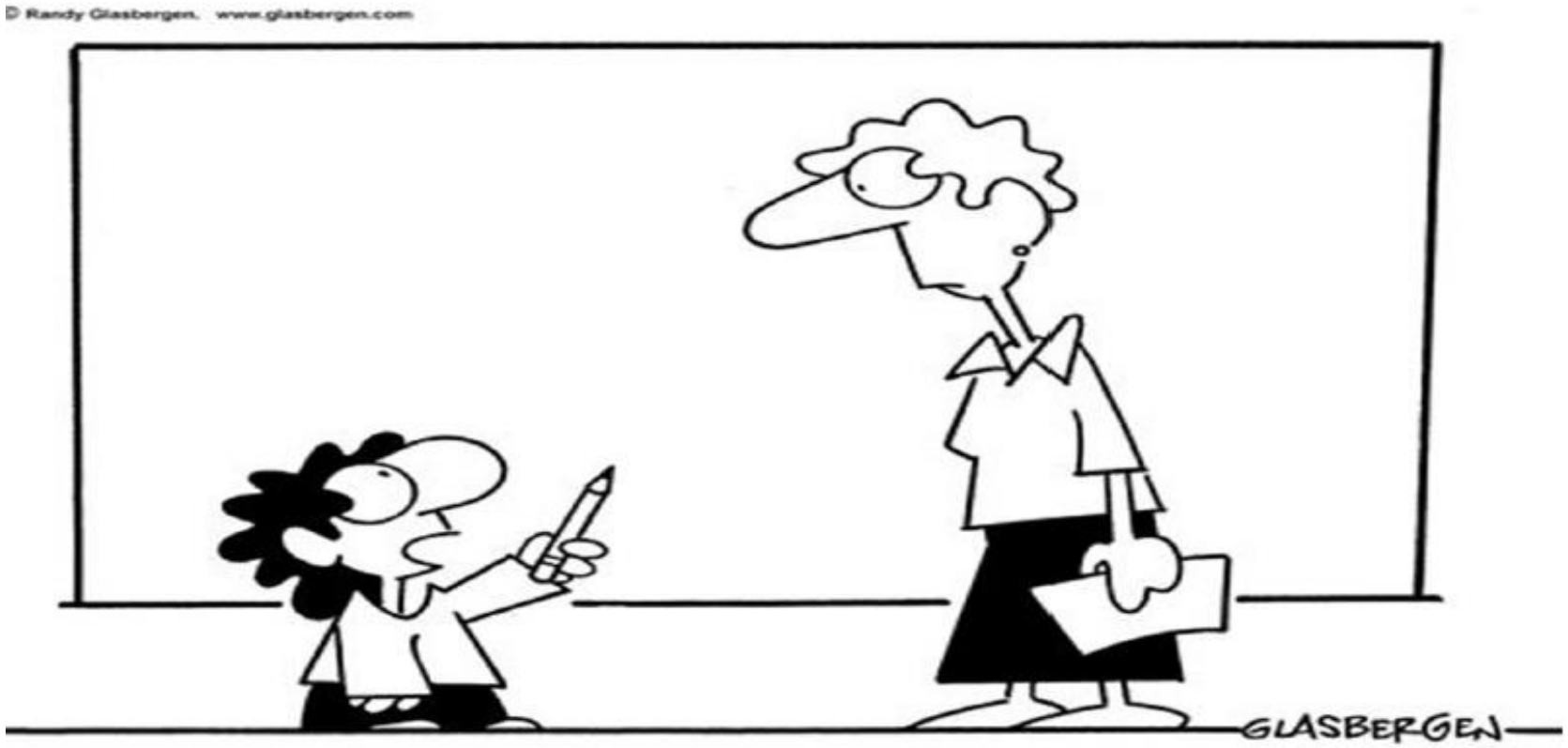
Det er unægtelig en ‘multitasking’ generation…

.. så de har ikke lært, hvordan man.. keder sig

ICT hævder, at over alt i verden..

..går alle generationer på jagt efter information..

Undervisere må ændre sig, men..



"How do you expect me to write with this?
It doesn't even have a USB port for a keyboard!"

… det er ikke nok at anvende moderne værktøjer..

.. han/hun er nødt til at ændre sin fremgangsmåde

Digitale medier i sprogundervisning

Generelle principper for brugen og implementeringen af digitale medier

Grundlaget for implementeringen af DM i undervisning

- Ændring af strukturer i undervisning med henblik på at forbedre kvaliteten.
- Afgørende og fælles deltagelse fra undervisere og studerende i undervisningsprocessen.
- Adgang til viden og træning for flere mennesker.
- Mindre inkluderede personer kan tilegne sig evner.

Introduktion af DM i undervisningen

- I administrationen og styringen af uddannelsesenheder (computerisering, fraværssystemer, vurdering, forældreinformation osv.)
- Som et selvstændigt fag (ICT) (datalogi, it-kendskab), der kan forstærke lektioner og digitale miljøer, som er specifikt designet til uddannelse.
- Som et medie til kommunikation og samarbejde (brugen af email, forummer, videokonferencer, samarbejdende skriveværktøjer, fjernstyrede læringsværktøjer, wiki, blog osv.)
- Som et autentisk formelt og/eller ikkeformelt uddannelsesmiljø (generelle websider, ikke-uddannelsesmæssige blogs, sociale netværk, web 2.0 værktøjer)

De 3 grundlæggende modeller til introduktionen af ICT i undervisningen

- **Teknisk:** stor betydning inden for computer teknologien (IT-undervisning)
- **Holistisk:** betydning i den tværfaglige og holistiske tilgang til viden (informationsteknologi som et værktøj til adgangen og tilegnelsen af viden)
- **Pragmatisk:** kombinationen af de to nævnte modeller. (Jeg underviser i IT – jeg underviser og lærer med IT)

Den fornyligt skabte trend er den ”integrerede” model, hvor læring finder sted ”i” den digitale verden og i digitale miljøer. Det vil sige gennem en autentisk brug af digitale værktøjer, som ikke nødvendigvis er skabt til uddannelsesmæssige formål.

DM og undervisning i fremmedsprog

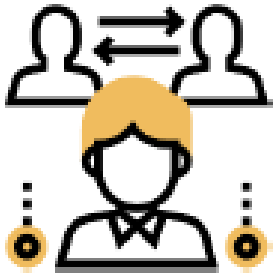
Hvad enten de er skabt til undervisning eller ej, har de fleste digitale værktøjer et ubegrænset potentiale ift. sproglæring. Alligevel må man ikke glemme, at anvendelsen alene af nye undervisningsværktøjer ikke producerer innovation. Undervisningsmetoder bør fornyes på en sådan måde, at de fremmer elevcentreret undervisning og udvikler de studerendes færdigheder ved at kombinere:

- deres sprogkommunikationsevner,
- deres interpersonelle kommunikationsevner,
- deres personlige overbevisninger,
- deres overordnede tilgang til livet og arbejde,
- deres emotionelle intelligens,
- deres personligheds grundlæggende karakteristika.

DM og nye underviser-elev-roller (1)

- Underviseren:
  - Har den største rolle i den passende anvendelse og implementering af DM i undervisningsprocessen. Det er nødvendigt at have:
  - Teknisk viden, men også
  - Pædagogisk viden
  - for at kunne tilpasse elevcentrerede tilgange ved at placere den studerende i midten af undervisningsprocessen.
  - ikke kun overføre viden
  - være facilitator og koordinator på de studerendes vej til viden
  - udvælge det passende digitale materiale baseret på kursets mål
  - anvende de rigtige teknologiske værktøjer til hver anledning
  - foreslå aktiviteter, som giver mening for de studerende
  - udvikle deres kommunikationsevner

DM og nye underviser-elev-roller (2)



Den studerende:

- tager aktivt del i læringsprocessen
- han/hun føler sig personligt ansvarlig for valget og forløbet af aktiviteter
- er engageret i refleksion og selvevaluering
- lærer at researche, analysere, bedømme og syntetisere
- ”lærer at lære”

Hvordan kan DM hjælpe L2-undervisere? (1)

Anvendelsen af DM i forbindelse med sproglæring hjælper bl.a. underviseren til:

- Bedre at planlægge hans/hendes didaktiske arbejde i forhold til tid og sted
- At forstærke hans/hendes undervisningsmateriale på en nemmere og mere effektiv måde
- At søge og udnytte autentiske, multimodale tekster, som er skræddersyet til de studerendes behov
- At foreslå autentiske aktiviteter, som fremmer kritisk tænkning og samarbejde

Hvordan kan DM hjælpe L2-undervisere? (2)

- Udvikling af flere forskellige kompetencer hos de studerende
- Fokusere mere effektivt på den kommunikative tilgang til sprog
- L2 undervisning/læring har fokus på de kommunikationskompetencer, som kræver betoning
- En mere effektiv udvikling af de studerendes interkulturelle kompetencer
- Differentierer nemmere undervisningstilgange
- Veksling imellem elevvurderings-metoder

Hvordan hjælper DM de studerende med L2 læring? (1)

DM kan være behjælpelige i L2 undervisning/læring, da de kan skabe mange autentiske kommunikationssituationer, hvori de studerende skal forstå, kommunikere og handle. Det kan være i situationer, som eksempelvis shopping, rejse, underholdning, sundhedspleje, uddannelse osv.

Brugen af DM tilbyder bl.a. følgende muligheder:

- Repetition, konsolidering
- En-til-en-undervisning
- Selvstændig lære og selvstyring af niveauet på målsproget

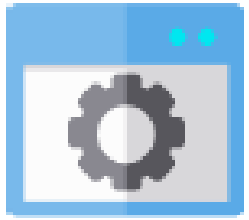
Hvordan hjælper DM de studerende med L2 læring? (2)

- Øjeblikkelig svar og selv-korrektion/selv-forbedring
- Lighed og retfærdighed
- Differentiering i rytme og læringsstilarter
- Alternative vurderingsformer
- Adgang til en bred vifte af forskellige variationer og kulturer
- Bredere kommunikation med og tilgang til mennesker
- Afskaffer restriktioner for adgang til autentisk sprogbrug

Tre scenarier i forbindelse med undervisningsbrugen af DM

Træningsprogrammet for Fremmedsprog ”The internet in the language lesson” (kapitel 5) http://rcel.enl.uoa.gr/xenesglosses/guide_kef5.htm

Det guidende didaktiske scenarie (1)



- I det guidende undervisningsscenarie bliver den studerende bedt om at behandle tekster og øvelser, som befinder sig på en undervisningsrelateret software, der udvikler en samtale med ham/hende (f.eks. Softwaren Wolkenkratzer, hvor man kan lære tysk: http://www.lernbuch-zentrum.de)
- Alternativt, kan den studerende behandle tekster og undervisningsmateriale, som er præsenteret sekventielt af underviseren på en træningsplatform (f.eks. Anvendelsen af den digitale platform, som kan skabe undervisningsmateriale (http://exelearning.net/en), lige så vel som traditionelle, lukkede øvelser (multiple choice-øvelser, ét-svars-øvelser), som underviseren producerer (f.eks. Med The Hot Potatoes træningssoftware på: http://hotpot.uvic.ca)

Det guidende didaktiske scenarie (2)

KARAKTERISTIKA:

- Scenariet er baseret på læringens adfærdsmæssige aspekter
- En høj grad af vejledning fra underviseren
- Begrænsning af den studerendes selvstyring/selvhandling
- Øvelse af sprogets strukturelle elementer, hovedsageligt grammatik og ordforråd (automatisering)
- Udvikling af grammatikkompetencer og ordforråd
- Øvelse af mundtlige eller skriftlige sprogfærdigheder

På grund af dens begrænsede effektivitet i udviklingen af kommunikationsfærdigheder, anbefales den som det primære didaktiske scenarie for L2-kurser.

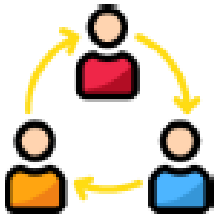
Det undersøgende didaktiske scenarie (1)

- Aktiviteterne, som foreslås til de studerende er (mere eller mindre) guidet af en software eller et opgaveark udleveret af underviseren. Alt afhængigt af den studerendes sprogniveau, deres alder og tidligere erfaring, er det nødvendigt at guide dem ved at identificere specifikke kilder (online eller konventionelle) for at undgå desorientering ved brugen af internettet eller andre kilder.

Det undersøgende didaktiske scenarie (2)

Et eksempel på brugen af det undersøgende scenarie er behandlingen af en tekst (f.eks. Fra klassens instruktionsmanual), en plakat, en bid af en lydfil, video eller webside, samt den efterfølgende aktivering af den studerende gennem aktiviteter med opgaveark, så som at udfylde huller, anbringe en række sætninger i den rigtige rækkefølge, besvare åbne eller lukkede spørgsmål.

Det undersøgende didaktiske scenarie (3)

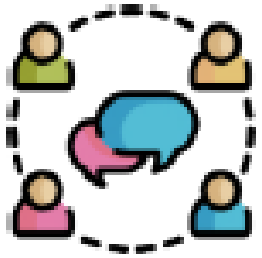


I det undersøgende scenarie bliver flere muligheder tilgængelige for den studerende. Desuden muliggøres der en højere grad af selvindsats, da det kræves, at han/hun (normalt i gruppearbejde) behandler øvelser eller aktiviteter ved brugen af internettet, der fungerer som et multidimensionelt læringsmiljø til målrettet informationssøgning og –behandling.

Det undersøgende didaktiske scenarie (4)

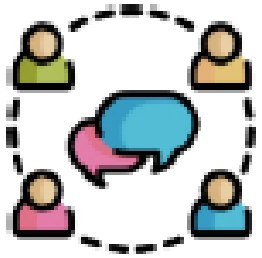
KARAKTERISTIKA:

- Scenariet er baseret på konstruktivistiske og sociokulturelle læringsopfattelser.
- Mindre vejledning fra underviseren
- Forhøjet grad af den studerendes selvstyring/selvhandling
- Betoning af kommunikation og kulturelle elementer af sprog
- Udvikling af flere forskellige kompetencer hos de studerende



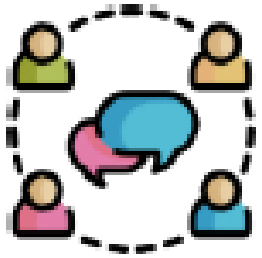
Det dynamiske didaktiske scenarie (1)

Det dynamiske scenarie står i kontrast til det guidende scenarie. Her påtager de studerende sig en særlig kreativ og aktiv rolle i videns-produktionen. Det er anbefalet at anvende de studerendes egne digitale værktøjer – ikke underviserens – til at udvikle undervisningsscenarier, hvori de studerende har en aktiv rolle. Handling fra de studerende kan være skabelsen af en digital præsentation (f.eks. Med en præsentations-software), multimodal billeddannelse af et tematisk område (f.eks. Med forfatterværktøjer præsenteret i tekst slides'ne)



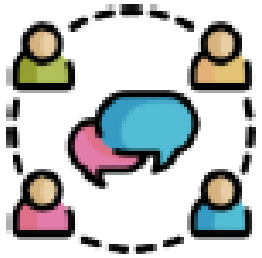
Det dynamiske didaktiske scenarie (2)

I det dynamiske scenarie bliver de studerende bedt om at arbejde på en tematisk problemstilling og om at løse et problem ved at følge en række steps, som hovedsageligt definerer dem selv. Dette sker gennem gruppearbejde og med en høj grad af selvstændighed i forhold til beslutningstagen. Deres handlinger er normalt forbundet med søgning og analyse af information (på internettet eller andre konventionelle kilder) og til at udtrykke holdninger eller løsninger til et problem. En vigtig pointe er forhandlingen af viden i gruppens samarbejdende processer. Præsentationen af resultaterne er også en del af dette undervisningsscenarie karakteristika.



Det dynamiske didaktiske scenarie (3)

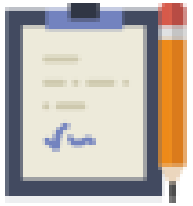
En forudsætning for en passende implementering af dette scenaries potentiale er at gøre de studerende bekendte med åben læring, så som arbejdsplaner, hvilket er en ideel læringsform til at implementere dette læringsscenarie. Dette scenarie giver et højt læringspotentiale, men det kræver også passende forberedelse fra de studerendes side. I takt med at selvmotivationen stiger – inklusiv digitale kompetencer og selvstændig evne til at søge, kritisk analysere og syntetisere information – kan vejledningen af de studerende reduceres.



Det dynamiske didaktiske scenarie (4)

KARAKTERISTIKA:

- Scenariet er baseret på sociokulturelle læringsopfattelser
- Udnyttelse af åben og samarbejdende digitale miljøer
- Et lavt niveau af vejledning fra underviseren
- Høj selvstyring/selvhandling hos den studerende
- Udvikling af kompetencer inden for kritisk tænkning
- Udvikling af højt intellektuelle evner og færdigheder
- Udvikling af flere forskellige kompetencer hos de studerende



Selvvurderings-aktivitet

Kombiner sætningerne i søjle A med sætningerne i søjle B i overensstemmelse med hvad du har lært i de tidligere slides.

1. Teknisk model i ICT introduktion	A. Lære inden for den digitale verden
2. Det guidende didaktiske scenarie	B. Studerende
3. Introduktion af ICT som kommunikations- og samarbejdsmiddel	C. Underviser
4. Introduktion af ICT som et formelt/ikke-formelt læringsmiljø	D. Brug af åben og samarbejdende læringsmiljøer
5. Holistisk model til introduktion af ICT i undervisningen	E. Mindre vejledning fra underviseren
6. Komplet model til introduktion af ICT i undervisningen	F. Blog
7. Skal være guide, facilitator og tilrettelægger af læringsprocessen	G. Undervisning i IT
8. Skal føle personligt ansvar for valget og udviklingen af aktiviteterne	H. Software til øvelsesproduktion
9. Det undersøgende didaktiske scenarie	I. Anvendelsen af IT i tværfaglig tilgang
10. Det dynamiske didaktiske scenarie	J. Sociale medier

Svar på selvvurderingsquiz

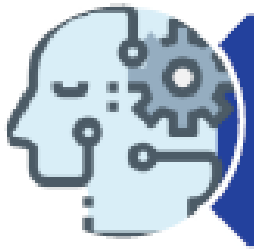
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G	H	F	J	I	A	C	B	E	D

Digitale Medier i sprogundervisning

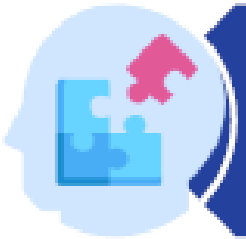
Kategorier og typer af digitale værktøjer

Hovedkategorisering af digitale værktøjer

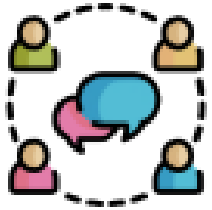
Kategorisering baseret på læringsteorier og deres betydning:



- Vejledning, undervisning og praksis, hovedsageligt baseret på adfærds- og kognitive læringsteorier



- Opdagelse og udforskning, hovedsageligt baseret på kognitive og konstruktive læringsteorier



- Udtryk, skabelse, kommunikation og samarbejde, hovedsageligt baseret på konstruktive og sociokulturelle læringsteorier

Digitale værktøjer til guidet læring og simple digitale informationskilder (1)

- Tutorials: Duolingo, Mondlylanguages, Memris, Livemocha, video tutorials, applikationer ”How to..” osv.
- <u>Øvelser og træning:</u> elektroniske øvelser på internettet, Hot Potatoes, iSpring, Quizmaker osv.

Tilpasset fra undervisningsmaterialet til certificering i ICT-anvendelse på uddannelsesniveauet B1

Digitale værktøjer til guidet læring og simple digitale informationskilder (2)

- Software til styringen af multimedier og præsentationer: præsentations-software (Power Point, Impress, Prezi osv.) som et kontrolværktøj og som et nyt tekstmæssigt element.
- Simple informationskilder: søgemaskiner, generelle informationskilder, som Wikipedia, specifikke informationskilder om fremmedsprog (f.eks. BBC's special language learning hjemmeside, Det Britiske Råds hjemmeside til det engelske sprog, TV5Monde til det franske sprog, Goethe instituttet til det tyske sprog osv.)

Tilpasset fra undervisningsmaterialet til certificering i ICT-anvendelse på uddannelsesniveauet B1

Læringsmiljøer gennem opdagelse og undersøgelse (1)

- Konceptuel mapping: Cmap, Inspiration osv.
- Simulationer:

  - falsk anerkendelse (f.eks. CD-ROM selvlæring)

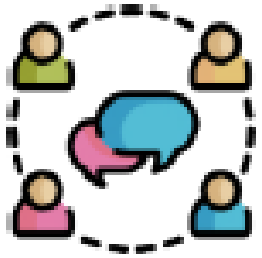
  - autentiske simulationer (f.eks. Undervisningsspil som ”Mingoville”, vituelle verdener som ”Second Life”, virtuel tour gennem GoogleMaps eller Google Arts & Culture, virtuel tour på specifikke museer osv.)

  - Digitale ikke-undervisningsspil (f.eks. Spil med historisk indhold, Minecraft spil på målsproget osv.)

Læringsmiljøer gennem opdagelse og undersøgelse (1)

- Åbne mikrokosmos: Geogebra, Avakio, Sketchpas (til naturvidenskab)
- Programmeringsmiljøer: programmeringssprog, Flash, Scrath (til informationsvidenskab)
- Tilpasning fra undervisningsmateriale til
- Et certifikat på anvendelsen af ICT på uddannelsesniveau B1

Tilpasset fra undervisningsmaterialet til certificering i ICT-anvendelse på uddannelsesniveauet B1



Udtryks-, samarbejds- og kommunikationsmiljøer

- Værktøjer til generel brug: kontoapplikationer (copywriter, præsentationer, regneark osv.)
- Personligt udtryk og kreativitet: maleri (f.eks. TuxPaint, Revelation Natural Art), tegneserier (f.eks. Pixton, Toondoo), plakater (f.eks. Glogster), multimodal fortælling (f.eks. Storybird), video (f.eks. Animoto), billeddannelse og –redigering (f.eks. Gimp) osv.
- Software og undervisningsmæssige kommunikationsmiljøer (f.eks. E-mail, Skype, social networking (Facebook, Twitter osv.), blog)
- Andre kategorier

Tilpasset fra undervisningsmaterialet til certificering i ICT-anvendelse på uddannelsesniveauet B1

Vejledende aktiviteter til sprogundervisning (1)

- Selvlæring og computer-støttede øvelser fra software, CD-Rom eller sprogundervisningsspecialister
- Komposition af tekst og billeder osv. Med et bredt udvalg af værktøjer
- Internetsøgning af informationer (f.eks. Webquest)
- Udveksling af e-mails med studerende fra andre skoler
- Deltagelse i en moderne eller asynkron samtale (chat, forum)

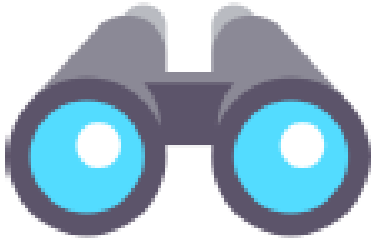
Vejledende aktiviteter til sprogundervisning (2)

- Deltage i sociale netværk og Web features 2
- Præsentation af projektplaner ved hjælp af digitale præsentationsværktøjer
- Udarbejdelsen af en blog eller hjemmeside til arbejde, information
- Anvende videokonference-værktøjer til at tale med folk fra andre lande
- Samarbejdende taleproduktion ved hjælp af specifikke digitale værktøjer (f.eks. Wiki)
- Kreativ produktion af skriftlig (f.eks. Digital storytelling) eller mundtlig tale (f.eks. podcast)

Digitale Medier i sprogundervisning

Eksempler på digitale værktøjer i sprogundervisning:

- Digtale guidende undervisningsværktøjer og simple digitale informationskilder
- Læringsmiljøer gennem opdagelse og undersøgelse
- Digitale udtryks- og kreativitetsværktøjer



Digitale værktøjer til guidende undervisning: karakteristika

- Disse er ”lukkede” læringsmiljøer som inkluderer træningsøvelser.
- Brugen af denne type digitale værktøjer bliver hovedsagligt tilbudt til træning af ordforråd og grammatik
- De er mere passende til personer med lavere sprogfærdighedsniveauer
- Der er adskillige morsomme applikationer, der tilbyder mange fordele i undervisningen af fremmedsprog til unge studerende.
- De tillader personaliseret læring og forstærker selvlæring.

Digitale værktøjer til guidende læring: vejledende eksempler

ENGELSK

- http://www.hau.gr/?i=learning.el.podcasts-in-english
- http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-anglika-d-e/d17/cd/startup.html
- https://www.youtube.com/channel/UCoEAZNXets3kgOay3ztTc5Q
- https://www.youtube.com/watch?v=4c6FyuetSVo

FRANSK

- https://www.francaisavecpierre.com/imparfait-ou-passe-compose
- http://www.edu365.cat/primaria/muds/frances/possessifs/avalua/index.htm
- https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/french/sect02/no_1/no_1.htm
- https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/french/sect03/no_4/no_4.htm

TYSK

- https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/german/sect02/no_1/no_1.htm
- https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/german/sect19/no_6/no_6.htm
- https://deutsch.info/el/grammar
- http://www.ideutsch.gr/index.php/component/content/article/12-uncategorized/18-downloads

Simple digitale informationskilder: vejledende eksempler (1)

Vi kan adskille dem i kilder til generel information (f.eks. Wikipedia, online aviser og magasinudgivelser, nyhedshjemmesider, turisthjemmesider osv.) eller til undervisningsbrug (f.eks. Uddannelsesinstitutioners hjemmesider, som beskæftiger sig med undervisning i fremmedsprog, ambassaders undervisningshjemmesider, hjemmesider lavet til sprogundervisning af offentlige eller private aktører osv.)

Simple digitale informationskilder: vejledende eksempler (2)

- De giver adgang til information – både generelle emner (f.eks. Sociale, kulturelle, sportsmæssige, rekreationsmæssige osv.) og specifikke emner (f.eks. Tests til forberedelsen af fremmedsprogscertifikat, øvelse i mundtlige og/eller skriftlige kompetencer, ordforråd og/eller grammatikordforråds-øvelser osv.)
- De tilbyder kilder, når de studerende har brug for information omkring et emne på målsproget, når de forbereder sig til et job, når de forbereder sig til at tage en certificeret sprogeksamen.

Simple digitale informationskilder: vejledende eksempler

- **Hjemmesider til generel brug**
- Den velkendte online encyklopædi Wikipedia, som er tilgængelig på mange sprog: www.wikipedia.org
- Verdensomspændende TV medier, nyhedsaviser, magasiner osv.

  www.cnn.com

  www.lemonde.fr

  www.faz.net
- Landes formelle hjemmesider

  www.australia.gov.au

  www.international.gouv.qc.ca/fr/accueil

  www.deutschland.de
- Museers hjemmesider

  www.googleartproject.com

  www.britishmuseum.withgoogle.com

  www.louvre.fr
- **Hjemmesider til specifikt brug**

  BBC (http://www.bbc.co.uk/learningenglish)

  TV5Monde (http://www.tv5monde.com/cms/chaine-francophone/lf/p-26292-Langue-francaise.htm)

  Goethe Institut (https://www.goethe.de/ins/de/de/kuv/kdu.html)

Lærings miljøer gennem opdagelse og undersøgelse: egenskaber (1)

- De undervisningen mindre centreret omkring underviseren og mindre vejledende.
- De tilbyder selvhjælpsmuligheder til den studerende.
- Underviseren er meget omhyggelig og metodisk angående kurset.
- De benytter sig af undervisning gennem arbejdsprojekter.

Lærings miljøer gennem opdagelse og undersøgelse: egenskaber (2)

- De tillader personaliseret læring, men gennem gruppesamarbejde.
- De udvikler den kritiske tænkning hos de studerende.
- De favoriserer tværfaglige tilgange.
- De muliggør differentieret undervisning og læring.
- De er aktive i kognitive processer (analyse, syntese, konklusioner, anvendelse af viden osv.)

Webquest: definition

Webquest er ”an educational activity where most or all of the information required to solve or to synthesize a cognitive module comes from the internet.”

(Definition af Bernie Dodge, om begrebet Webquest)

En web-baseret undersøgelse kan være kortsigtet (1-3 undervisningstimer) eller af længere tid (uger eller måneder).

Grundlæggende karakteristika for Webquest (1)

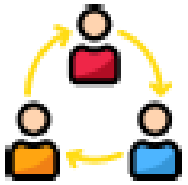
- Det meste information og viden kommer fra internettet. Dog kan konventionelle kilder (bøger, aviser osv.) også anvendes.
- Den didaktiske tilgang er baseret på den ”problem-løsende” metode og har karakter af research-arbejde.

  -Selvhandlingens pædagogiske principper

  -Differentieret læring

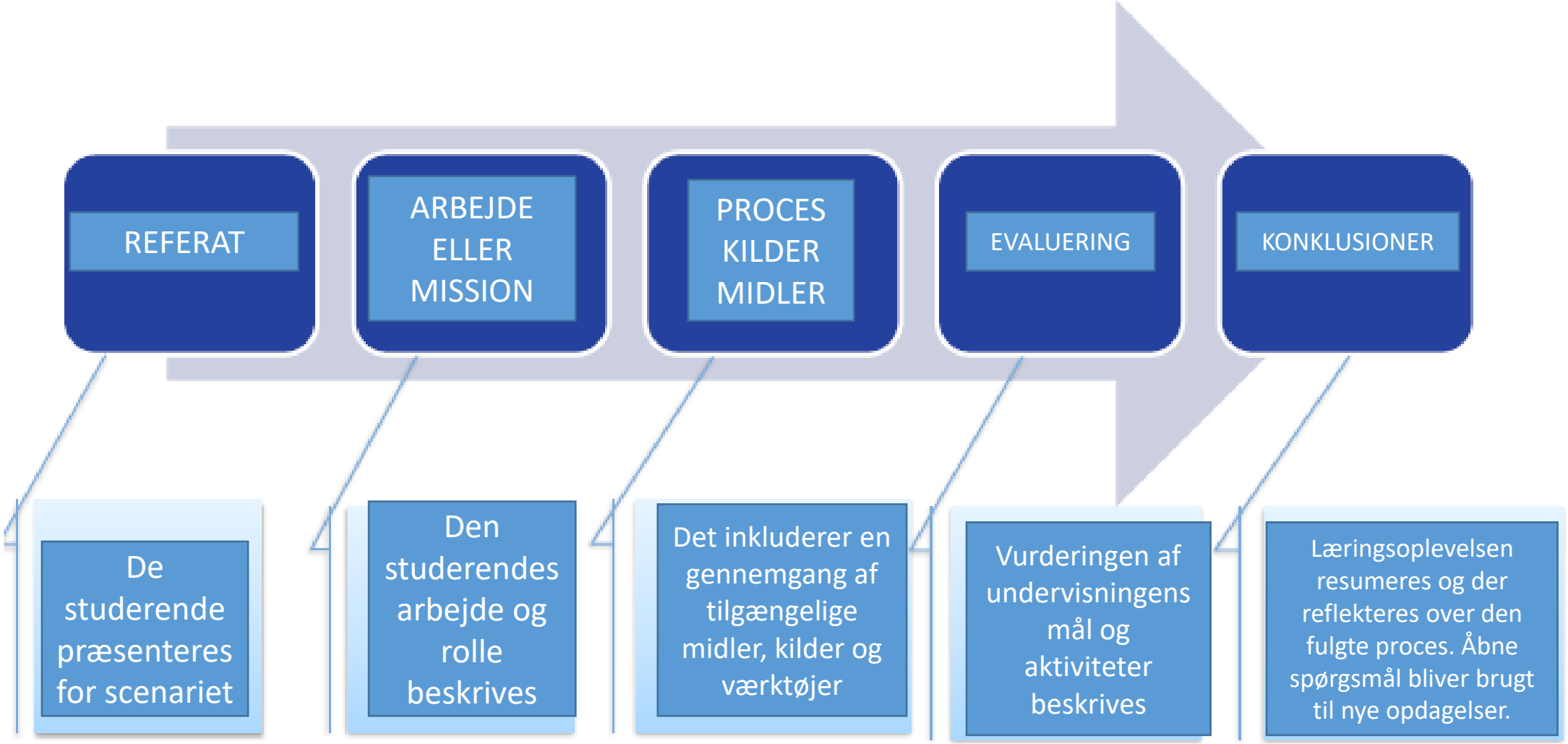
  -Tværfaglig tilgang
- De foreslåede aktiviteter giver oplevelsen af at være på eventyr og giver ”mening” for de studerende.

Grundlæggende karakteristika for Webquest (2)



- Underviseren har rollen som instruktør og koordinator.
- Understøtter de studerendes arbejde med en aftagende grad af vejledning.
- De studerende øver brugen af internetressourcer på en kritisk og refleksiv måde.
- Fremmer samarbejde og respekt for andres holdning.
- De studerende arbejder sammen om at løse et problem.
- Kognitive processer (analyse, syntese, konklusioner, viden osv.)
- Deltagernes digitale kompetencer udvikles.

Struktur og niveauer for skabelsen af en Webquest



Introduktion

Formålet er:

- At beskrive arbejdsplanen/scenariet
- At skabe rammen for en eller flere aktiviteter
- At tiltrække de studerendes opmærksomhed og involvere dem i processen
- At give dem vigtig indledende information og vejledning om hvordan studerende undersøger emnet og hvordan de deler deres arbejde.

Mission

Det beskriver:

- Hovedspørgsmålet, så vel som underspørgsmål, som skal besvares
- Værktøjerne, som de studerende behøver for a kunne opnå deres mål
- Produktet som de studerende skal have produceret efter aktivitetens afslutning
- Måderne, hvorpå de kan præsentere deres produkt fra aktiviteten.

Fremgangsmåde-kilder

Formålet er:

- At give en detaljeret beskrivelse af fremgangsmåden, som de studerende skal følge
- At fremlægge steps til implementeringen af aktiviteten
- At beskrive arbejdsmetoderne (individuelt eller i grupper)
- At liste ressourcerne, som kan anvendes

Vurdering

Formålet er at præsentere en ramme til evalueringen og vurderingen af forløbet, lige så vel som aktivitetens endelige produkt.

Konklusioner

Denne fase inkludere:

- Et referat af læringsoplevelsen
- Refleksion over det fulgte forløb
- Problemerne, som opstod og løsningerne som blev anvendt
- Åbne spørgsmål til nye undersøgelser

Et eksempel på anvendelsen af Webquest i sprogundervisning (1)

Vi rejser udenlands: valg, forberedelser, brugbar information

Gruppearbejde:

- De studerende vælger rejsedestinationen
- De indsamler rejseinformation til den valgte destination
- De forbereder og viser stedet, som de har valgt ved hjælp af præsentationssoftware
- De bestemmer (på klassen) de bedste destinationer af de som er fremlagt af grupperne
- De forbereder rejseplanen
- De skriver og sender et informerende idegrundlag til den anden skole

Et eksempel på anvendelsen af Webquest i sprogundervisning (2)

Litteratur i vores liv

Gruppearbejde:

- De studerende indsamler information om forskellige typer af litteratur
- De læser resumeer af opgaver om verdenslitteratur
- De laver en konceptmappe med typerne af litteratur, så vel som repræsentative opgaver skrevet på målsproget og på modersmålet.
- De lytter til radioklip og ser videoer om emnet litteratur
- De forbereder, planlægger og implementerer et radioshow med deres klassekammeraters interviews om emnet
- De lægger alt deres materiale op på klassens eller skolens blog

Værktøjer til digital udtryk og kreativitet (1)

Et par ord om Web 2.0:

- Alle digitale værktøjer og web applikationer præsenteret på de følgende slides bliver refereret til som Web 2 værktøjer.
- Termen Web 2.0 er en af de termer, som ingen i virkeligheden ved hvad betyder, men alle ved og tror, at det er noget godt og brugbart.
- Når vi taler om at anvende Web 2.0 i læringsprocessen, giver det ubegrænsede muligheder og det imødekommer nu næsten alle moderne internetværktøjer.

Værktøjer til digital udtryk og kreativitet (2)

- En web-baseret Web 2.0 applikation tillader os ikke kun at besøge og læse en side lavet af en anden, men muliggør, at vi kan (sammen-)skabe indholdet.
- Web 2.0 teknologi (eller bedre, filosofi) tillader informationsdeling, deltagelse, kommunikation og skabelsen af fællesskab. På et andet niveau giver det åben adgang og kontrol til brugere, ofte gratis eller til en lav pris. På et tredje niveau leder det til det, som kaldes kollektiv intelligens gennem udviklingen af en kultur karakteriseret ved digital deltagelse.

Web 2.0 vejledende værktøjer

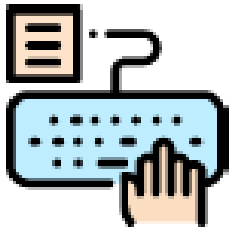
- **Blogs**, hvor ejeren indskriver hovedindholdet, men alle andre brugere interfererer ved at tilføje kommentarer, chatte og interagere på forskellige måder.
- **Wikis**, sådan som Wikipedia, der tilbyder et rum, hvor flere forfattere kan være tilknyttet.
- **Digtale servicer**, som YouTube, Vimeo osv. til videoer eller Flickr, Picasa til billeder, hvor indholdet er udarbejdet og uploadet til siden af dens brugere.
- **Sociale medier** som Facebook, Twitter, Pinterest, hvor alt indhold er lavet af et brugernetværk.
- **Samarbejdsrelaterede værktøjer** til udarbejdelse af og udgivelse af digitalt indhold. Sådanne værktøjer vil blive præsenteret på de følgende slides.

Fordele ved brugen af Web 2.0 i undervisningen (1)

- Der bliver skabt autentiske læringsmiljøer (hovedsagligt i undervisningen af fremmedsprog)
- De aktiviteter, som eleverne inddrages i giver mening, da de er realistiske, de passer ind i det virkelige liv og de er adresseret til den generelle befolkning.
- Det fremmer de studerendes deltagelse.
- Det skaber entusiasme og øger de studerendes interesse.
- Det giver flere muligheder for deltagelse og samarbejde.
- Vi opnår en forøget reaktion og indoptagelse af komplekse koncepter hos de studerende.

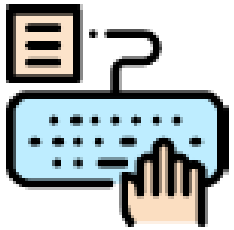
Fordele ved brugen af Web 2.0 i undervisningen (2)

- Ved brugen af Web 2.0 applikationer, får de studerende en bredt udvalg af læringsværktøjer.
- Børns evne til at lære forbedres med forskellige læringsmetoder (akustisk, visuelt, kinæstetisk)
- Styrkelse og processtyring gennem samarbejdsrelaterede kommunikationsaktiviteter mellem gruppemedlemmer og mellem samarbejdende grupper.
- Applikationer er ofte nemmere at anvende og fokuserer på indhold i modsætningen til ikke-netværksrelaterede værktøjer.
- Digitale kompetencer erhverves og forbedres.



Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Udarbejdelsen af samarbejdsrelaterede tekster



http://primarypad.com

Primarypad retter sig mod tekstskrivning i grupper, grupperegistrering af noter, udarbejdelse af lister (f.eks. Synonymer for ord), brainstorming, konfrontationer, diskussioner, meningsudvekslinger osv.

I takt med at brugere skriver sektioner af tekst, bliver hver del markeret med forskellige farver, så det tydeligt fremgår, hvem forfatteren er. Ændringerne vises til alle brugere på samme tid og i realtid. Der er forskellige tekstformateringsmuligheder og andre forfattere kan chatte på et separat chatvindue.

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion og udgivelse af digitale lydfiler

Produktion af digitale lydfiler: Audacity

Audacity er en gratis og frit tilgængelig lydproduktions- og redigeringsapplikation (.MP3 og .WAV filer)

Programmet muliggør lydoptagelse via et lydapparat (f.eks. Mikrofon), redigering (klipning, mixe, lydeffekter osv.) på en simpel måde, samt produktionen i MP3-format.

Link til at downloade applikationen:

https://sourceforge.net/projects/audacity

Link til en kort brugervejledning:

http://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/ekpaid_yliko/Mousic_mesi/audacity_1_3_manual.pdf

Udgivelsen af digitale lydfiler (podcast)

Podcast

Podcast er en lydudgivelses-applikation, hvor en bruger kan uploade en lydfil på internettet. Herefter kan andre brugere downloade den og/eller lytte til den på et hvilket som helst tidspunkt på forskellige enheder (computer mobiltelefon, MP3-afspiller osv.)

Udgivelsen af en podcast

Efter vi har optaget lyden (med vores mobiltelefon eller vores computermikrofon), forarbejder og gemmer vi vores lydfil. Vi kan uploade den på internettet, enten på vores blog eller på en service, som modtager og sender podcasts, f.eks.:

https://www.podomatic.com

http://www.podcastalley.com

http://www.blogtalkradio.com

Eller endda på… skolens internetradio:

http://europeanschoolradio.eu

http://www.voki.com

Dette er en applikation særligt rettet mod sprogundervisning. Applikationen begejstrer de studerende med den nemme anvendelighed og de sjove lyd- og billedeffekter: animerede og talende avatarer (digitale billeder af ansigter, dyr eller ting), der taler frit.

Man kan optage eller uploade en lydfil eller skreven tekst og få avataren til at oplæse det.

http://voicethread.com

Dette er den ideelle applikation til at organisere en online diskussion om en problemstilling på en asynkron måde. Personen, som har organiseret diskussionen, har mulighed for at præsentere nogle grundlæggende facts omkring diskussionsemnet (gennem pdf, Word, Excel, PowerPoint, billeder osv.), for at lave en introduktion med hans/hendes stemme. Derfra starter samtalen.

Hver deltager kan tage del i emnet ved at optage eller filme sig selv. Diskussionen fortsætter på denne måde, samtidigt med at koordinatoren har det generelle opsyn og har mulighed for at gribe ind. Der er ikke noget krav til at alle skal være deltagende på et bestemt tidspunkt, da diskussionerne ikke foregår på samme tid. Det fungerer mere som en tråd med meninger, som ikke videregives gennem tekst, men på en mere naturlig og menneskelig måde: med vores stemme.

VOICETHREAD

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af en digital plakat

http://bighugelabs.com

Big Huge Labs er en let-anvendelig online applikation, som indeholder mange forskellige værktøjer til produktionen af plakatbilleder til undervisningsbrug. Den tilbyder bl.a. muligheden for at producere følgende:

- Omslag eller forsider til magasiner
- Plakater til store event i et land
- En plakat til en bog, film, koncert osv.
- Fotokollage
- En månedskalender med titler og billeder
- Billedtekster og -overskrifter

http://www.postermywall.com

Postermywall er et gratis værktøj til at producere digitale plakater, kollager, kalendere og kort. Det er et let anvendeligt værktøj, og det tilbyder adskillige skabeloner og baggrunde grupperet efter kategori og tema. Værktøjet tillader brugeren at anvende billeder fra Facebook og tilbyder gratis effekter, billederammer, clip art, en billedsamling og skrifttyper. Det er muligt at downloade plakaten på computeren, sende det via e-mail, dele det på sociale netværk som eksempelvist Facebook, Pinterest, Twitter eller anvende det på en personlig hjemmeside.

http://edu.glogster.com

- En dynamisk online service, som let tillader brugeren at uploade billeder, video, tekst, lyd m.m. for at producere en flersproget plakat (Glog).
- Et brugbart værktøj til underviseren, som gerne vil udvikle læringsmateriale, og særligt til elever, som skal producere multimodale tekster i L2.

Glogster EDU

Eksempler på *Glog*

Engelsk

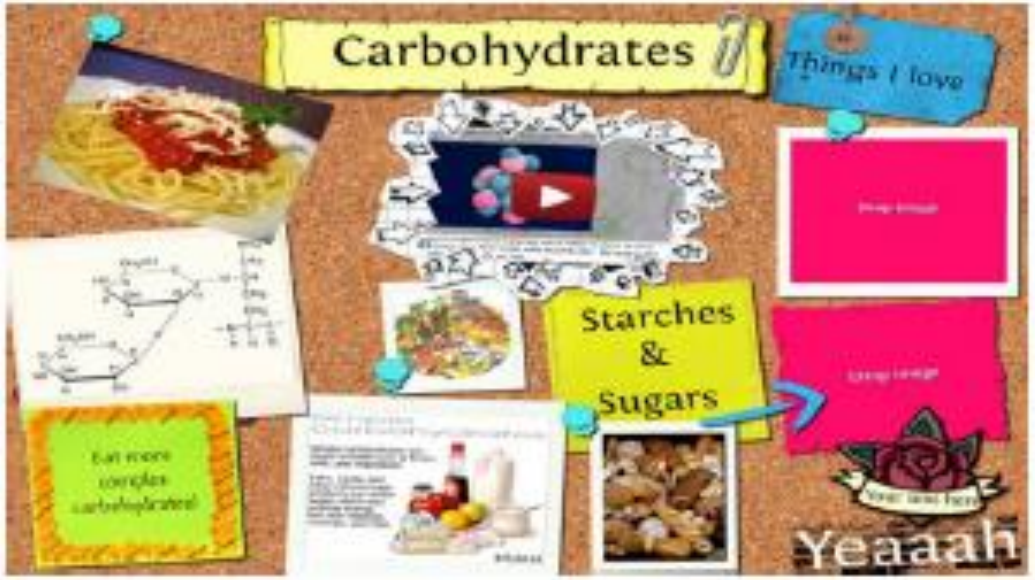
http://edu.glogster.com/glogpedia/?order=updated&discipline=212&subject=213&=glogpedia-navigate-English

Fransk

http://edu.glogster.com/glogpedia/?order=updated&discipline=212&subject=215&=glogpedia-navigate-French

Tysk

http://edu.glogster.com/glogpedia/?order=updated&discipline=212&subject=218&=glogpedia-navigate-German



Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af et interaktivt, delt whiteboard

http://padlet.com

Padlet er en applikation med en meget simpel og venlig kontaktflade. Den tilbyder rum til realtidssamarbejde med henblik på at producere en ”delt” digital væg/maleri (eller ”web canvas). Man kan tilføje tekst, multimedier (gemt på computeren), hyperlinks, som henviser til brugbar undervisningsmateriale, og endda billeder, som man løbende tager med sit kamera. Padlet har alle egenskaber, som er kendetegnet ved en Web 2.0 applikation.

http://en.linoit.com

Linoit er en web-applikation, der ligner Padlet. Den tillader placeringen af virtuelle noter/mærkater på en digital væg/web canvas.

Brugeren kan i den simple version skabe sin egen opslagstavle med noter og har muligheden for at e-maile den, påminde om den, tilføje billeder, videoer og tekst til den. Det er muligt at påsætte mærkesedler, hvilket gør at brugeren kan samle og styre grupper af noter under et enkelt nøgleord. Dertil kan brugeren producere nye opslagstavler, offentliggøre dem eller holde dem private, dele dem med venner osv.

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af word clouds

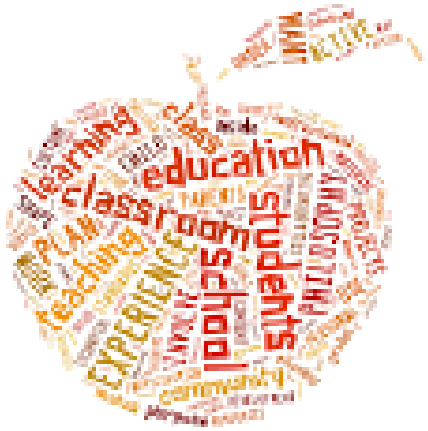
http://www.wordle.net

Wordle er et spil, som gør det muligt at lave en sky (eller ord-skyer). Det kan anvendes i fremmedsprogsundervisning med unge studerende. De studerende kan printe ord-skyerne ud eller uploade dem til et offentligt galleri.

Produktionen af skyer er den visuelle repræsentation af tekstindhold i form af en sky af ord, hvori de mest hyppige ord fremstår større. På denne måde kan en, der kigger på billedet hurtigt få et resumé af teksten og få vigtige nøgleord.

http://www.tagxedo.com

Endnu en applikation til produktionen af en ord-sky. Den tillader brugeren at indstille hyppigheden af ord, lave forskellige former på skyen og gemme billedet.



Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af koncept-maps

https://cmap.ihmc.us (1)

- Cmap Tools er sandsynligvis det mest effektive værktøj til at skabe koncept-maps. Miljøet er simpelt, men tilbyder mange muligheder. Programmet er gratis og tilgængeligt til Windows, Linux, OS X og iPad.
- Værktøjet er udviklet af Institute for Human and Machine Cognition (IHMC) og forsøger at skabe et netværksmiljø til individuel og kollektiv udvikling af koncept-maps.

https://cmap.ihmc.us (2)

- IHMC Cmap Tools tillader brugeren at konstruere, navigere, dele og kommentere på konceptuelle kort. Forskellige versioner af programmet gør det muligt for brugeren at bygge koncept-maps på hans/hendes personlige computer, iPad eller på en web browser, dele dem på servers (CmapServers og Cmap Cloud) hvor som helst på nettet, samt linke egne kort til andres kort. Desuden er det muligt for brugeren automatisk at lave hjemmesider ud af hans/hendes koncept-maps og dertil redigere kortene samtidigt med andre brugere på nettet.
- Softwaren kan downloades gratis fra CmapTools site:

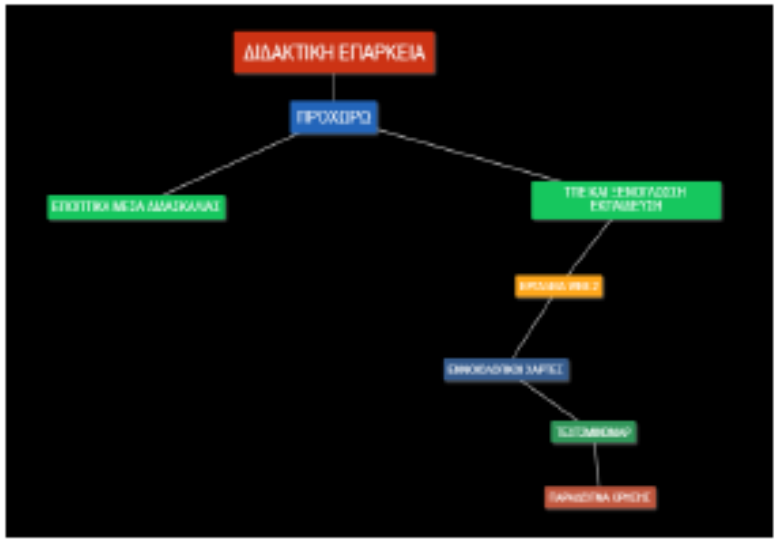
http://cmap.ihmc.us

http://www.mindmeister.com

- Med *Mindmeister* kan man – lige som det tidligere eksempel – lave og dele koncept-maps.
- Alle de sædvanelige egenskaber så som import af billeder, ikoner, links, videoer osv. tilbydes.
- Værktøjet skaber et godt visuelt resultat.
- Koncept-maps kan laves i pdf, png, rtf osv. Også i den gratis version.
- Den gratis version tillader brugeren at lave 3 kort.

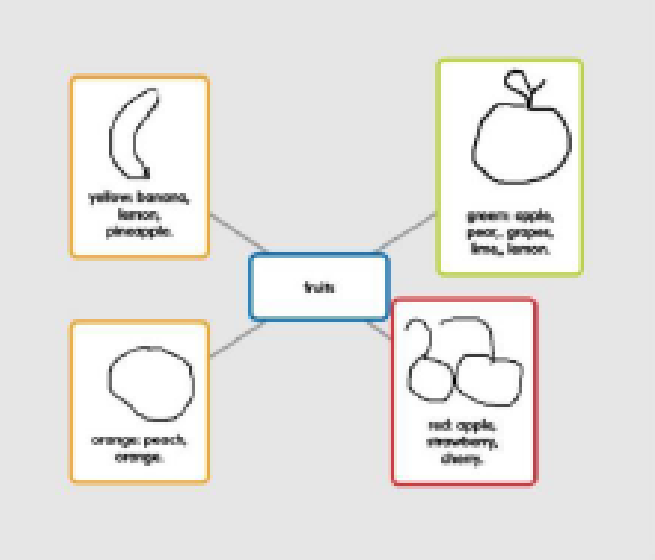
https://tobloef.com/text2mindmap

- *Text2mindmap* er et værktøj, hvor med man meget nemt og meget hurtigt kan lave koncept-maps, selv uden at skulle oprette en konto.
- Kortet, som man laver kan ”flyde på skærmen” alt efter, hvordan brugeren bevæger det. Det kan også ”fryses fast”, så man kan placere knudepunkterne (de centrale koncepter) på de punkter, som brugeren ønsker.
- Kortene kan gemmes som et jpg billedformat.



http://popplet.com

Popplet er et andet værktøj, som kan organisere ideer, og som kan bruges til at træne produktionen af koncept-maps og -layout. Kontaktfladen er ekstremt simpel og kan bruges af en computer eller en mobilenhed. Særlige egenskaber for dette værktøj er delingen af de producerede kort og deres samarbejdsrelaterede udarbejdelse i realtid. Hver bruger kan når som helst invitere andre brugere via værktøjet eller e-mail.



https://bubbl.us

- *Bubbl.us* er en af de simpleste applikationer til at lave koncept-maps.
- Selv kontooprettelse er valgfrit. Man kan gemme kortene på computeren ved at eksportere det til et billedformat (png eller jpg).
- Den gratis version tillader kun brugeren at lave tre koncept-maps, som kun kan bestå af tekst.

bubbl.us
Brainstorming made simple

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af visualiserede historier

http://spark.adobe.com

Adobe Spark giver muligheden for at lave *Spark Posts* (slides, billeder, meddelelser, invitationer osv.), som er tiltænkt at skulle være på sociale medier eller lignende. Derudover kan der laves en *Spark Page* (en sekvens med billeder, videoer, tekst, som refererer til et emne) og *Spark Videoer* (animerede videoer, som er passende til undervisning, præsentationer osv.).

https://storybird.com

Storybird giver brugeren mulighed for at lave historier til illustrerede bøger med brugen af billeder fra forskellige kunstnere. Det kan enten gøres individuelt eller i samarbejde med venner og familie. Brugeren opretter en konto, søger blandt hans/hendes foretrukne kunstnere, vælger et billede, som han/hun ønsker og begynder derefter at skrive en historie, som senere kan deles med andre.

Den almindelige konto er gratis, men det er den supplerende underviserkonto ikke. Den tillader styring og vurdering af de studerendes arbejde.

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af tegneserier

http://www.pixton.com

- Med *pixton* kan de studerende lave tegneserier, som syner professionelle.
- De kan designe karakterer ved at give dem udtryk, placere dem i forskellige omgivelser og tilføje tekst og lyde.

- Det er muligt at konstruere tegneserier-kooperativer.
- De endelige projekter kan printes ud, downloades og gemmes på computeren eller udgives på internettet.
- Brugeren kan kommentere på og evaluere tegneserier lavet af andre brugere.

http://toondoo.com

- *ToonDoo* er en anden tegneserie-app. Sammenlignet med det tidligere værktøj (Pixton), har denne applikation færre egenskaber, men brugerkontaktfladen er nemmere at bruge.
- De studerende kan oprette gratis konti, lave deres tegneserier og så udgive dem på ToonDoos hjemmeside, placere dem på allerede eksisterende hjemmesider, placere dem på Facebook eller downloade dem som et billede på deres computer.
- Kommentering, like-funktion og genbrug af andre brugeres tegneserier er muligheder med denne applikation.
- Gennem en meget positiv egenskab ”fremmed tekst” kan man skrive på hvilket som helst sprog, som man ønsker og endda med specialtegn (f.eks. Græsk, fransk, tysk osv.)

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af animerede præsentationer

http://www.powtoon.com

- *Powtoon* tillader brugeren at lave en animeret præsentation, som bevæger sig eller en video præsentation som kombinerer et mindre power point, en lille tegneserie og adskillige Web 2.0 applikationsegenskaber.
- Studerende kan bruge dette værktøj til at lave en videopræsentation om et emne på relativ simpel måde.
- Ideen er, at man starter med et færdiglavet mønster og tilføjer på det ekstra slides. Desuden ændrer man teksterne og tilføjer andre færdiglavede designs og billeder.
- Præsentationer lavet med PowToon har tilhørende musik fra enten foreslåede musikalske temaer eller ved at uploade en MP3-fil fra en computer.
- Der er mulighed for at uploade den animerede præsentation på YouTube eller inkorporere den på en hjemmeside eller blog.

http://animoto.com (1)

- Denne applikation kan også på let anvendelig vis bruges til multimedia-præsentationer eller videopræsentationer.
- Først vælger man en af de mange videotyper, som er tilgængelige. Derefter skal man inkorporere materialet i videoen: tekst, billeder, videoer. Dette kan gøre på to måder: enten uploader man materialet fra computeren eller også bruger man det, som man finder på sider som Facebook, Instagram, Picasa, Flickr, YouTube osv.

http://animoto.com (2)

- Derefter vælger man et musikalsk input, enten ved upload af egne filer eller ved brug af allerede eksisterende musik på applikationen. Man kan dele sit produkt ved at sende et link via e-mail, gøre det til en del af egen hjemmeside eller blog eller på sider som Facebook, Twitter, YouTube, Vimeo osv.
- Den gratis version tillader 30-sekunder per video, og med den betalte version kan man lave en video på 10 minutter med flere forskellige stilarter. Desuden har man muligheden for at downloade den til computeren. Der er også *"Animoto for Educators"*, som man dog skal lave en forespørgsel på og dernæst afvente firmaets svar.

http://goanimate.com (1)

- Med denne applikation kan studerende lave tegneserier, fortælle en historie, præsentere begivenheder eller visualisere et rollespil.
- Brugerkontaktfladen er muligvis særlig kompleks sammenlignet med andre lignende applikationer, men der er flere muligheder.

http://goanimate.com (2)

- Først vælger man en af applikationens mulige stilarter. Derefter vælger man en baggrund til den givne scene og tilføjer karaktere. Man kan tilpasse karakterenes holdning og bevægelser til det, som man ønsker at vise i scenen. Så tilføjer man heltelyde og baggrundsmusik til filmen.
- I den gratis version er der nogle begrænsninger og et begrænset antal af karaktere. I den betalte udgaver e der mange flere valgmuligheder. Der er også en GoAnimate version rettet mod skoler.

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af multimodale ”versioner”

http://www.myebook.com

Min *Ebook* er et værktøj til at lave multimodale e-bøger, som indeholder tekst, billeder og videoer på hver side. Det giver brugeren mulighed for at lave en e-bog fra bunden eller fremvise en PDF i bogformat. Du kan importere billeder og videoer enten fra internettet (*Flickr, Facebook, Picasa, YouTube* osv.) eller fra egen computer eller mobiltelefon. Den udarbejdede e-bog kan placeres på en blog eller hjemmeside og sendes på e-mail.

http://issuu.com

Med *Isuu* kan man udarbejde interaktive online ”udgivelser” fra eget dokument på en gratis, hurtig og nem måde. Alt man behøver er at uploade filen i PDF-format. Derefter kan man læse dem og se siderne, som i hvilken som helst virkelig form. Man kan også dele sine ”publications” med andre brugere, integrere dem på sin hjemmeside, gemme sine bogmærker osv.

Vejledende eksempler på digitale udtryk og kreativitet

Produktion af hjemmesider

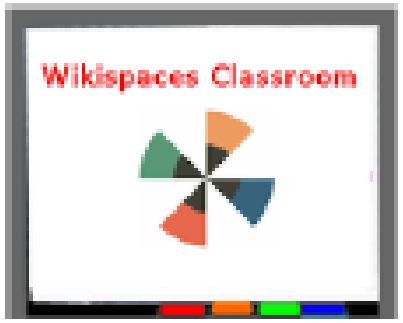
(personlig hjemmeside, personlig eller gruppeblog, samarbejdsrelaterede webspace, undervisningsrelateret platform)

Personal website http://www.weebly.com

- Takket være ”slip-og-træk”-designet, muliggør *Weebly* individuel produktion af hjemmesider på en smart og simpel måde.
- Værktøjet er også tilgængeligt som ”Weebly for education”, hvormed man kan oprette klassen. Man kan oprette en konto til de studerende uden at skulle bruge en e-mail. På den måde kan man få fuldstændig kontrol over de studerendes konti og deres aktiviteter. Man desuden tildele dem opgaver, sende dem noter fra kurset osv.

Sammenarbejdende web-space (1) http://www.pbworks.com/wikis.html

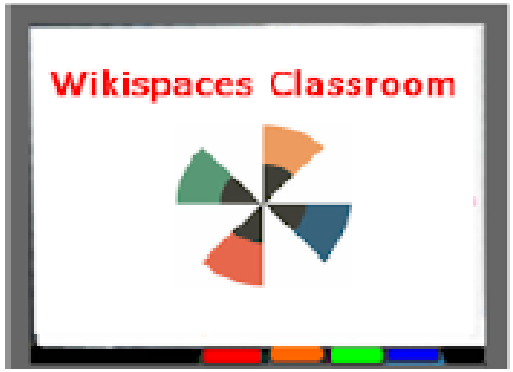
- *Wiki* er et af de måske mest succesfulde eksempler på Web 2.0 applikationer, da det er nærmere definitionen af Web 2.0: en hjemmeside, hvis indhold (skrevet i fællesskab) er skrevet af sidens egne brugere. Den bedst kendte er *Wikipedia,* en online encyclopædi med millioner af bidrag skrevet af dens brugere.



- I sprogundervisning kan man anvende disse til at bede de studerende skrive en tekst om et emne, lave en online newspaper, forberede og udgive et multimodalt produkt til et reseach-projekt. Alt dette kan gøres i samarbejde med de studerende fra andre klasser, selv fra andre skoler, og anvende de kulturelle og sociale forskelligheder.

Sammenarbejdende web-space (2) http://www.pbworks.com/wikis.html

- *Wiki* in *pbworks* består, ligesom alle andre wiki, af sider. Foruden siderne, kan underviseren og den studerende uploade diskussioner om wiki-indholdet, holde en kalender over begivenheder osv.
- Underviseren kan følge den studerendes proces: hvordan og hvornår de læser og/eller deltager i wikien, hvad de præcist skriver og/eller uploader, og hvad de gemmer osv.



Undervisningsrelateret platform https://www.edmodo.com

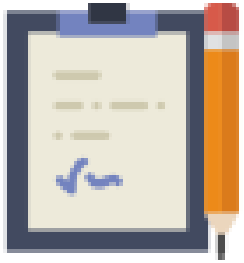
Edmodo er en gratis og sikker undervisningsrelateret platform til netværk mellem lærere, elever og forældre, og den fungerer lige som andre sociale medie-netværk. Det er en af verdens mest populære virtuelle læringsmiljøer. Det er blevet indført af mange offentlige og private uddannelsesorganisationer, da det ikke koster noget og også er tilgængeligt på græsk. *Edmodo's* grafiske miljø minder om Facebook, og derfor føler mange bruger med det samme, at de er bekendte med platformen.

Fordele https://www.edmodo.com

Med *Edmodo* kan man overføre alle kurser online og bevæge sig fra et klasseværelse til en blandet læringsmodel i et miljø med mange muligheder:

- Klasserumsproduktion og klasseinddeling i grupper
- Forummer og bibliotek til hver klasse eller gruppe
- Opslag af noter og opgaver
- Produktion af quizzer og meningsmålinger
- Online tildeling af karaktere og elevkursuskontrol af lærere og forældre
- Netværk for lærere, som underviser i det samme fag

Osv.



Selv-vurderingsaktivitet

1) Hvilke af følgende muligheder er anset for at være et vejledende undervisningsværktøj hovedsagligt baseret på behavioristiske og kognitive læringsteorier?

A. Videolektion

B. Sociale netværk

C. Wikipedia

2) Hvilke af følgende muligheder er anset for a være et øvelses- og træningsmiljø, som ikke favoriserer udviklingen af kommunikationskompetencer?

A. Blog

B. Videospil

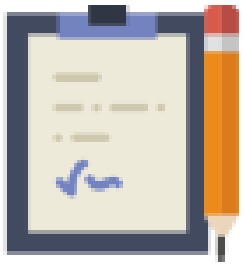
C. Online øvelser på internettet

3) Hvilken af følgende værktøjskategorier inkluderer styring af multimedie-indhold og præsentationssoftware (Power Point, Impress, Prezi, osv.), når de bliver anvendt som undervisningsværktøjer?

A. Digitale vejledende undervisningsværktøjer

B. Læringsmiljøer gennem opdagelse og undersøgelse

C. I sammenhæng med udtryk, samarbejde og kommunikation



Selv-vurderingsaktivitet

4) I hvilken af de følgende værktøjskategorier hører digital mapping-applikationer til, når de anvendes af studerende?

A. Digitale vejledende undervisningsværktøjer

B. Læringsmiljøer gennem opdagelse og undersøgelse

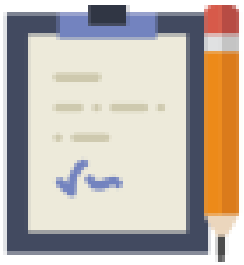
C. I sammenhæng med udtryk, samarbejde og kommunikation

5) Hvilken af følgende software og værktøjer er en del af udtryks-, samarbejds- og kommunikationsmiljøet?

A. Falske simulationer (f.eks. udgivet CD-ROM om selv-læring)

B. Autentiske simulationer (f.eks. undervisningsspil som "Mingoville", virtuelle verdner som "Second Life", virtuelle tours gennem Google Maps eller Google Arts & Culture, virtuelle, specifikke museums-tours, osv.)

C. Software og digitale værktøjer som e-mail, Skype, social netværk (f.eks. Facebook, Twitter osv.), blogging, osv.



Selv-vurderingsaktivitet

6) Hvilken gruppe af studerende passer bedst til lukkede læringsmiljøer, som inkluderer træningsøvelser?

A. Unge studerende med sprogkompetencer på et lavt niveau

B. Unge studerende med sprogkompetencer på et højt niveau

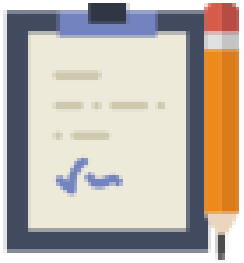
C. Ældre studerende med et højt lingvistikniveau

7) Hvilken af følgende muligheder vil du vælge til hjemmesiden for the Research Center for Language Teaching and Language Evaluation - Rcel (http://rcel.enl.uoa.gr)?

A. En hjemmeside af almen interesse

B. En hjemmeside af særlig interesse

C. Et social netværks hjemmeside



Selv-vurderingsaktivitet

8) Hvilken af følgende muligheder er en Webquest?

A. En undervisningsaktivitet, hvor det meste eller al information, som kræves til løsningen af en problemstilling bliver givet til eleverne fra starten.

B. En undervisningsaktivitet, hvor det meste information, som kræves til løsningen af en problemstilling kommer fra internettet eller fra andre digitale miljøer.

C. En undervisningsaktivitet, hvor det meste eller al information, som kræves til løsningen af en problemstilling kommer fra internettet.

9) Hvilken af følgende digitale applikationer muliggør gruppeforfatterskab?

A. Titanpad

B. Voki

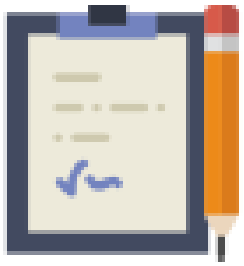
C. Popplet

10. Hvilken af følgende digitale applikationer muliggør produktionen af tegneserier?

A. Wordle

B. Pixton

C. Padlet



Svar til selvvurderingsaktivitet

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	C	A	B	C	A	B	C	A	B

I stedet for…. en epilog

Det er ikke vigtigt, **hvad** teknologien kan gøre for os, men det er vigtigt, **hvordan** vi kan bruge den og inkorporere den i vores ydelser – særligt i vores sproguddannelser.