



DEN 16. NORDISKE LÆRERUDDANNELSESKONFERENCE

INNOVATION I UNDERVISNING OG LÆRING

Foredragsholder:	Trude Petterson og Vibeke Omberg
Jobtitel:	Universitetslektor/ Pedagogisk leder
Kvalifikationer	Statsviter, lærerutdanner i samfunnsfag med fokus på profesjonsfaglig digital kompetanse
Organisation:	Universitetet i Sørøst-Norge
Titel på Præsentationen:	Hvordan veilede elever i kreative digitale oppgaver?
Type af præsentation:	Mundtlig præsentation
Sprog:	Skandinavisk
Tema:	7. Innovation under COVID-19 lockdown
Abstrakt:	Innovasjon under covid-19 Lockdown Hvordan veilede elever i kreative digitale oppgaver? Trude Petterson (USN) og Vibeke Omberg (Creaza) kreative digitale elevarbeider design av undervisning digital veiledning 2

Da Norge stengte ned 12.mars 2020, åpnet diskusjonen rundt hva digital didaktikk innebærer og hvordan læreren kan sikre læringsutbytte i denne konteksten. Det å benytte digitale verktøy i undervisningen var ikke noe nytt, men den digitale helomvendingen skapte et behov for å se på verktøyenes didaktiske og pedagogiske verdi. Digitale verktøy er ikke et artefakt, men verktøy som kan gi eleven læringsutbytte fra start til slutt. Crezas Cartoonist er et kreativ tegneserieverktøy hvor elever kan skape filmer, tegneserier og presentasjoner med tegnet innhold som har pedagogisk verdi. Cartoonist legger til rette for kreative prosesser der elever kan formidle ut i fra egne forutsetninger og erfaringer. Elever bruker egen kreativitet gjennom visualisering, tekst og lyd som gjør det mulig å formidle egen kunnskap gjennom tilpassede prosesser. I følge Bilkstad-Balas (2019) er ikke problemet mangelen på utstyr i skolen, men heller at læreren ikke setter digitale verktøy i spill. Årsakene til dette er mange, men hovedfunnet til forfatteren viser et behov for å integrere teknologi inn i fagene. Derfor lot vi samfunnsfagstudentene designe inn Creaza i sin praksis, ved hjelp av Mishra og Kohlers TPACKmodell. Hovedfokuset var veiledning og framovermelding i tegneseriene elevene produserer. I form av lydopptak, snakkebobler eller lærerens egen avatar kunne studentene være i elevens eget univers. Ved å være tett på elevens digitale produkt, ønsket vi å se på hvordan studentene oppfattet veiledning i Creaza. Disse funnene vil gi legge fram på konferansen. Litteratur: Blikstad-Balas, Marte (2019). Digital teknologi i klasserommet – noen sentrale utfordringer. I Wølner, Tor Arne; Kverndokken, Kåre; Moe, Mette & Siljan, Henriette Hogga (Red.), 101 digitale grep – en didaktikk for profesjonsfaglig digital kompetanse.. Fagbokforlaget. ISSN 9788245025354. s. 51–64 Mishra, P.; Koehler, M.J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A



Framework for Teacher Knowledge Teachers College Record 108(6), p.
1017–1054.