

LÆSE- GUIDE

LÆRE
MIDDEL
ODK

TIL ARTIKLEN: **Fra Fysisk til Virtuel Undervisning**

Interaktive værktøjers betydning for deltagelse og sociale interaktioner

Af Kaspar Roland Kjemtrup & Christine Nadja Suadicani

02

HVAD KAN DU BRUGE ARTIKLEN TIL?

Artiklen er en undersøgelse af, hvordan digitale værktøjer som kamera, chat og samarbejdsplatforme kan anvendes for at skabe et engagerende læringsmiljø online, men også hvordan ukritisk brug af disse værktøjer kan resultere i passiv deltagelse.

Artiklen diskuterer de problemstillinger og potentialer, der opstår, når undervisning flyttes fra det fysiske til det virtuelle rum. Her kan slukkede kameraer resultere i lavere grad af interaktion og engagement, men kan ligeledes hæmme deltagelsen, hvis eleverne føler sig overeksponeret eller utrygge ved at have det tændt. I artiklen kan du se konkrete eksempler på interaktive værktøjers anvendelse til at skabe deltagelse og sociale interaktioner, samt hvordan særligt kameraet kan inddrages til at skabe nærvær, når det bruges aktivt i samarbejde med fysiske genstande uden for skærmen. Du kan bruge den viden, du får fra artiklen til at forstå, hvordan forskellige digitale værktøjer kan anvendes til at forbedre deltagelsen i online undervisning, samt hvilke faldgruber der kan være ved ukritisk brug af dem.

HVAD ER DET FOR EN SLAGS ARTIKEL?

Artiklen er en kvalitativ undersøgelse af, hvordan digitale værktøjer, særligt kameraet, påvirker sociale interaktioner og deltagelse i onlineundervisning. Dataene stammer fra observationer og interviews med lærere fra to online skoler. Undersøgelsen fokuserer på, hvordan praksisfællesskaber og sociale interaktioner ændrer sig, når undervisningen flyttes til det virtuelle rum, og at lærere derfor må gentænke deres undervisningspraksis og vurdere, hvilke didaktiske greb der kan fremme engagement og aktiv deltagelse.

Artiklen indeholder case-studier fra forskellige undervisningssituationer og kan derfor sige noget om de problem-

03

stillinger der er til stede i konkrete undervisningssituationer. Artiklen har fokus på, hvordan en balance mellem digitale og analoge elementer kan skabe en interaktiv undervisning online.

CENTRALE BEGREBER I ARTIKLEN

Post-digital education:

Dette begreb beskriver en tilgang til undervisning, hvor både digitale og ikke-digitale elementer integreres og forstås som sammenhængende. Teknologi og sociale interaktioner ses som uadskillelige og gensidigt påvirkelige i undervisningspraksis.

Praksisfællesskaber:

Bygger på teorien om, at læring sker gennem aktiv deltagelse i fællesskaber. I onlineundervisning bliver det vigtigt at skabe virtuelle praksisfællesskaber, hvor eleverne deltager i sociale og faglige aktiviteter sammen.

Sorte skærme:

Et fænomen, hvor eleverne slukker deres kameraer i onlineundervisning, hvilket reducerer synligheden og hindrer social interaktion og engagement.

God onlineundervisning:

Dette begreb omfatter en undervisningspraksis, hvor teknologi og pædagogik er integreret for at skabe aktiv deltagelse og interaktion. Fokus er på at bruge digitale værktøjer til at understøtte engagement og fælles aktiviteter blandt eleverne. Kameraet indtager en central rolle i god onlineundervisning.

ARTIKLENS OPBYGNING

Indledning og tidligere forskning:

Dette afsnit gennemgår eksisterende forskning om onlineundervisning og de pædagogiske udfordringer ved at skabe engagement i virtuelle læringsrum. Det præsenterer de teoretiske rammer for, hvordan teknologiens rolle i undervisning ændrer sig, når den flyttes fra det fysiske til det digitale rum.

Metode:

Artiklen bygger på en netnografisk tilgang med observationer og interviews. Det vil sige, at observationer af undervisning er foretaget gennem observation online, hvor fokus er på, hvordan teknologien påvirker sociale interaktioner, og hvordan kamera og chat anvendes i undervisningen. Observationerne er suppleret med kvalitative beskrivelser ved for eksempel at fokusere på spørgsmålene "hvorfor" og "hvordan".

Resultater:

Her præsenteres resultaterne gennem en analyse af observationer og interviews, der fokuserer på, hvordan digitale interaktionsværktøjer påvirker deltagelse og sociale interaktioner i onlineundervisning. Artiklen organiserer resultaterne systematisk ved at sammenligne forskellige undervisningssituationer og trække overordnede tendenser frem, der belyser, hvordan teknologiens anvendelse hænger sammen med elevernes engagement.

Konklusion:

Artiklen konkluderer, at for at skabe en effektiv og engagerende onlineundervisning er det afgørende, at lærere integrerer både digitale og analoge elementer bevidst. Afslutningsvis diskuterer forfatterne, hvordan undervisningsmetoder skal tilpasses og redesignes for at styrke deltagelse og sociale interaktioner i det virtuelle læringsmiljø. Artiklen rejser spørgsmål om, hvordan brugen af interaktive værktø-

05

jer kan forbedres, og opfordrer til yderligere refleksion over pædagogiske strategier i onlineundervisning. Dette inspirerer til en dybere forståelse af de didaktiske overvejelser, som lærere bør tage i betragtning, når de underviser online.

HVAD FINDER FORFATTERNE UD AF?

Forfatterne finder, at brugen af interaktive værktøjer som kamera, chat og fysiske objekter kan fremme sociale interaktioner og deltagelse, men det kræver en bevidst didaktisk tilgang. Der er en tydelig sammenhæng mellem, hvordan kameraet anvendes, og graden af aktiv deltagelse og social interaktion i onlineundervisningen. Når undervisningen inkluderer praktiske aktiviteter med fysiske elementer, og kameraet bruges aktivt, skabes der mere dynamiske og engagerende læringsmiljøer. Omvendt kan ukritisk brug af digitale værktøjer føre til manglende engagement og passivitet. Artiklen konkluderer, at god onlineundervisning kræver, at læreren bevidst integrerer både digitale og analoge elementer, og understreger nødvendigheden af at redesigne undervisningsmetoderne, når de flyttes online, for at skabe fællesskab og engagement blandt eleverne.



Gå til YouTube-kanal



BLIV KLOGERE

Find video-explainers på begreber, som er nyttige at kende til, når du læser forskningsartikler.

Du finder alle videoer på vores [YouTube-kanal](#) og på [Learning Techs hjemmeside](#).