

The logo for SORAPS features the word "SORAPS" in a bold, sans-serif font. The letters "S", "O", "R", and "A" are white, while "P", "S", and "P" are orange. The text is set against a dark blue rectangular background. To the left of this background is a vertical bar with an orange top half and a dark blue bottom half. To the right is a horizontal bar with an orange top half and a dark blue bottom half.

**SORAPS**

Study of religions  
against prejudices  
and stereotypes

## **Anvendelse af innovative IKT-metoder**

Intellektuelt Output 2, Unit VII



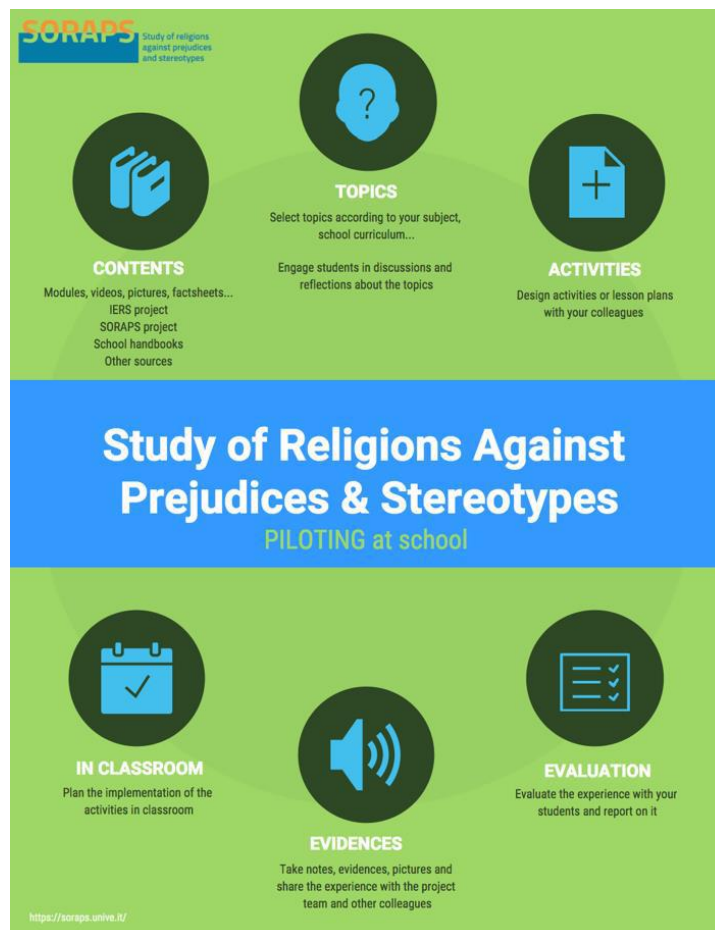
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Version No.	Author, institution	Date/Last Update
1	García-Holgado, A., University of Salamanca	17/09/2018
2	Zangrando, V., University of Salamanca	19/12/2018

## 7.1. Introduktion

IERS (<https://iers.unive.it/>, 2013-2016) og SORAPS (<https://soraps.unive.it/>, 2016-2019) projekterne giver undervisere en omfattende samling af materialer om religionshistorie, nutidig religiøs pluralisme og interkulturel dialog med et særligt fokus på de seneste bidrag om stereotyper og fordomme vedrørende religioner. Indholdet består af tekstkilder, studier og multimediematerialer og har til formål at fremme forskellige uddannelsesmæssige anvendelser. Selvom de indeholder retningslinjer for lærere og forslag til brug, er disse materialer ikke beregnet til direkte brug i klasseværelset, men kan tilpasses af læreren i overensstemmelse med konteksten (alder af studerende, emne, arbejdsmetode, færdigheder, der skal erhverves af studerende osv.).

Infografikken nedenfor opsummerer processen for implementering, altså at kunne flytte materialet ind i klasseværelset. Tre trin (INDHOLD, EMNER og AKTIVITETER) er indledende for arbejdet i klasseværelset og kan bruges til at planlægge læringsenhederne. Tre trin (KLASSEVÆRELSET, EVIDENCER OG EVALUERING) omfatter de faser, i hvilke den didaktiske planlægning er sat i praksis fra implementeringen af aktiviteterne i klasseværelset til den endelige evaluering af læringserfaringer og resultater.



*Hvordan der arbejdes med IERS og SORAPS i klasseværelset.*

Informations- og kommunikationsteknologi (IKT) i denne sammenhæng - som generelt i uddannelsen - bidrager til forbedring af undervisnings- og læringsprocesser. De ses som et

instrument på tværs af skolens niveauer, emner og undervisnings- og læringsmetoder, og de er afgørende for at opbygge et vidensamfund. Det indebærer, at ikke kun skolerne skal investere i teknologiske værktøjer, men også at undervisningsmodellerne skal ændres: lærerens rolle, klasseværelsesorganisation, undervisnings- og læringsprocesser samt interaktionsmekanismer<sup>1</sup>. Således forventes en indsats fra lærere, der står over for denne nye undervisningsrolle, men også fra studerende, når IKT integreres i læringen

For at lette lærerens arbejde og give nogle forslag til, hvordan man kombinerer brugen af indholdet fra SORAPS og IERS med IKT-værktøjer, er nogle applikationer blevet udvalgt blandt de mange ressourcer, der er tilgængelige gratis på internettet. I de følgende afsnit er disse applikationer blevet forbundet med forskellige undervisnings- og læringsmetoder. For at opnå effektive undervisnings- og læringsprocesser afhænger valget af teknologiske ressourcer af aktivitetens metodologiske design.

## 7.2. Discovery Learning

Discovery learning er en teknik baseret på, at eleverne finder ud af tingene selv, ser på problemer og stiller spørgsmål. Lærervejledningen er fokuseret på at støtte eleverne under diskussionen, opmuntre til dialog og deling af oplevelser.

Der er forskellige web 2.0-værktøjer, der giver innovative måder at understøtte denne form for tilgang. **Padlet**, for eksempel, er et værktøj, der giver et tomt kort til at indsende indhold (fotos, dokumenter, weblinks, musik ...) på en 'samarbejdsvæg'. Organiseringen og præsentationen af indholdet understøttes af forskellige skabeloner og er nemme at bruge. Det er muligt at oprette samarbejdsfora, så klassekammerater kan tilføje indhold eller kommentere eller interagere med de eksisterende, således at diskussion og deling af deres resultater bliver lettere.



Padlet kan bruges til forskellige aktiviteter. For eksempel til en skattejagt som en måde at indsamle information relateret til et bestemt emne. Læreren opretter et tomt kort, der er tilgængeligt ved at dele linket til Padlet-siden, så eleverne kan få adgang til tavlen og tilføje nyt indhold. Tavlen repræsenterer en metafor for et whiteboard med post-it.

Dette er et eksempel, der bruges til at indsamle religionsrelaterede nyheder under en SORAPS-læreruddannelse: <https://padlet.com/aliciagh/soraps>. Et andet eksempel taget fra en filosofisk Olympus med gymnasieelever er tilgængelig i følgende video <https://youtu.be/WTpqpFrLRiY?t=1h38m56s>.

<sup>1</sup> Albert Sangrà & Mercedes González-Sanmamed (2010) The role of information and communication technologies in improving teaching and learning processes in primary and secondary schools, ALT-J, 18:3, 207-220, DOI: 10.1080/09687769.2010.529108.



*Brugen af Padlet til at moderere en debat med studerende under en konference.*

Når aktiviteten er overstået, er det muligt at ændre tavlens konfiguration for at dele resultaterne, men ikke tillade brugere at tilføje nyt indhold.

### 7.3. Åben diskussion

I undervisningen – både ansigt til ansigt og online – er deltagelse af elever i undervisnings- og læringsprocessen meget vigtig, især når det er nødvendigt, at de deler deres meninger og behandler et problem ud fra forskellige synspunkter. Teknikker som brainstorming kan være effektive i disse tilfælde.

Efter nogle indledende aktiviteter, som giver eleverne mulighed for at lære mere om det valgte emne - for eksempel fordomme og stereotyper i en religiøs tradition - kan en åben diskussion fokuseret på det implementeres. Det er muligt at lave en brainstorming som en måde at identificere og vælge en stereotyp om religioner på, der skal undersøges med eleverne i næste fase eller at opretholde en organiseret debat om en tidligere identificeret stereotyp og identificere fordele og ulemper ved forskellige reaktioner på det.



Der er forskellige web 2.0 værktøjer, der understøtter brainstorming og on-the-fly-spørgsmålstejn, for eksempel Kahoot (<https://kahoot.it>), Tricider (<http://tricider.com>) eller Socrative (<https://www.socrative.com>), og også Padlet giver værktøjer til brainstorming aktiviteter. For dette eksempel er det valgte værktøj

Tricider. Den første del af aktiviteten er fokuseret på at dele stereotyper om religioner. Derefter kan eleverne stemme på en stereotyp og give fordele eller ulemper ved den.

Du kan se aktiviteten her: <http://www.tricider.com/brainstorming/2SZkhHG8f0N>

## 7.4. Problembaseret læring

Problembaseret læring er en elevcentreret pædagogik, hvor eleverne lærer om et emne ved analysen af et givet problem som udgangspunkt for erhvervelse af ny viden. Eleverne opfordres aktivt til at begrunde og løse problemet ved at trække selvstændigt på alle de informationskilder, der er nødvendige til dette formål. For at indsamle oplysninger om det problem, der skal udforskes, og at organisere det i et afsluttende dokument, som studerende, fordelt i grupper, opfordres til at arbejde på en samarbejdsvillig måde.

Til dette formål kan værktøjer til samarbejdsskrivning anvendes.



Wiki-software er det mest almindelige værktøj og giver brugerne mulighed for at arbejde sammen på et dokument, for at ændre indhold og struktur, tilføje kommentarer og gennemgå historien af den side, man arbejder med. Resultatet er et onlineindhold organiseret på sider og i nogle tilfælde beriget af grafik, tabeller og interaktive komponenter.

For en første tilgang til denne form for samarbejde med studerende foreslås brugen af Google Docs. Det er en gratis web-baseret applikation, hvor dokumenter kan oprettes, redigeres og deles med andre brugere i realtid. Redigeringsmulighederne er brede, og dokumentet kan nemt downloades til udskrivning eller off-line enkeltbrug.

Eksempel på læringsenhed udviklet af lærere i samarbejde med SORAPS-læreruddannelsen:

[https://docs.google.com/document/d/1OhXcbnxQcn0qlh\\_zSofM0v9QKKxql8Am8h6FHR94Wt8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1OhXcbnxQcn0qlh_zSofM0v9QKKxql8Am8h6FHR94Wt8/edit?usp=sharing)

## 7.5. Projektbaseret læring

Projektbaseret læring er en undervisningsmetode, hvor de studerende erhverver viden og færdigheder ved at arbejde i længere tid på at undersøge og reagere på et spørgsmål, problem eller en udfordring.

Studerende forventes at bruge teknologi på meningsfulde måder til at hjælpe dem med at undersøge, samarbejde, analysere, syntetisere og præsentere deres læring. Forskellige værktøjer kan bruges i henhold til projektets fase, så denne form for aktivitet kan være den perfekte lejlighed for lærer og studerende til at teste de forskellige IKT-værktøjer, der hidtil er anvendt i specifikke aktiviteter til gennemførelse af et større projekt.

Online samarbejdstavler eller brainstormingværktøjer er nyttige i den indledende fase for at fokusere på problemet, dele information og træffe beslutninger. Samarbejdsskrivning fungerer godt for at organisere indhold.

Med hensyn til præsentationen af slutproduktet er en effektiv måde at præsentere resultaterne på at lave en video.

Hvordan tilberedes en video på en nem måde?

Der findes forskellige onlineværktøjer til oprettelse af videoer. Specielt tilbyder Powtoon et stort bibliotek med stilarter, tegn, baggrunde og videoer, eller du kan uploade din egen. De første trin til at oprette en video med dette værktøj er følgende:

1. Gå til Powtoon <https://www.powtoon.com>

2. Opret en konto eller login med din Facebook-konto
3. Opret din første video. Selvom du kan oprette en video og definere hver eneste detalje selv (layout, tegn ...), anbefales det at starte med en foruddefineret skabelon eller storyboard. Eksempel:



*Powtoon video redigering interface*

For studerende – udover den tekniske udfordring ved at forberede videoen – er opstillingen af storyboardet en fremragende øvelse for at opsummere resultaterne af deres forskning og vælge de vigtigste punkter at fremhæve. På denne måde tilskynder vi også udvikling af kreative evner gennem brug af andre kommunikationsværktøjer end skriftligt sprog. En anden mulighed for at præsentere slutproduktet er at forberede onlineindhold med det formål at lette formidling af resultaterne.

## Hvordan tilberedes onlineindhold på en nem måde?

Hvad angår onlineindhold, er der en lang række værktøjer, som understøtter oprettelsen af indhold. Vi foreslår eXeLearning, en gratis og open source editor til at skabe uddannelsesmæssige ressourcer. Det giver mulighed for at skabe og på en nem måde navigere websider med tekster, kort, billeder; eXeLearning er et desktop-program, så du skal downloade og installere det på en pc.

Du kan downloade eXeLearning på <http://exelearning.net/en/>.  
EXeLearning-øvelsen på flere sprog understøtter brugeren under de første trin i indholdsoprettelsen:  
[http://exelearning.net/html\\_manual/exe20\\_en/](http://exelearning.net/html_manual/exe20_en/).

Hvis du vil forberede indhold med SORAPS-projektstilen, kan du installere den SORAPS-stil, vi har oprettet til eXeLearning.  
Download SORAPS-stilen til eXeLearning på:  
<https://soraps.unive.it/files/2018/09/SORAPS.zip>





For at installere det skal du åbne eXeLearning-værktøjet og klikke på menupunktet: Værktøjer -> Style Manager -> Import stil og vælg filen SORAPS.zip.

Her er nogle eksempler på indhold skabt med eXeLearning for at få dig inspireret til at oprette en kursusplan, undervisningsmateriale eller en rejseguide til skoleture:

- Kursplan: <http://guiasdidacticas.grial.eu/sorapsguidelines/>
- Undervisningsmaterialer: <http://guiasdidacticas.grial.eu/evalintocourseweb/>
- Info til studerende: <http://antia.fis.usal.es/sharedir/venancio/florencia/>