

Hvordan understøtter vi underviseren som didaktisk udvikler i og af egen praksis? Om STAK-projektets udviklingsmodel og resultater

Programtekst

Kan designkollaboratorier, didaktiske mønstre, peer-review og deling af undervisningsaktiviteter sætte underviseren i centrum? STAK projektet arbejder med forskningslignende processer for at udvikle god undervisning.

Abstract

Introduktion

Presset på underviseren til at udvikle sin undervisning og integrere stadig nye satsninger eller strategier er stort: entreprenørskab, innovation, karrierelæring, digitale kompetencer, produkt- og erhversspecialer eller educational it for blot at nævne enkelte områder. Samtidig udvikles undervisning, skabeloner og ressourcer for dette ofte udenfor undervisningen og af andre end underviseren selv, der dermed kan opleve at sådanne tiltag flytter underviseren ud af centrum fra egen undervisningspraksis og -udvikling. STAK-projektets udviklingsmodel forsøger at sætte underviseren i centrum af gennem forskningslignende processer for fælles undervisningsudvikling der kombinerer hybride designkollaboratorier [1] [2], didaktiske designmønstre [3], peer-review af undervisningsaktiviteter [4] og deling af undervisning på tværs af institutioner [5].

STAK er et projekt der fokuserer på et af disse nye tiltag – studerendes akademiske digitale kompetencer. Paperet præsenterer de modeller, processer og resultater der er blevet udviklet gennem første halvdel af STAK. Rammeværket sigter mod at placere underviseren i centrum af egen undervisning og undervisningsudvikling gennem kollaborative, fagfællebedømmende og vidensdelende processer der har ligheder med de processer som underviserne kender fra affattelse af forskningspublikationer.

Metode

Paperet bygger på STAK-projektet (2019-2021) hvor fem danske uddannelsesinstitutioner udvikler undervisningsaktiviteter for studerendes akademiske digitale kompetencer. Projektet anvender designkollaboratorier og educational design patterns (didaktiske designmønstre) som udviklingsmetode og resulterer i en fælles platform der præsenterer såvel udviklingsmodel som underviserens udviklede aktiviteter.

Resultater

Indtil videre har projektet resulteret i 11 online og fysiske designkollaboratorier på tværs af institutionerne hvor deltagerne sammen har udviklet, peer-reviewed og publiceret undervisningsaktiviteter, samt en lang række lokale workshop hvor deltagerne selv har ledet udviklingen af aktiviteter i egne institutioner.

Diskussion

Ud fra STAK-projektets udviklingsmodel og resultater diskuteres det hvordan man på institutionelt niveau kan understøtte underviseren i at være i centrum i egen undervisning og undervisningsudvikling.

Forfatter(e)

Rikke Toft Nørgård, AU

Referencer

[1] Bødker, S. & Buur, J. (2002). The design collaboratorium: a place for usability design. ACM Trans. Comput.-Hum. Interact. 9, 2, s. 152–169.

[2] Knutsson, O., & Ramberg, R. (2018). Teachers' Collaborative Pattern Language Design. *Designs for Learning*, 10(1), P. 1–17.
DOI: <http://doi.org/10.16993/dfl.76>

[3] Maina, M., Craft, B. & Mor, Y. (2015). *The Art and Science of Learning Design*. Sense Publishers.

[4] Harrison, N.B. (1999). The language of shepherding. A language for shepherds and sheeps. In: *Proceedings of The 6th Conference on Pattern Languages of Programs (PLOP 1999)*:

https://www.europlop.net/sites/default/files/files/3_TheLanguageOfShepherding1.pdf

[5] STAK-platfomen: <https://open-tdm.au.dk/blogs/stak/>