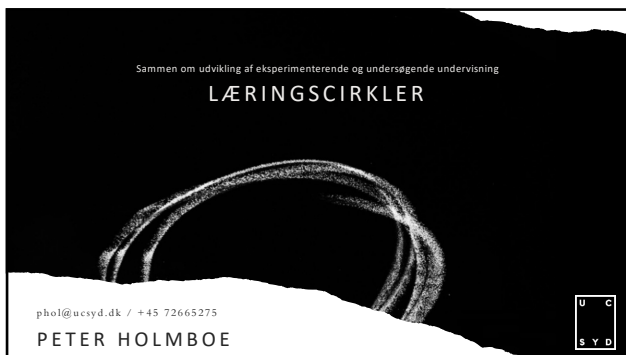
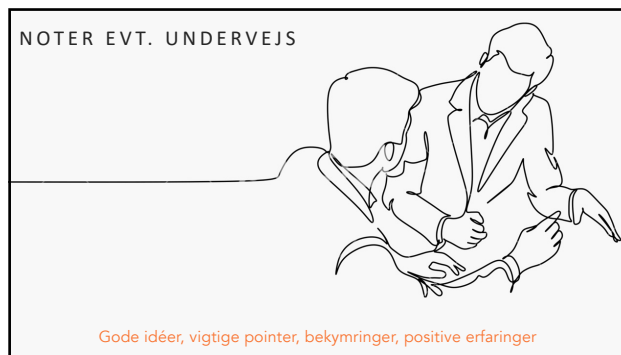




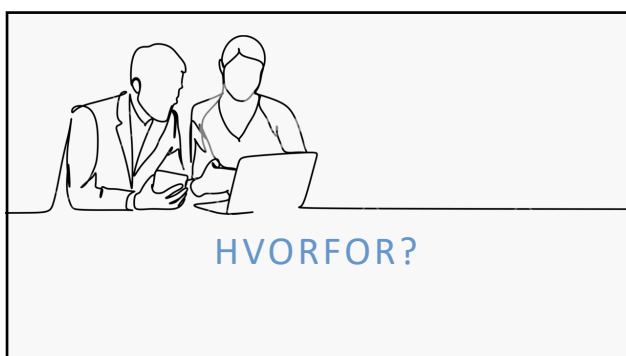
Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275



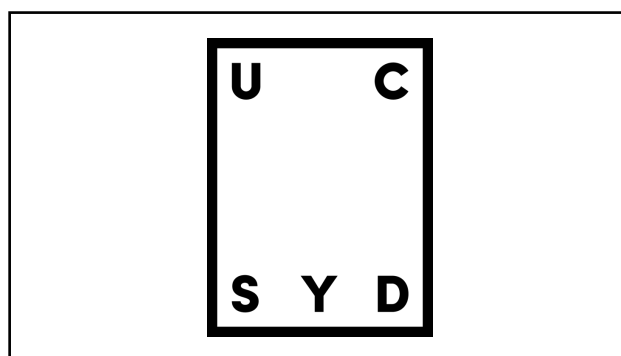
1



2



3



4



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275



5



6



7



8



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275

## FEM AMBITIONER

1. Danner og uddanner digitalt
2. Designer digitale uddannelser
3. Interagerer digitalt
4. Digitaliserer så det giver mening
5. Passer på dine data.



9



10



11

## AMBIDEKSTRALITET SOM SIGTEPUNKT?

“Evnen til at være ambidekstral  
handler om både at **udnytte** og  
forbedre det bestående og skabe  
forandring og **udforske** nyt.”

Krømmersgaard, P. (2018). Digital transformation - 10 øverste organisation skal mestre. Dinef

12



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275



13

## POINTE!

I forhold til hvordan man skal designe for udvikling af digitale kompetencer, så er det ikke nok blot at fokusere på to dimensioner af kompetenceudvikling, dvs. identificere underviseres viden og kunnen med fokus på **deklarativ viden** og **tekniske færdigheder**.

Hansen, J. J., & Georgsen, M. (2022). Underviseres digitale kompetencer: Kompetencedimensioner i projektet Læringscirkler. Tidsskriftet Læring Og Medier (LOM), 15(27).  
Hentet fra <https://www.lomdk.dk/indhold/underviseres-digitale-kompetencer>

14

## PARADOKSET

Jeg kan først bruge **din** viden, når den er blevet til **min**!

Først når jeg har integreret det, du siger eller viser mig, i den jeg er som person, har jeg glæde af dig som videndeler.



15

## ER SPROGET FORKERT?

Når vi taler om **deling**, så er metaforen den, at nogen har noget som en anden kan få del i.

Ved at se dem som en **skabelse**, bliver viden ikke noget som flytter sig fra en til en anden, men noget vi skaber sammen

16



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275

<http://kompetencehub.nu/wp-content/uploads/2015/06/Del-de-gode-PC2188bringer.pdf>

JONAS SPROGØE, 2015:

*"Geninnovation er det fænomen, at en velfungerende løsning udviklet et sted [...] rejser til en anden [...] sammenhæng, hvor den transformeres, genbruges og skaber ny værdi."*

- Opdage og udvælge
  - Tilpasse
  - Forankre

17

<http://kompetencehub.nu/wp-content/uploads/2015/06/Del-de-gode-PC2188bringer.pdf>

JONAS SPROGØE, 2015:

*"Geninnovation er det fænomen, at en velfungerende løsning udviklet et sted [...] rejser til en anden [...] sammenhæng, hvor den transformeres, genbruges og skaber ny værdi."*

- Nysgerrighed, dialog, spørge, reflektere
- Cirkulær, dynamisk, iterativ proces
- Optagelse, tilpasning, forandring

18



19



20



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275

## Den dårlige nyhed

Forandringer kræver store investeringer i **nuet**, for at skabe  
uklare resultater i en fjern fremtid.

Forandringer kræver **tålmodighed**, **respekt** for usynlige resultater  
og **vedvarende disciplineret indsats** uden hurtige gevinster.

Forandringer imod alle odds...

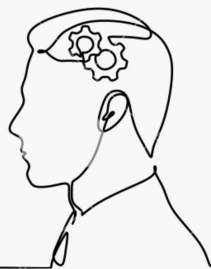
Mickler, M. S. (2020). Jyma vender tilbage: den umoderne guide til at skabe forandringer imod alle odds. Gyldendal.

21



FORDRER FORDYBELSE OG FOKUS

22



HVAD?

23



Digitale Kompetencer Gennem  
**LÆRINGSCIRKLER**

24



Projekt Digital kompetenceudvikling gennem læringscirkler

Undervisnings- og forskningsministeriet (UFM) har bevilget midler til et projekt, hvor UCN, UCL og SDU i samarbejde udvikler et kompetenceudviklingsforløb, hvor underviserne arbejder med deres digitale kompetencer i læringscirkler. Projektet understøtter den nationale handlingsplan 'Digitale kompetencer og digital læring - national handlingsplan for de videregående uddannelser'.

UCN UCL SDU

25

## RYTME

1. Møde Basis til konceptet	2. Møde Opdagelsesfasen	3. Møde Refleksion over teoretiske og professionelle	4. Møde Læringsproces og didaktisk fokus	5. Møde Didaktisk design	6. Møde Tilrettelæggelse af opgaver/problemer	7. Møde Refleksion	8. Møde Evaluering
--------------------------------	----------------------------	---	---	-----------------------------	--	-----------------------	-----------------------

8 møder af én time, 4-5 deltagere + en facilitator i aktionsbaseret læringsforløb bestående af selvstudie af digital resourcesamling og synkront fremmøde.

Udvikling af didaktiske designs, afprøvninger i egen praksis og refleksioner skal kvalificere og kompetenceudvikle.

Sammensat lokalt v. UC SYD, men på tværs af uddannelser og afdelinger.

26

## ET STYRET IKKE-STYRET FORLØB

Pædagogik	Andragogik	Heutagogik
Høj grad af styring. Lærer / institution bestemmer hvad der skal læses og hvordan.	Undervisning af voksne. Pædagogisk, heutagogisk eller blanding.	Den lærende bestemmer hvad der skal læses og hvordan processen bedst understøttes af eksterne ressourcer (inkl. underviser).

Madsen og autonomi (-)  $\leftarrow$   $\rightarrow$  Madsen og autonomi (+)  
Styring  $\leftarrow$   $\rightarrow$  Selvregulering

27

## GRUNDSTRUKTUR FOR LÆRINGSKIRKEL

- Læringsproces**
  - Sæt mål op (faglig opdatering)
  - Tjek ind: Status pt. på læring
  - Aktiv tænkning
  - Refleksioner (del og dialog)
  - Tjek ud: Dagens "take away" eller idé
  - Kuratering
  - Skrifliggere eller visualisere
  - Idékonkurrence, dagens idé
- Kritiske venner**
  - Sårbarhed
  - Refleksioner
  - Støtte og udfordre
  - Skepticisme: opgaver der tvinger til overvejelser – ex. Karl Tomms spørgsmål
  - Andre og flere øjne
  - Perspektiver på egen praksis (studerende, eksterne, eksperter)
- Didaktisk praksis**
  - Fagdidaktik
  - Eksperimenter med nye undervisnings-/læringsdesigns
  - Situeret læring – praksisnær
  - Udviklingsorienteret (bryde vaner, impuls og tradition)
  - Diskussion af forskellig praksis
  - Relation til lokal læringstilgang
  - Didaktisk ramme = aktionslæring i miniformat

28



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275

## SELVSTUDIER OG INTERAKTIVITET

- Interaktivitet kan defineres som det at samle multiple perspektiver – uanset om de kommer fra kolleger, studerende, tekster eller andet.
- Interaktivitet er afgørende idet det at inddrage adskillige perspektiver på vor praksis hjælper til at *"challenge our assumptions and biases, reveal our inconsistencies, expand our potential interpretations, and triangulate our findings"*. (LaBoskey, 2004).



LaBoskey, V.K. (2004). The methodology of self-study and its theoretical underpinnings. In J.J. Loughran, M.L. Hamilton, V.K. LaBoskey & T.L. Russell (Eds.), *International handbook of self-study of teaching and teacher education practices* (pp. 817-870). Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publishers.

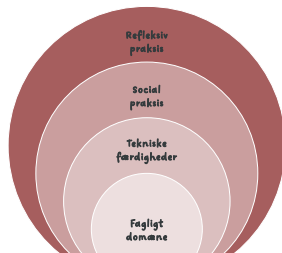
29



Blackie, L. M., & Haec, S. (2016). Højskole: A Holistic Framework for Creating Twenty-First-Century Self-determined Learners. In B. Gos, K. Kuhl, & M. Maita (Eds.), *The Future of Lifelong Learning: Learning Design for European Pedagogues* (pp. 25-40). Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-07716-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-642-07716-3_2)

30

## KOMPETENCEBEGREBET



Hansen, J. J., & Geisler, M. (2022). Underviserens digitale kompetencer: Kompetencemålinger i projektet Læringscikler. Tidsskriftet Læring Og Medier (SOM), 15(27). <https://doi.org/10.1080/16000705.2022.2108888>

31

## Digitalt mindset

### Mindset

- Turde prøve nyt, være nysgerrig og modig
- Være motiveret og forandringsvillig imod at lære og gøre nyt
- Se muligheder og perspektiver
- Forstå hvorfor – formål

Ekspederende og udforskende læringsmiljø – med det digitale som eksponent og ingrediens.

### Kompetencer / viden / færdigheder

- Brugte digitale løsninger
- Håndtere
- Forstå
- Udvæle
- Praktisere
- Overføre fra én kontekst til en anden

Holmboe, P. (2020). (64-20) Digitalisering i fagen: udvikling af et digitalt læringsmiljø i uddannelsesbranchen.

32






Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275



33

VIA CO-CREATION


- At løse komplekse problemer, som en enkelt aktør har svært ved at løfte alene, og hvor gevinsten kan være til gavn for flere aktører.
- Skabe øget ejerskab og tættere involvering blandt aktører.



34

MEN OGSÅ...

- Beskrives ofte i positive vendinger som: Samarbejde, nærhed, fælles værdiskabelse, gennemsigtighed, åbenhed osv.
- I virkeligheden opleves også ofte dilemmaer og uklarheder - og selv om man i teorien arbejder ud fra sammen mål, så er der mange interesser og synspunkter, der skal håndteres.



35

RETNING, RAMME OG STILLADS



36



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275

**Agenda** 🧑‍🎓

1. Tjek ind
2. Intro til konceptet Teoretisk baggrund/ramme for læringscirklerne
3. Brainstorm Værktøjer og potentialer
4. Tjek ud

37

**Tjek ind** 🗨️

**Status på egen læringsproces**  
(1 min per deltager)

Hvad har du lært siden sidst?

Omsat til i dag – hvilke tanker/refleksioner har 1. del af introduktionen til læringscirklerne sat i gang?

38

Hjem/Ressourcer  
Om læringscirklerne Om projektet Nyheder Kontakt

## Ressourcer

English resources

Du vil blive præsenteret for en general introduktion til begrebet, samt konkrete eksempler, hvor Blended Learning anvendes: didaktisk og fagprofessionelt.

Blended Learning    Hybride læringsrum    Learning Analytics

39

Hjem/Ressourcer  
Om læringscirklerne Om projektet Nyheder Kontakt

## Ressourcer

English resources

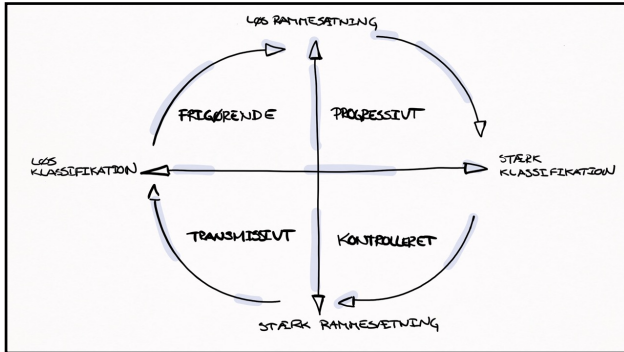
Du vil blive præsenteret for en general introduktion til begrebet, samt konkrete eksempler, hvor Blended Learning anvendes: didaktisk og fagprofessionelt.

Blended Learning    **Hybride læringsrum**    Learning Analytics

40



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275




41



42

**DELTAGERNE SIGER**

- Formelt uformelt samvær om relevante teknologier og teknologiske emner, som altid har didaktisk afsæt.
- Arbejde i dybden og en art fælles individuel fordybelse
- Kollegial sparring og større netværk
- Tværprofessionelt - understreger at der er ensartede problemstillinger
- Klogere på at finde og gribe fat
- Fremfor at lære nyt teknisk og SÅ skal man prøve af, så gås her den anden vej
- Didaktiske refleksioner
- Hvad har vi behov for? Omsætte til konkret.
- Opfordret til at prøve forskelligt - skubbet er vigtigt
- Kobles kontinuerligt til undervisning
- Man bliver remindet hele tiden - ikke bare 6 timer og så hjem
- Implementerbart med det samme

 <https://youtu.be/sV2uk-rdk>

43



**TAK**

Den største gevinst har været at sparre med kollegaer, få lov at låne af deres erfaringer og blive inspireret og ikke mindst udfordret på om man skal til højre eller venstre, eller faktisk lige lidt tilbage og i gang igen

Louise Hansen

44



Peter Holmboe  
PHOL@UCSYD.dk  
+45 72665275

#### DELTAGERNE SIGER OGSÅ...

- Tid (både ved møderne og i eksisterende dagligdag)
  - Samlet afprøvning i praksis
  - Deltagerne når ikke alt mellem mødegange (udfordrer facilitator).
- 
- (Selvom et udviklingsforløb har stort fokus på digitale aspekter, så fylder det almindeligt meget hos deltagerne.)
  - (Spørgsmål: "Hvor vigtig er afprøvning og produktudvikling for udbyttet af deltagelsen i læringscirklen?")

45

IKKE BLOT ÉT RESULTAT!



46



47

#### MERE?

Digitale kompetencer gennem læringscirkler  
<https://dkol.dk/>

UC SYD, AIT:  
<https://ait-ucsyd.dk/kompetenceudvikling/laringscirkler/>

Hansen, J. J., & Georgsen, M. (2023). Underviseres digitale kompetencer: Kompetencedimensioner i projektet Læringscirkler. *Tidsskriftet Læring Og Medier (LOM)*, 15(27).  
<https://tidsskriftet.dk/lom/article/view/134281>

Rasmussen, H. F., Kjærgaard, T., & Jørgensen, C. B. (2023). Aktualiserede kompetencer i projekt digitale læringscirkler: En undersøgelse af undervisere på videregående uddannelsers oplevelser af udvikling af digitale undervisningskompetencer. *Tidsskriftet Læring Og Medier (LOM)*, 15(27), 17.  
<https://doi.org/10.7146/lom.v15i27.134280>

Holmboe, P., & Hachmann, R. (2016). Professionelle fællesskaber i digitale miljøer. I T. R. S. Albrechtsen (red.), *Professionelle læringsfællesskaber og fagdidaktisk viden* (s. 165-176). Dafolo.

48