

Blended Learning

EN KORT INTRODUKTION





INTRO TIL BLENDED LEARNING

Blended learning er som begreb og tilgang blevet defineret på mange forskellige måder gennem tiden. Den gængse forståelse af blended learning er, at det er en læringstilgang, der på en hensigtsmæssig måde blander en række læringsaktiviteter herunder både online og F2F (face-to-face) aktiviteter.



Det essentielle ved et blended learning forløb er, at der ikke blot tilføjes online aktiviteter eller digitale teknologier til eksisterende kurser (Vaughan, 2007).

Blended learning skal dermed ses som ”faciliterede, aktive, interaktive og integrerede forløb, der via et hensigtsmæssigt mix af online og F2F [face-to-face] læringsaktiviteter understøtter den studerendes arbejde med og opnåelse af de opstillede læringsmål.” (Christensen et al., 2020, s. 4).

Hensigten med blended learning er dermed at skabe dybere læring for de studerende ved brug af forskellige læringsaktiviteter som henholdsvis fysisk tilstedeværelse (F2F), synkron online undervisning og asynkron online undervisning. Herunder kan underviseren benytte en række teorier, metoder og teknologier til at optimere læringen i en given kontekst (Cronje, 2020).



De 3 læringsrum i blended learning





Tilrettelægger man undervisningen som et blended learning forløb, kan man styrke de studerendes læring ved at anvende forskellige modaliteter, der på forskellig vis understøtter de studerendes læring og deres arbejde med kursets læringsmål.

Underviserens rolle kan ændre sig i et blended learning forløb; underviseren kan i højere grad blive en læringsfacilitator, der faciliterer de studerendes aktive og interaktive forløb på tværs af det fysiske og online læringsmiljø. Dette kommer f.eks. til udtryk som ”et skift fra underviser til studenter-centreret undervisning, hvor de studerende er aktive og interaktive lærende både F2F og online” (Christensen et al., 2020, s. 4).



Podcasts

- med undervisere, der har erfaring med blended learning

Nedenfor kan du finde links til to podcasts (du kan klikke på ørerne), hvor CDUL har interviewet to undervisere, som begge har erfaring med at tilrettelægge og facilitere både blended og flipped learning forløb. Interviewene er lavet i forbindelse med et tidligere arrangement, CDUL har afholdt om Blended Learning og PBL.



BLENDLED LEARNING

Jacob Gorm Davidsen



Jacob Gorm Davidsen har i forbindelse med sin undervisning på Kommunikation og Digitale Medier afprøvet flere forskellige tilgange, metoder og platforme til blended learning. Jacob lægger i interviewet især vægt på, hvordan det har været med til at give ham en fleksibilitet som underviser.



scan mig

FLIPPED LEARNING

Hans Hüttel



Hans Hüttel har i forbindelse med sin undervisning på Datalogi praktiseret en flipped learning tilgang, hvor han har optaget sine forelæsninger, hvilke de studerende skulle se hjemmefra som forberedelse til den fysiske F2F-undervisning. Hermed kunne Hans udnytte tiden sammen med de studerende til problemorienterede øvelser, opgaver og vejledning.



... eller mig!

AT DESIGNNE ET BLENDED LEARNING FORLØB



Når man skal designe et blended learning forløb, handler det om at finde en balance mellem *fysisk* og *online undervisning* samt *synkrone* og *asynkrone aktiviteter*. Først skal du identificere, hvad de studerende skal lære og dermed hvilke læringsmål, der er i spil. Dernæst skal du planlægge dine læringsrum. Her er det vigtigt at overveje, hvilket udvalg af undervisningsaktiviteter du behersker, samt hvordan du bedst organiserer undervisningen, således de forskellige læringsaktiviteter placeres meningsfuldt både i forhold til læringsmålene, men også i relation til hinanden.

Spørg dig selv:

- 1 Hvad vil jeg gerne opnå med en given læringsaktivitet?
- 2 Er det mest hensigtsmæssigt at gennemføre læringsaktiviteten fysisk eller online?
- 3 Hvordan kan jeg understøtte PBL?

1

Identificer læringsmål

Det er læringsmålene, som skal være styrende for dine valg af læringsrum og undervisningsaktiviteter.



2

Planlæg jeres læringsrum

Overvej samspillet mellem læringsrummene og din egen rolle som underviser/facilitator heri.



3

Blooms digitale taksonomi

Find inspiration til at sikre progression i dine undervisningsaktiviteter med Blooms digitale taksonomi (se næste side).



4

Vælg platform og redskaber

Udvælg til sidst de platforme og redskaber, der kan imødekomme målsætningerne for dit blended learning-forløb.





For at sikre en progression i undervisningen anbefaler vi, at du anvender Blooms digitale taksonomi. Blooms digitale taksonomi giver dig et overblik over forskellige læringsniveauer og kan være et nyttigt redskab til at matche læringsmål med relevante læringsniveauer og dermed aktiviteter. Det er væsentligt at skelne mellem, om de studerende skal kunne huske, forstå, anvende, analysere, vurdere eller skabe.

Blooms digitale taksonomi understøtter yderligere, at du kan udvikle meningsfulde læringsaktiviteter og udvælge de værktøjer, artefakter og platforme, der bedst understøtter dine studerendes læring.

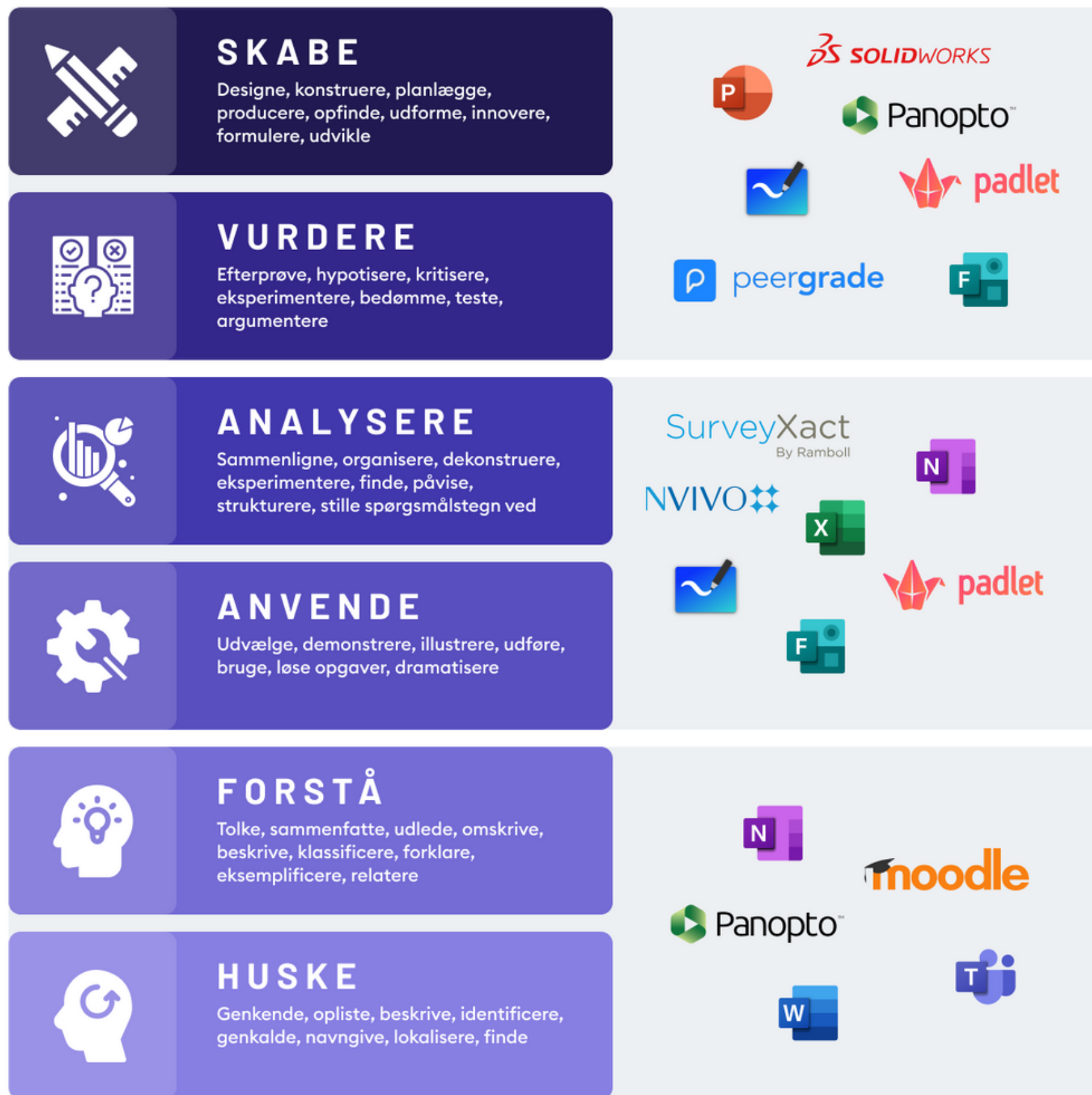
På Aalborg Universitet har vi en lang række af teknologier og platforme, der kan understøtte dit blended learning forløb. Vi har forsøgt at kategorisere vores forskellige platforme ud fra Blooms digitale taksonomi på modellen til højre. På næste side kan du finde mere information om alle teknologierne.

BLOOMS DIGITALE TAKSONOMI

Højere ordens tænkning



Lavere ordens tænkning



Du kan klikke på hver af teknologierne i oversigten her og læse mere om hver enkelt teknologi.

Står du med en fysisk udgave af denne folder, kan du scanne QR-koden nedenfor i stedet.





Bliv klogere på
blended learning

Referencer

Christensen, I-M. F., & Kjær, C. (2020). LC: Blended Learning.

Cronje, J. C. (2020). Towards a New Definition of Blended Learning, i The Electronal Journal of e-Learning, 18(2), s. 114-121.

Vaughan, N. (2007). Perspectives on blended learning in higher education. International Journal on E-learning, 6(1), 81-94.



Andre anbefalinger

Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning?. TechTrends, 63(5), 564-569.

Bates, A. W. (2019) Teaching in a Digital Age

What is blended learning? (Panopto, 2019).

Ryberg, T. (2019). PBL and Networked Learning. I The Wiley Handbook of Problem-Based Learning (s. 593–615). Wiley.

Hellmers, J. K., & Nielsen, R. N. (2020). A student perspective on the blended learning experience in a project based context. International Symposium on Project Approaches in Engineering Education (PAEE), 10, 143-148.

Hjælp og sparring

Har du brug for hjælp eller sparring ift. at komme i gang med blended learning, kan du kontakte de digitale læringskonsulenter i CDUL:



Merethe Kirstine Juhl Hollen

Teamleder

mkjh@iaspbl.aau.dk



Anders Holm

Digital læringskonsulent

andersh@iaspbl.aau.dk



Birgitte Egeskov Jensen

Digital læringskonsulent

bej@iaspbl.aau.dk



Inge Andersen

Digital læringskonsulent

ingea@iaspbl.aau.dk



Jonas Svenstrup Sterregaard

Digital læringskonsulent

jsst@iaspbl.aau.dk



Lisbeth Ramonn Vesterheden

Digital læringskonsulent

lisbethrv@iaspbl.aau.dk



Tom Hygom Gregersen

Digital læringskonsulent

thg@iaspbl.aau.dk



Rune Hagel Skaarup Jensen

Digital læringskonsulent

rhsj@iaspbl.aau.dk