

MIL: at afdække forudsætninger

Standard metode:

introduktion hvor man øver LMS:

- n struktur og navigation
- n brug af indbyggede features
- n opbygning af personlig præsentation i tekst og billede

Spørgeskema - de fleste fortalte de havde brugt en del tid i, og at tiden var brugt godt.

Observation - de arbejdede individuelt. Meste kommunikation var med supportafdelingen.

Konklusion:

De studerende er motiverede, men blive ikke trænet til at være online studerende. metoden forsyner ikke underviserne med indsigt i de studerendes forudsætninger.

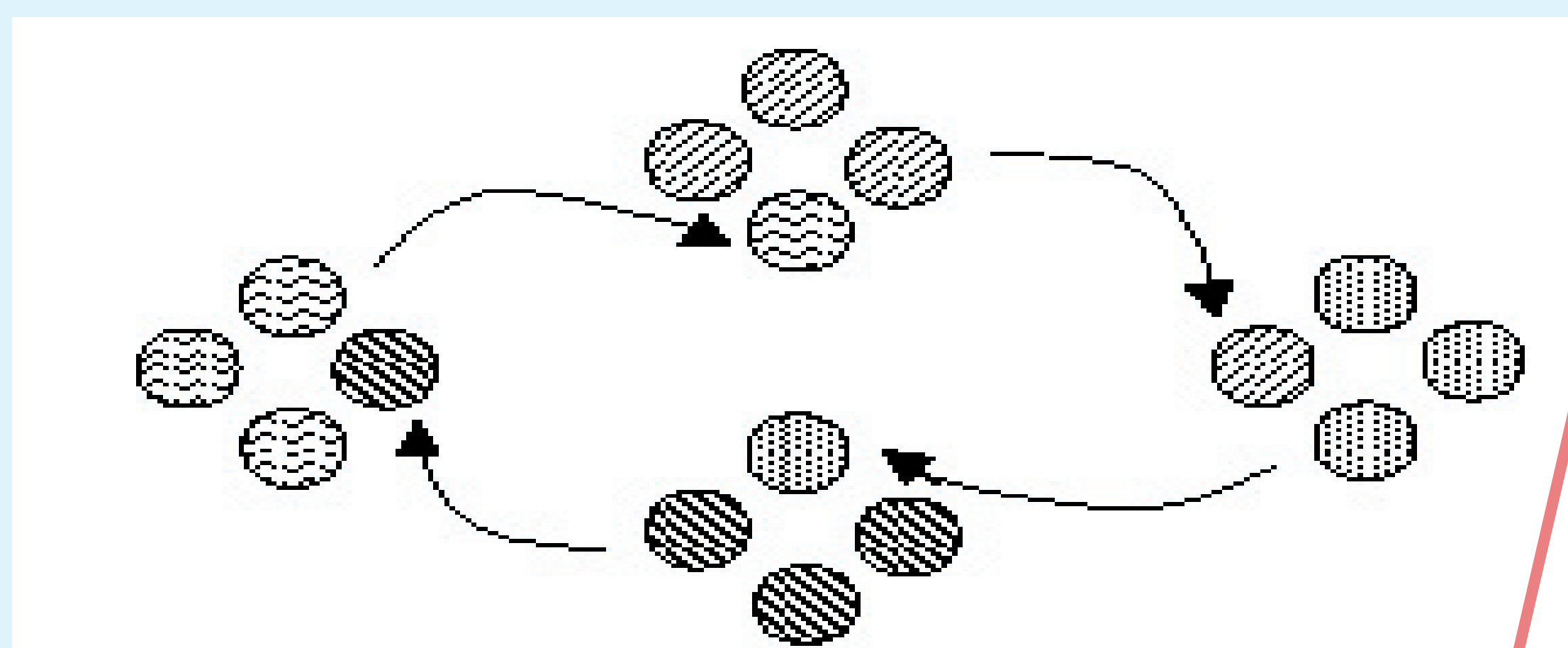
Eksperiment Rollespil

Opgaven: Hver gruppe forbereder et rollespil med en halv times effektiv spilletid. Kommunikation foregår i et chatforum. En fra forfattergruppen er moderator og observatør. Anden gruppe spiller spillet.

Casen: I er en gruppe undervisere på uddannelse. med 50 nye studerende. De skal lære LMS at kende, læse pensum og forberede sig til første seminar.

Den narrative ramme: Rammen skal designes så forfattergruppen får relevant information om spillerne. Spillerne skal finde rollespillet relevant.

Rotationsmønstret:



resultat

To ud af 4 grupper havde resultater der bekræftede antagelsen om at et rollespil skaber observationsmuligheder

konklusion

Selve grundideen fungerer men indebærer et etisk aspekt.

Som genre er rollespil problematisk til formålet fordi:
n det er svært og tidskrævende at designe rollespil
n rollespil kan fremprovokere uheldige reaktioner hos spillerne

Modificeret model - En relationel-integreret design

Aktiviteter der er analyseret frem fra spørgeskemaer og fra interviews med studerende på MIL årgang 2002:

Aktiviteter som er relevante for undervisere:

Hvordan kommunikerer studerende i et virtual miljø?

- Dialog
- Diskussion
- Forhandling
- Beslutningstagning

Hvordan deltager de studerende i kollaborative PPP aktiviteter?

- Problemformulering
- Deltagerne hjælper hinanden
- Metoder til håndtering af processer
- Er de studerende reflekseive eller

Aktiviteter som er relevante for studerende:

- Lære hinanden at kende
- Lære LMS at kende
- Lave en personlig præsentation
- Se andres personlige præsentation
- Finde ud af at skaffe litteratur
- Finde ud af at komme til det første seminar
- Lære at kommunikere i et virtuelt miljø – dvs. sprog, tone, konventioner mv.
- Lære at planlægge strategier og udføre

Selve iscenesættelsen af designet:

n Grupper á 4-5 personer. Hver gruppe modtager en e-mail med navne og adresser og invitation til opgaven. Invitationen beskriver den fælles opgave og angiver forventede tidsforbrug.

n I gruppen hjælper man hinanden med at undersøge LMS, og lave præsentationer.

n Gruppe har sit eget, specielt oprettede conference- og chatforum. Den tilknyttede underviser er til stede som både observatør og coach.

n Gruppen observerer hvad der giver dem problemer og reflektere over hvorfor. Gruppens diskuterer læreprocessen, hvordan de tilegner sig færdigheder og forståelse af det virtuelle miljø. Underviseren medierer og spørge ind som både support og observation.

n Gruppe skriver et lille essay og publicerer dette i en fælles conference. Dette har til formål at fundere kommunikationen på holdet.

n Underviseren kan på tværs grupperne opfordre til, at man hjælper hinanden med at finde litteratur, organisere rejser samt andre fælles aktiviteter.