

## MODUL 5 EMPOWER ELEVER

### Beskrivelse

Dette modul lægger vægt på behovet for at vedtage pædagogiske læringsstrategier, der fremmer den aktive inddragelse af eleven under læringsprocessen og fremmer hans/hendes engagement. Grundlæggende elementer til at styrke eleverne, anerkende eksistensen af særlige behov og anvende strategier tilpasset disse behov, identificere faktorer, der påvirker deres motivation og aktive engagement, fremme rollen som elevernes digitale kontekst, anerkende betydningen af lige tilgængelighed og inklusion for alle elever, og endelig vil introduktion til aktiv læring og lærercentrerede strategier blive præsenteret i dette modul.

### Læringsudbytte

*Efter gennemførelse af dette modul kan den lærernde:*

#### Viden:

- Skelne mellem digitale pædagogiske strategier i henhold til elevernes digitale kontekst
- Identificer digitale teknologier og strategier, der er egnede til elever med behov for særlig støtte
- Definer, hvilke digitale teknologier der kan imødekomme de individuelle elevs særlige behov
- Håndter digitale teknologier til at visualisere og forklare nye koncepter på en motiverende og engagerende måde
- Blive bekendt med digitale læringsmiljøer og aktiviteter, der er motiverende og engagerende
- Være opmærksom på de principper, der bruges i design for at øge tilgængeligheden i ressourcer og digitale miljøer
- Har en omfattende forståelse af vigtigheden af personlig læring og differentiering af undervisning
- Være opmærksom på de grundlæggende egenskaber ved aktive læringsstrategier, applikationer og værktøjer
- Være opmærksom på de værktøjer og metoder, der bruges til at måle tilgængelighed

#### Færdigheder:

- Udvikle eller demonstrere alternative, kompenserende værktøjer eller tilgange til elever med særlige behov
- Designprincipper for at øge tilgængeligheden for de ressourcer og digitale miljøer, der bruges i undervisningen.
- Forberede dig på forskellige læringsveje, niveauer og hastigheder, når du designer, vælger og implementerer digitale læringsaktiviteter.
- Administrere eleverne til aktivt at engagere sig i det aktuelle emne
- Håndtere digitale teknologier til at visualisere og forklare nye koncepter på en motiverende og engagerende måde
- Definere, hvilke digitale teknologier der kan imødekomme de individuelle elevs særlige behov
- Anbefale passende digitale teknologier og ressourcer til rimelig adgang

#### Kompetencer:

- Anbefale passende digitale teknologier og ressourcer til rimelig adgang

- Forsvare, at alle elever har adgang til de anvendte digitale teknologier
- Vurdere egnetheden af de foranstaltninger, der er iværksat for at forbedre tilgængeligheden, og tilpasse strategier i overensstemmelse hermed
- Anvende digitale læringsmiljøer eller aktiviteter, der er motiverende og engagerende
- Aerkende, at alle studerende har adgang til de anvendte digitale teknologier
- Håndtering af nye koncepter på en kreativ måde
- Bevidsthed om udfordringer i deres opgaveområde
- Demonstrere personlig læring
- Tilpasning af strategier i overensstemmelse hermed
- Implementering af aktiv læring med tillid

## Indhold

### Enheder

#### 1. Tilgængelighed og inklusion

- Definition af vilkår
- Faktorer, der påvirker tilgængeligheden til digitale teknologier og inklusion
- Elever med særlige behov: behov, digitale pædagogiske strategier, alternative værktøjer og tilgange
- Digitale pædagogiske strategier, der bruges til identifikation af elevens digitale kontekst
- Designprincipper for at øge tilgængeligheden
- Identificerede værktøjer til at øge tilgængelighed og inklusion
- Foranstaltninger til sikring af tilgængelighed under læring gennem digitale teknologier
- Værktøjer, der bruges til at overvåge tilgængelighedens forbedringer

#### 2. Differentiering og personalisering

- Introduktion til differentieringsinstruktion: definition og funktioner
- Personalisering af læring: mening og funktioner
- Ressourcer og værktøjer, der bruges til personlig læring og differentieret undervisning
- Forskelle mellem de to metoder
- Faktorer til succesfuld differentieret og personlig undervisning og udfordringer
- Måder at udforme individuelle læringsplaner via digitale teknologier

#### 3. Aktiviteter, der engagerer elever

- Definition af aktivt engagement og motivation
- Faktorer, der påvirker elevernes motivation
- Introduktion til aktive engagementstrategier
- Egenskaber ved engagerende digitale læringsmiljøer
- Aktiviteter, der bruges til elevernes aktive engagement (f.eks. Manipulationsteknologier, spildesign, quizzer osv.)
- Aktiv læring: centrale styrker og udfordringer
- Digitale teknologier og applikationer til understøttelse af aktive læringsstrategier
- Overvågning af egnetheden af digitale teknologier, der bruges til aktiv læring