

## Digitalt lärande och teknik i förskolan, 2016 – 2017

### Läsanvisningar & instuderingsfrågor inför dag 2 (22-23/11)

#### Anvisningar

Som vetenskapligt underlag till andra kursdagen utgår vi från artikeln av Hirsh-Pasek et al. (2015). Som stöd för läsningen bifogas även en annoterad (markerad och kommenterad) version, med särskilt fokus på de praktiskt tillämpbara delarna. (Öppna dokumentet i Acrobat Reader; klicka på pratbubblorna för att läsa inlagda kommentarer och reflektera särskilt över gulmarkerad text. En gulmarkerad rubrik avser att hela avsnittet är viktigt.)

Centralt är författarnas presentation av "lärandets fyra grundpelare": *aktivt, engagerande, meningsfullt* och *socialt interaktivt* lärande. För att därtill kunna bedöma "utbildningsvärdet" av en app i relation till läroplanen talar författarna om att appen ska möjliggöra "scaffolded exploration" (ett stöd för utforskandet av) ett specifikt kunskapsmål/lärandemål. Reflektera över de exempel som ges i artikeln och, om möjligt, prova gärna apparna själv! Genom att göra en bedömning av dels hur appen relaterar till dels de "fyra pelarna" (pillar scores) och dels hur väl appen stöder ett visst kunskapsmål (educational value), visar författarna hur man kan komma fram till en enkel modell för att kategorisera appar i fyra olika kategorier.

Börja med att skumma artikeln (och läs abstract!) för att få en uppfattning om hur den upplagd och vilka delar som verkar särskilt relevanta för er uppgift. Sedan rekommenderar jag följande läsordning:

1. Läs om "The first waves of apps" (sid. 25, i slutet av artikeln) – detta förbereder er på att känna igen vanliga problem i dagens appar. (Vi har förstås siktet inställt mot "The Second Wave"!)
2. Återgå till början, läs särskilt de gulmarkerade avsnitten och diskutera kommentarerna (tänk på markeringarna som exempel på sådant som är viktigt; gör gärna egna markeringar som fortsättning.)
3. Från sid 8 ("Active learning" -) går artikeln in i detalj på varje egenskap samt hur dessa (i) förankras i forskning om tv-mediet och (ii) utifrån denna kunskap kan tillämpas i analysen av appar. Avsnitten om "television" (i) kan läsas mer översiktligt; här fokuserar vi på (ii).
4. Närläsning: Det är vanligt att stöter på begrepp i vetenskapliga artiklar som först verkar okomplicerade och som används i vardagsspråket utan större problem, t.ex. "inlärning", "undervisning", "motivation" osv. – men som framstår mindre självklara när man försöker precisera vad de egentligen betyder och hur man kan utvärdera och observera dem. Ofta inför man distinktioner, det vill säga försöker beskriva hur begreppen skiljer sig från varandra och eventuellt kan preciseras med mer finmalda begrepp. Läs texten noga för att försäkra er om att ni förstår följande distinktioner (och varför de är viktiga) för att analysera appar:
  - *education vs. learning*
  - *physically active vs. mentally active*
  - *engagement (3 typer) vs. distraction*
  - *rote learning vs. meaningful learning*(kan översättas med "ytinlärning vs. djupinlärning")
  - *high-quality vs. low-quality social interaction*

## **Instuderingsuppgift** (frivillig – arbeta gärna tillsammans med andra)

Fullfölj nedanstående meningar (och fortsätt med flera) med tillräcklig tydlighet för att någon **som inte läst artikeln** ska kunna förstå vad begreppen betyder och vad man ska titta efter när man analyserar appar (använd dig gärna av artikelns exempel och ovanstående distinktioner, som du finner lämpligt).

1. Med aktivt, "minds-on" lärande menar forskarna ...

*Man kan bedöma om en app är aktiv, "minds-on" genom ...*

2. Med "engagerande" lärande menar forskarna ...

*Man kan bedöma om en app är engagerande genom ...*

3. Med "meningsfullt" lärande menar forskarna ...

*Man kan bedöma om en app är meningsfull genom ...*

4. Med "socialt" lärande menar forskarna ...

*Man kan bedöma om en app stöder social interaktion genom ...*

5. För att en app ska anses ha ett "undervisningsvärde" eller användas för lärande behöver den dessutom stödja ett tydligt kunskapsmål.

*Med "scaffolded exploration toward a learning goal" menar forskarna...*

6. Hjälp! Detta var svårt att förstå – detta vill vi ha hjälp att förklara nästa gång vi träffas (skriv upp svåra ord, begrepp eller specifika frågor om innehållet i artikeln):

## **Källa**

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34.

Tillgänglin online via: <http://psi.sagepub.com/content/16/1/3.full.pdf+html>