

## Vi spår din digitale fremtid

# Ti spådomme om digital læring

1. Alle processer, der handler om at håndtere viden, forandres i et enormt tempo i disse år. Det skyldes, at computerkraften er blevet enorm og samtidig meget billig. Det vil ikke bare give os helt nye læremidler, men ændre selve undervisningsaktiviteten.
2. I de sidste 15 år er vi gået fra traditionelle til interaktive medier og har fokuseret på at lære unge at bruge digitale medier rigtigt. I de kommende 15 år skifter fokus fra medierne selv til det, som dygtige pædagoger kan gøre bedre med digital hjælp.
3. Den digitale udvikling gør det muligt at organisere undervisningsaktiviteten langt friere. Eleverne behøver ikke længere at være samlet i nærheden af underviseren – eller for den sags skyld af skolen. Samtidig kan underviseren følge og hjælpe eleverne meget mere effektivt.
4. Fremtidens elever vil ikke sidde mere ved computere – tværtimod. De mobile platforme vil understøtte elevens samspil med hinanden, deres undervisere og omverden. Moderne webteknologier guider dem gennem lærerige forløb, hvor de gør noget sammen. Og de skal slet ikke sidde mere ned. Pokemon GO viste vejen.
5. De næste generationer af læringsmidler vil hele tiden blive bedre. De vil kunne registrere, hvad eleverne forstår, tænder på, husker og bruger bagefter. De kan teste systematisk, hvilke metoder, der bedst bringer eleverne videre, og derfor justeres løbende.
6. Læringsprocessen vil blive skræddersyet til den enkelte. Den teknologi, der lærer virksomhederne alt om deres kunder, kan bruges til at tilpasse formlingen til elevernes forskellige læringsbehov og -stil. Teknologien vil hjælpe underviseren med at afpasse udfordringer, give feedback og vurdere den enkeltes performance – fagligt, kreativt, socialt.
7. Næste generation af undervisningsmidler vil være så engagerende, at de holder eleverne fast i længere forløb samtidig med, at de reducerer fristelsen til alt for hyppige ”digitale frikvarterer”. Gamifikation vil blive en motivations- frem for en distraktionsfaktor.
8. Den digitale revolution gør det stadig billigere at håndtere kompleksitet. De smartere redskaber gør det muligt at nå de samme resultater som i dag med færre ressourcer – eller at nå mål, der hidtil har været urealistiske.
9. De digitale læremidler forlænger den pædagogiske rækkevidde. Den gør det realistisk at støtte børn med særlige behov og særlige evner langt bedre. Livslang læring vil omsider blive en realitet.
10. Digitale læringsværktøjer flytter skolen ud i verden og verden ind i skolen. Global kommunikation og computerbaserede simulationer giver unikke muligheder for at få indblik i menneskenes rigtig store problemer og de politiske systemer, der skal håndtere dem.

**OK, det bliver måske noget abstrakt med ord alene.  
Brug i stedet et par minutter på at se, hvor langt vi er kommet:**

[www.ToughRoad.org](http://www.ToughRoad.org)



[www.Demokratiskolen.dk](http://www.Demokratiskolen.dk)



Vi spår  
din digitale  
fremtid

## Ét er at spå om fremtiden...

Noget andet at få en plads i den. For ikke at tale om at forme den...

Selvfølgelig når vi snart til det punkt, hvor de mange parallelle, teknologiske gennembrud i processor-kraft, transmissionshastighed og lagringskapacitet, machine-learning, robotter og kunstig intelligens slår igennem i undervisningssektoren – hjulpet på vej af den eksplosive billiggørelse af software via GitHub mm.

Fordelene er så store, at ingen stat i længden vil lade dem ligge. Så egentlig kan vi godt klappe hesten og vente på, at Google mfl. tager kursen mod stjernerne.

**Men vi kunne jo også** se nærmere på, hvad kombinationen af nordisk pædagogik/ oplysningstradition og teknologiske gennembrud kunne betyde for vores egne børn – og virksomheder.

Det kræver i første omgang, at vi ikke bare ser på digitaliseringen som et felt, vi skal uddanne ungerne til, men fremfor alt som en historisk chance for at give alle elever en skolegang i verdensklasse – medrivende, kompetent, fleksibel og billig undervisning, der på en gang er tilpasset den enkelte og fremmer deres evne til at bygge handlekraftige fællesskaber.

I anden omgang kræver det, at gode kræfter finder sammen.

Hvis du/I har noget at bidrage med til sådan en udvikling, ser vi dig gerne til en

## MEDSKABELSES-WORKSHOP

D. 8. juni fra 10.00 – 18.00 på Experimentariet, Tuborg Havnevej 7, Hellerup

Temaer: Hvilken type af **produkter** har Danmark og verden mest brug for?  
Hvilke **teknologier** skal vi især blive verdensmestre i?  
Hvordan skaber vi **forretningsmodeller**, der kan understøtte udviklingen?

Vi sørger for korte, koncentrerede og kompetente oplæg fra fagfolk.  
Vi vil også inddrage nogle af de projekter og problemer, vi selv bakser med.  
Men vi forventer, at alle bringer noget til mødebordet, så mail os, hvad du/I har at byde på.

Kontakt: Marie Louise Schaumburg-Müller, marielouise@dakom.dk, 29 47 65 20

Venlig hilsen Dansk Kommunikation  
dakom@dakom.dk – [www.danskkommunikation.dk](http://www.danskkommunikation.dk)