



# De digitale indfødte

TILMELDING HER

**INSPIRATIONS KONFERENCE 26. MAJ 2016**  
FOR BESLUTNINGSTAGERE, UDVILKERE, UNDERVISERE OG VEJLEDERE

## Dagens program



Konferencen finder sted på VUC Storstrøm, Bispegade 1, Nykøbing F.

**Kl. 9:00-9:25 Ankomst. Registrering og morgenkaffe**

**Kl. 9:25-9:30 Velkomst v/Niels Henriksen, direktør VUC Storstrøm**

### Konferencier Ole Stephensen

Journalist Ole Stephensen leder os igennem dagen, går på opdagelse i workshops og binder indtrykkene sammen i forbindelse med det afsluttende oplæg.



### Kl. 9:30-10:30 Keynotespeaker Peter Hesseldahl

Hvilke kompetencer kræver fremtidens samfund i forhold til den teknologiske udvikling. Har vi overhovedet brug for medarbejdere, når produktioner bliver overtaget af robotter, og hvordan løser vi dette i uddannelsessektoren?

Peter Hesseldahl har i hele sin karriere arbejdet med fremtidsforskning og med at analysere, hvordan teknologiske, kulturelle og politiske forandringer fører til nye krav om viden, kompetencer og tilgange til tilværelsen. Hesseldahl har arbejdet som teknologi ekspert og forsker for LEGO VisionLab og som videnskabsformidler hos Danfoss Universe. Han har ledet en række store research-projekter om innovation. I øjeblikket arbejder han bl.a. med begrebet "We-economy", som beskriver, hvordan spillereglerne i samfundet ændres, når vi går til en økonomi baseret på digitale netværker og platforme. Hesseldahl er tidligere journalist for bl.a. DRs Harddisken, Politiken og TV-2. Link til [Peter Hesseldahl](#).

**Kl. 10:30-12:00 Workshops - se bagsiden**

**Kl. 12:00-13:00 Frokost**

**Kl. 13:00-14:30 Workshops - se bagsiden**



### Kl. 14:30-15:30 Afslutning med Keynotespeaker Tanja Hall

Hvordan forbereder uddannelserne sig på at modtage Generation Z, og hvordan får de det bedste ud af deres særlige kvaliteter og kompetencer? Stilles der specielle krav til, hvordan vi rekrutterer de unge, til deres studieliv og deres ideelle undervisere?

Tanja Hall er generationsforsker og cofounder af Fremtidsfabrik, et analyse- og konceptbureau, der har specialiseret sig i Generation Z. Tanja er uddannet Cand. Theol. med speciale i etik og har en Master i antropologi med speciale i mennesker og trendsforskning. Med baggrund i etnografiske og kvalitative analyser samt Fremtidsfabrikens cocreation projekter, vil Tanja give deltagerne et indblik i Generation Z og, hvordan dagens workshops ses i forhold til generationen.

Link til [Fremtidsfabrikken](#).

## Workshops kl. 10:30-12:00

### Serious Games Institute, Coventry University

Workshoppen afholdes på engelsk. Researchers from the Serious Games Institute at Coventry University show practical examples of using games in learning, and invite participants to reflect on how learning occurs. What types of games and which elements of gamification can be used for different learning purposes?

Oplægsholdere: [Serious Games Institute](#).

### Global Classroom: Danmarkspremiere på Centro-teknologi

Deltagerne prøver Centro-teknologien og ser muligheder og perspektiver ved anvendelse af [videokonference](#) i undervisning. Vi præsenterer vores Global Classroom kompetenceudvikling, som er udviklet i samarbejde med Aalborg Universitet. Modellen omfatter et grundlæggende niveau med håndtering, læringsdesign og relationskabelse; og et videregående niveau om innovation i undervisningen.

Oplægsholder: [Flemming Nielsen](#), Udviklingskonsulent [VUC Storstrøm](#).

### Ledelsesworkshop

Med udgangspunkt i keynoten af Peter Hesseldahl vil dette være en workshop om ledelse i uddannelsessektoren. Hvis samfundets krav til fremtidens medarbejdere ændres, hvordan skal underviserens kompetencer så være? Hvilke udfordringer står uddannelseslederne overfor, når "de digitale indfødte" skal uddannes?

Oplægsholder: [Peter Hesseldahl](#).

### Digital læring med LMS, E-bøger og video

Digitalisering af læring har længe været et buzzword i undervisningssektoren. Men kan vi nu endelig sige, at læring kan digitaliseres, og at det giver mening for såvel elever som undervisere? I denne workshop vil vi se på CELF's nye læringsystem CELF.praxis som rygrad for nye digitale undervisningsformer. Læringsystemet spiller sammen med E-bøger, forskellige videoværktøjer og Web 2.0 værktøjer og giver mange gode muligheder for forskellige former for afvikling af undervisningen.

Oplægsholder: [Per Mortensen](#), [Underviser CELF](#).

### Programmering som pædagogisk redskab

Workshoppen lægger op til praktisk arbejde med LEGO Wedo. Vi bygger simple robotter af Lego, og programmerer dem i Scratch. Der kræves ingen særlige programmeringskompetencer for deltagelse i workshoppen. Vi slutter workshoppen med en fælles pædagogisk diskussion.

Oplægsholder: [Niels Skjølstrup](#), pædagogisk IT-konsulent [VUC Storstrøm](#).

## Workshops kl. 13:00-14:30

### Positiv psykologi og ressourceaktivering i et virtuelt undervisningsmiljø

GNIST og VUC'erne gennemfører et certificeringskursus i [Ressourceaktiverende Vejledning](#), så vejlederne kan styrke kursisternes selvværd, øge deres handlekraft, få øje på og realisere deres potentialer. På workshoppen præsenteres, hvordan online sparring via videokonference og inddragelse af videoproduktion indgår i certificeringen og kan indgå i samarbejdet med kursister, elever og studerende.

Oplægsholder: [Mads Bab fra Gnist](#) er master i positiv psykologi og ekstern lektor på DPU, Aarhus Universitet.

### Big Data

"Big Data" er overalt omkring os, det kan bruges til forskning, prognoser og spionage. Man kan stille sig spørgsmålet om "Big Data" vil blive menneskelighedens redning eller undergang. Workshoppen vil give deltagerne et indblik i de emner, som det er relevant for uddannelserne at forholde sig til, og hvorfor det skal inddrages i undervisningen.

Oplægsholder: [Mads Voigt Hingelberg](#), [Innovation Lab](#).

### Skolen i Spil

Skolen i Spil har udviklet en undervisningsmetode, hvor der anvendes computerspil som pædagogisk redskab til at træne kognitive kompetencer og gøre fagligheden mere meningsfuld. På workshoppen vil Skolen i Spil inspirere og lade deltagerne erfare, hvordan man kan bruge spil og spil-tænkning i al slags undervisning, og hvordan man som underviser kan øge sine elevers bevidsthed om egen læring gennem spil, gamification og refleksioner.

Oplægsholdere: [Tore Neergaard Kjellow](#) og [Stine Melgaard Lassen](#), [Skolen i Spil](#).

### Programmering som pædagogisk redskab

Workshoppen lægger op til praktisk arbejde med LEGO Wedo. Vi bygger simple robotter af Lego, og programmerer dem i Scratch. Der kræves ingen særlige programmeringskompetencer for deltagelse i workshoppen. Vi slutter workshoppen med en fælles pædagogisk diskussion.

Oplægsholder: [Niels Skjølstrup](#), pædagogisk IT-konsulent [VUC Storstrøm](#).

### Serious Games Institute, Coventry University

Workshoppen afholdes på engelsk. Researchers from the Serious Games Institute at Coventry University show practical examples of using games in learning, and invite participants to reflect on how learning occurs. What types of games and which elements of gamification can be used for different learning purposes?

Oplægsholdere: [Serious Games Institute](#).