

Tabel 1. Delforløbs formål og forventet forbrugsbudget.

Skole	Delforløb titel	Formål	2013	2014	2015	2016	I alt
Budget: eDidaktik - didaktikken tilbage til læreren							
Mercantec	Sammenlagte projekter	Formålet med delprojektet er at arbejde med øget elevaktivering i læringsprocessen. Didaktisk at omdesigne læringsrummet, så eleverne selvstændigt lærer via elektroniske læringsmaterialer. Anvendelse af en social platform, der bygger på elevernes behov og anvende den sociale platform i det omvendte læringsrum, hvor platformen fungerer som "24-7" arbejds- og kommunikationsrum i forhold til underviseren og andre elever.	68.750	87.500	76.250	17.500	250.000
Randers Hf og VUC	Klassens i-bog	Projektet vil arbejde med anvendelse af kursist og lærerproduktion af undervisningsmidler. Dette skal ske i et praksisfællesskab, hvor det gensidige engagement både mellem lærer og kursist, og kursisterne imellem er drivkraften i opnåelse af de didaktiske mål. Der udkommer mange i-bøger, men de rummer sjældent det hele. Kan man ikke som et fælles produkt lave en i-bog? Produceret af lærer og kursister i fællesskab?. Denne i-bog rummer det hele: Ttekster, noter, opgaver, video, lyd. Kan man komme så langt, at alt til et helt fag findes i samme i-bog. Projektet skal også undersøge hvad der sker når man samler undervisningen på denne måde. De pædagogiske og didaktiske mål er det overordnede. Det er vigtigt den første periode at få afklaret målene med i-bogen	56.000	98.000	98.000	28.000	280.000
Skjern HTX	"Prestudy" med fleksibel elevvejledning.	Med udgangspunkt i den socialkonstruktivistiske e-læringsform fra den e Didaktiske overvejselsesmodel udarbejdes og evalueres et undervisningsforløb. Forløbet har til formål at afdække, hvordan man som underviser bedst anvender "Flipped classroom" og efterfølgende bruger fleksibel vejledning gennem den socialkonstruktivistiske e-læringsform til at højne kvaliteten af læringen hos den enkelte elev. Forløbet anvender udvalgte platforme som f.eks. Face book, Blogger, Google docs, Fronter, Lectio eller lignende som grundlag for den enkelte undervisers didaktiske overvejselser.	69.336	74.860	97.102	116.702	358.000

SOSU Herning	Velvalgte virksomme virkemidler	Projektets formål er at styrke elevernes involvering og læring i mobile (ud-af-klasserummet) og fleksible læringsaktiviteter gennem brug af virksomme e-didaktiske virkemidler. Didaktik skal i praksis sikre god kontakt mellem underviser, elev og undervisningens indhold i et fleksibelt læringsmiljø. Der skal være fokus på, hvorledes man sikrer en god kontakt mellem undervisere og elever i det daglige på skolen, når undervisningen veksler mellem forskellige undervisningsformer (klasserum, gruppearbejde, øvelokaler mm) eller når der er stor fysisk distance mellem elev og underviser for eksempel i forbindelse med praktikperioder, praksisforlagt undervisning eller splitkurser med indlagte studiedage.	110.827	175.053	177.942	111.178	575.000
SOSU Horsens	Udvikling af undervisningsforløb baseret hovedsageligt på digitale medier	At undersøge, hvorledes didaktikken kan udvikles i relation til brug af digitale medier med vægt på inklusion, differentiering, fleksibel læring og vejledning, tværfaglighed, elevaktivering samt egnede evalueringsformer	71.124	147.752	71.124	-	290.000
SOSU Randers	Grænseløs læring – virtuelt valgfag	Delprojekt 'Grænseløs læring – virtuelle valgfag' vil være en del af temaet om fleksibel læring. Formålet med delprojektet er at udvikle en pædagogisk metode til at lave fjernundervisning i forbindelse med valgfag – altså virtuelle valgfag. Den pædagogiske metode, der udvikles i projektet, skal kunne tilrettes til at blive brugt i både andre valgfag og andre fag, ligesom den skal bruges til at udvikle hele uddannelsesforløb, der kører virtuelt. Dermed vil metoden i fremtiden også kunne være med til at fastholde de elever, som har svært ved at få hverdagen med uddannelse til at hænge sammen, f.eks. på grund af lang transporttid eller forpligtelser over for familien.	33.375	128.840	133.968	18.817	315.000
VID Gymnasier	Multimodal tekstproduktion	Med udgangspunkt i Gunther Kress' socialemiotik, der fokuserer på ikke lineære erkendelsesmønstre og socialkonstruktivisme i uddannelserne, vil vi i projektet fokusere på hvordan eleverne på <i>hhx</i> og <i>htx</i> producerer multimodale tekster. Konkret vil vi undersøge og arbejde med elevernes	165.000	110.000	-	-	275.000
VUC Aarhus	Fagligt samspil og kursistaktivering på hf med web 2.0	Formålet formuleret i didaktiske termer er således både en bevægelse fra flerfaglighed hen imod fællesfaglighed og tværfaglighed , en bevægelse fra basisfagsdidaktik (fagene som pixiversioner af videnskabsfagene, fagene som mål i sig selv) hen imod udfordringsdidaktik (problemorienterede, fag med henblik på sag), og en bevægelse fra kursisten som objekt for undervisningen til subjekt i undervisningen.	74.036	150.960	135.084	57.920	418.000

Århus Købmandsskole HHX	I-bøger og faglig læsning	Faglig læsning er et begreb, der er opstået før ibogens indtog og har fokus på læring gennem læsning. Spørgsmålet er, hvad der sker med læsningen – og dermed læringen, når den flyttes fra læsning af papirbog til læsning af ibog.	93.750	142.500	93.750	45.000	375.000
Silkeborg Tekniske Skole	Brug af sociale medier (facebook) til etablering af sociale/faglige foraer for elever i erhvervsuddannelserne.	Projektets formål er at undersøge og afprøve mulighederne for at bruge sociale medier som et forum, hvor elever i praktikperioderne kan vidensdele og dygtiggøre sig i forhold til både den praktiske (værkstedstekniske) og den mere teoretiske del af uddannelsen. Endelig er formålet at understøtte studiemiljøet, både det faglige og det sociale, i et fragmenteret uddannelsesforløb (vekseluddannelse).	54.340	88.660	88.660	54.340	286.000
Lemvig Handelsskole	Flipped Classroom i studieområdet	Projektet har som formål at styrke elevernes kompetencer indenfor studieområdet. I studieområdet arbejder eleverne flerfaglig i 3 dele fordelt på uddannelsen. Der er indbygget en progression, hvor eleverne taksonomisk bevæger sig fra det redegørende til det anvendelsesorienterede. Projektet har sit primære fokus på at styrke elevernes forståelse, anvendelse og refleksion over såvel de involverede fags metoder som studieområdets "metoder".	66.750	66.750	66.750	66.750	267.000
eVidenCenter	Projektledelse, projektadm., videndeling mv.		52.500	52.500	52.500	52.500	210.000
Fælles omkostninger	Seminarer, it mv.		25.000	48.500	48.500	48.286	170.286

**Budget: Den digitale skole -
læringsrummet i skyen**

Bjerringbro Gymnasium	Elevernes Tavle	Projektets formål er at afsøge muligheden for at give eleverne mere ejerskab for de interaktive tavler ved at kombinere dem med tre web 2.0-produktionsværktøjer: Google Doc, Conceptboard og Mindmeister. En undersøgelse fra Professionshøjskolen UCC demonstrerer at de interaktive tavler på landets skoler ” i størstedelen af undervisningstiden fungerer understøttende i forhold til undervisning af forelæsningskarakter.” Og videre at ” undervisningen i højere grad end ellers synes at basere sig på monologisk lærerformidling fra en [interaktiv] tavle.” Vi står altså i et dilemma hvor vi på den ene side ønsker øget fokus på konstruktivistiske og social-konstruktivistiske dynamikker i læringen, og hvor vi – på den anden side- introducerer værktøjer i undervisningen som fører til undervisningen der baserer sig på instruktion og transfer. Med dette projekt ønsker vi at opløse det dilemma ved at gøre den interaktive tavle til centrum for elevernes vidensproduktion og –deling, og dermed ”flippe” tavlens didaktiske og læringsteoretiske ramme fra instruktion til social-konstruktivisme. Vi har valgt at koble tavlerne med ovennævnte web 2.0-redskaber da disse redskaber kombinerer polyfon kommunikation, muligheden for reel produktion og videndeling.	37.500	75.000	37.500	150.000	
Egaa Gymnasium	Hvordan anvendes digitale delingsværktøjer i undervisningen?	At undersøge det pædagogiske potentiale for udvalgte digitale delingsværktøjer som fx Prezi eller Google Docs.	76.300	152.600	100.000	52.600	381.500
Horsens Gymnasium	IT som læringsfacilitator i matematik og naturvidenskabelige fag	Hensigten med projektet er at undersøge, hvordan IT-værktøjer kan facilitere og styrke læreprocessen i matematik og de naturvidenskabelige fag. Der vil i udgangspunktet være fokus på, hvordan IT kan forbedre elevernes mundtlighed IT kan bruges til at styrke den enkelte elevs særlige behov. Projektet falder fint i tråd med skolens målsætning om i stadig højere grad at inddrage IT i undervisningen. Vi har allerede et par års erfaring med IT-klasser i flere studieretninger.	59.575	119.150	59.575	238.300	
Mercantec	Sammenlagte projekter	Formålet med delprojektet er at arbejde med elevernes audiovisuelle kompetencer i læringsprocessen, hvor udgangspunktet er anvendelse og afprøvning af audiovisuelle læringsmedier og -værktøjer.	64.543	67.802	67.802	11.353	211.500
Silkeborg Gymnasium (og Viborg Gymnasium)	De didaktiske muligheder i undervisningsvideoer	Projektet har som formål at undersøge de didaktiske muligheder og potentialer i undervisningsvideoer som både varieret forberedelse til	50.385	100.770	50.385	201.540	

Viborg Gymnasium (med ovenfor)		lektioner samt anvendelse i undervisningen.	50.385	100.770	50.385		201.540
Skjern HTX	Elevdesign af software som læringsredskab	Med udgangspunkt i den socialkonstruktivistiske e-læringsform fra den e-Didaktiske overvejselsesmodel udarbejdes og evalueres et undervisningsforløb. Eleverne skal være designer og producenter af produkter så som spil og apps. De skal beskrive produkternes formål og teste produkterne på en udvalgt målgruppe. Målgruppe vurderer produktet. Udvikling af produktet og vurdering af dette har til formål at give eleven større ejerskab af produktet, samt højne læring og faglig fordybelse hos den enkelte elev.	91.122	145.040	115.595	46.143	397.900
Tørring Gymnasium	IT-produktioner og nye eksamensformer	Udgangspunktet for projektet er, at de traditionelle eksamensformer kan være en hindring for de elevaktiverende arbejdsformer i den daglige undervisning. Der bliver en diskrepans mellem nye arbejdsformer med IT i den daglige undervisning og de formelle krav og kompetencer som stilles til eksamen. Inddragelse af IT-produktioner, herunder elevproduktioner, i eksamensformen vil gøre anvendelsen og træningen af elevernes IT-kompetencer i den daglige undervisning i form af IT-produktioner mere nærliggende og nødvendig.	99.500	99.500	101.000	98.000	398.000
UC Holstebro EUD	Hvordan kan tablets indgå i undervisningen for at tilgodese differentiering?	Udfordringen for mange lærere ligger i at kunne bruge deres it-kompetencer i forhold til at kunne designe læreprocesser, og er desuden at sikre at lærerne er kvalificeret til at favne digitaliseringen og stimulere udviklingen af undervisningsmiljøet baseret på en tablet kontekst. Det handler om at styrke lærernes kompetencer, så de bliver i stand til at bruge digitale læremidler, herunder tablets/smartphone, på de rigtige måder. Det vigtigste er at få opkvalificeret lærerne i forhold til it-baseret faglig praksis og at få det implementeret. Det er ikke nok, at der bliver sat nogle udviklingsprojekter i gang. Det mest væsentlige er, at det bliver implementeret i Merkantil/HG afdelingens hverdag.	296.600	119.300	59.690		475.590
UC Holstebro HHX	Vodcast i læringsrummet	Kernen i projektet er, at underviserne (i relevant omfang) producerer korte introducerende vod- eller pencast af relevant teori, eksempelopgaver samt instruktion til brug af it-værktøjer. Typisk som en art online forelæsninger.	88.000	106.000	61.000		255.000
VID erhvervsskoler (og SOSU Aarhus)	iPads på Viden Djurs og Aarhus Social- og Sundhedsskole	Projektets formål er at gøre en gruppe af undervisere på 3 midtjyske erhvervsuddannelser parate til at inddrage en af de teknologier, uddannelsernes elever selv medbringer og i høj grad anvender i	80.000	70.000	50.000		200.000

SOSU Aarhus (med ovenfor)		deres dagligdag. Disse erhvervsuddannelser er: HG og EUD Værksted på Viden Djurs i Grenaa samt grundforløbet på Aarhus	80.000	70.000	50.000		200.000
Silkeborg Tekniske Skole	Afprøvning af produktionsværktøjer i forbindelse med skabelse af læringsmaterialer omkring digital dannelse i faget Studieområdet.	Formålet er at afprøve brugen af forskellige produktions- og kommunikationsværktøjer inden for det tvær- og overfaglige HTX-fag Studieområdet, specielt mhp at skabe digitale læringsmaterialer til feltet digital dannelse. Den helt konkrete baggrund er de implikationer den nye elevrolle bærer i sig rent digitalt: Fx er håndteringen af computere i timerne vanskelig for eleverne; bl.a. kæmper mange med koncentrationsproblemer pga. ureflekteret og uhensigtsmæssig computerbrug. Mange har også svært ved at vælge de digitale (studie-)redskaber, som vil være hensigtsmæssige i den givne situation, ligesom det er vanskeligt for eleverne at tage og organisere digitale noter. Der er derudover mange andre aspekter af den digitale dannelse, som der er stort udviklingspotentiale i. Vi ønsker i dette projekt at afprøve, hvordan digitale læringsmaterialer - skabt vha fx screencasts og videoer samlet i en art 'portal', fx en wiki - kan være med til at understøtte elevernes bevidste, digitale dannelse i en progressiv bevægelse, hvor eleverne gennem gymnasiets tre år gradvist bliver mere og mere selvstændige, bevidste, effektive og kreative brugere af de digitale medier i skolesammenhæng.	20.000	72.000	63.000	45.000	200.000
Århus Købmandsskole EUD	Visualisering af færdige begreber med video	Faglig læsning er et begreb, der er opstået før ibogens indtog og har fokus på læring gennem læsning. Spørgsmålet er, hvad der sker med læsningen – og dermed læringen, når den flyttes fra læsning af papirbog til læsning af ibog.	50.000	90.000	90.000	90.705	320.705
eVidenCenter	Projektledelse, projektdm., videndeling mv.		67.500	67.500	67.500	67.500	270.000
Fælles omkostninger	Seminarer, it mv.		35.000	75.000	75.000	61.259	246.259
Budget i alt			2.187.198	2.902.307	2.238.062	1.089.553	8.417.120

Finansiering: eDidaktik - didaktikken tilbage til læreren	2013	2014	2015	2016	I alt
Region Midtjylland	-450.000	-1.050.000	-950.000	-550.000	-3.000.000
Egen finansiering	-490.788	-321.875	-189.630	-66.993	-1.069.286
Finansiering: Den digitale skole - læringsrummet i skyen					
Region Midtjylland	-450.000	-1.050.000	-1.050.000	-450.000	-3.000.000
Egen finansiering	-796.410	-480.432	-48.432	-22.560	-1.347.834
Finansiering i alt	-2.187.198	-2.902.307	-2.238.062	-1.089.553	-8.417.120
Total	0	0	0	0	0

**Tabel. 2. Udviklingspulje til
uddannelse**

mio. kr.	2013
Udleveret ramme	6,113
Indstillet til digitaliseringsprojekter	6,000
Rest udviklingspulje 2013	0,113