

## Interaktivitet i betydelig grad – gældende fra 1. januar 2014

På Materialeplatformen<sup>®</sup> er det muligt at registrere, om et digitalt læremiddel er interaktivt. Her kan det angives, hvorvidt det digitale læremiddel er *interaktivt* eller *interaktivt i betydelig grad*.

Denne vejledning uddyber *interaktivitet i betydelig grad* med henblik på at vejlede om registrering heraf på Materialeplatformen<sup>®</sup> gældende fra januar 2014. For beskrivelse af *interaktivt i betydelig grad*, som var gældende for 2013, henvises til Materialeplatformens webside [materialeplatform.emu.dk/itifolkeskolen.html](http://materialeplatform.emu.dk/itifolkeskolen.html). Samme sted forefindes beskrivelse af *interaktivitet*, som er uændret.

### Særligt for producenter, der ønsker at registrere digitale læremidler som tilskudsberettigede

Registreringen af det digitale læremiddel som værende interaktivt uden nogen stillingtagen til graden af interaktivitet svarer til det krav om *interaktivitet*, der blev stillet til de digitale læremidler i tildelingskriterierne for puljen til digitale læremidler i 2012. Som følge af nye tildelingskriterier for puljen til digitale læremidler i 2013 skulle det digitale læremiddel have en *betydelig grad af interaktivitet* for at kunne opnå tilskud. I 2014 skal det digitale læremiddel fortsat have en *betydelig grad af interaktivitet*. Der er dog sket en præcisering af den uddybende beskrivelse af interaktivitet i betydelig grad (se pkt. 1). Hertil kommer en undtagelse fra kravet om interaktivitet i betydelig grad (se pkt. 2).

## 1. Eksempler på interaktivitet i betydelig grad i digitale læremidler

Dialogisk interaktivitet i betydelig grad består i, at eleven

- kan give svar på spørgsmål eller lignende og modtage feedback fra læremidlet på en måde, der støtter elevens refleksion og valg af efterfølgende handlinger

og/eller

- kan kommunikere om undervisningens processer og produkter med andre deltagere (ofte læreren) via læremidlet. Kommunikationen kan komme til udtryk som teknologisk støtte til lærerens overblik over elevernes input eller resultater, og til elevernes eller lærerens håndtering af elevernes arbejdsprocesser og samarbejde.

Kontrollerende interaktivitet i betydelig grad består i, at eleven bestemmer læsevej og navigation samtidigt med, at de forskellige mulige læringsforløb understøttes af klare didaktiske overvejelser. Læremidlet åbner således for differentierede tilgange og understøtter involvering samt oplevelse og undersøgelse af fagrelevant stof.

Manipulerende interaktivitet i betydelig grad består i, at eleven kan kombinere, justere eller ændre et fagligt indhold, der er didaktiseret. Når eleven kan kombinere, justere eller ændre et fagligt indhold, er det f.eks. fordi læremidlet tillader, at der kan sættes parametre for en simulation, eller åbner for, at materiale direkte kan bearbejdes. At det faglige indhold er didaktiseret betyder, at der i tilknytning til læremidlet forefindes fagrelevante læringsmål, beskrivelse af arbejdsstier, der kan følges i arbejdet med læremidlet, samt angives relevant fagsprog, som eleverne kan tilegne sig gennem eller i tilknytning til arbejdet.

*Eksempler på interaktivitet i digitale læremidler, der ikke er af betydelig grad*

I forlængelse af ovenstående er der følgende eksempler på digitale læremidler, der ikke har ovenstående interaktivitetsformer i betydelig grad:

- Et læremiddel, hvis interaktivitet består af simple multiple choice-opgaver, vil typisk ikke have dialogisk interaktivitet i betydelig grad, som beskrevet ovenfor. Det markerer ofte blot rigtig/forkert og støtter således hverken elevens refleksion og valg af efterfølgende handlinger, eller faciliterer en kommunikation mellem elev og lærer om arbejdsprocesser og produkter.
- Simple websites, der præsenterer fagligt indhold via en menustruktur, vil typisk ikke have kontrollerende interaktivitet i betydelig grad. Her vil mulige læringsforløb hverken åbne for differentierende tilgange, hvor eleven fx kan tilpasse sværhedsgrad, eller blive understøttet af klare didaktiske overvejelser, der kan tydeliggøre den faglige intention.
- Et værktøjsprogram vil typisk ikke have manipulerende interaktivitet i betydelig grad. Det kan muligvis anvendes til at kombinere, justere eller ændre et fagligt indhold, men vil ofte mangle det faglige indhold og en didaktisering i form af fagrelevante læringsmål, beskrivelse af arbejdsstier og angivelse af relevant fagsprog.

## **2. Undtagelse fra kravet om interaktivitet i betydelig grad**

Undtaget fra kravet om den betydelige grad af interaktivitet er værktøjer, som i sig selv er læse- og skrive-teknologi eller digitale læremidler, hvis hovedintention er bredt at understøtte elever med læse- og skrivevanskeligheder.