

"Gjerne kom med innspill om dere ville hatt med noe mer?" Hva kan vi lære fra veiledning av en lærerstudent i oppgavedesign for IKT-rik matematikkundervisning?

I LK20 blir rollen til digitale ferdigheter, kritisk tenkning og lekbasert læring fremhevet. Dette skaper nye utfordringer (fører til endringer?) i undervisningspraksis både i skole og grunnskolelærerutdanning. Lærerstudenter trenger å få opplæring i tråd med krav som stilles av den nye læreplanen før kunnskap om dette er etablert. Studien viser hvordan tredje generasjon av aktivitetsteori (Engström, 2001) kan brukes for å studere hvilke muligheter for ekspansiv læring som kan oppstå ved veiledning av lærerstudenter i praksis om oppgavedesign for IKT-basert matematikkundervisning. Lærerutdanner og lærerstudenter sees på som to aktivitetssystemer, mens lærerstudentenes utvikling av oppgaver sees på som delt objekt. Som eksempel bruker studiet e-post kommunikasjon mellom en første års lærerstudent og hans veilederen om et undervisningsopplegg i måling i Minecraft på 7. trinn. Studiet er en del av LATACME prosjektet.