

Repræsentationsformer

Oversigt over de seks repræsentationsformer og pointer i forhold til at bruge læremidler og digitale værktøjer i undervisningen.



Krop

Krop: Ikonet bruges, når kroppen inddrages og understøtter elevernes erfaringer og læring.



Genstand

Genstande: Ikonet bruges, når genstande inddrages og understøtter elevernes erfaringer og læring.



Billede

Billede: Ikonet bruges, når billeder inddrages og understøtter elevernes erfaringer og læring.



Model

Model: Ikonet bruges, når modeller inddrages og understøtter elevernes erfaringer og læring.



Sprog

Sprog: Ikonet bruges, når sproget inddrages og understøtter elevernes erfaringer og læring.



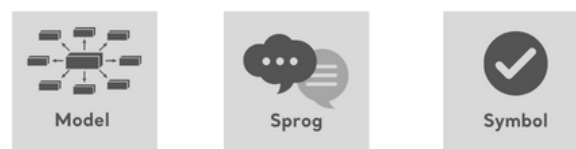
Symbol

Symbol: Ikonet bruges, når symboler inddrages og understøtter elevernes erfaringer og læring.

Opbygger viden



Udbygger viden



Når elever arbejder med kroppen, med genstande og billeder, opbygger de viden.

Når elever arbejder med modeller, med sproget og symbolske notationer, udbygger de viden.

POINTE: Anvend flere repræsentationsformer, så eleverne både opbygger og udbygger viden og erfaringer.

Redidaktisere



Læremidler



Læremidler indeholder ofte repræsentationsformerne: billede, model, sprog og symbolske notationer.

POINTE: Læreren skal redidaktisere læremidler, så krop og genstande kommer mere i spil i undervisningen.

POINTE: Ved brug af digitale værktøjer skal læreren være opmærksom på, hvilke repræsentationsformer der understøttes.

Inspireret af artiklen: Læremiddelanalyse – multimodalitet som analysekategori af Thomas Illum Hansen

<https://www.videnomlaesning.dk/media/1616/thomas-illum-hansen.pdf>