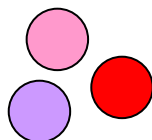
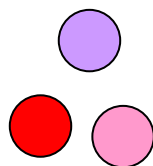


Kick-off Konference
torsdag d. 9. feb. 2006
på DTU



**Videreuddannelse pr.
klippe kort**

**Fleksibel og målrettet
statistikuddannelse
baseret på "learning
objects" og "blended
undervisning"**



Program:

- 10.00-10.30: Velkomst og projektets idé: Helle Rootzén, IMM, DTU**
10.30-11.00: Hvordan laves Learning Objects og hvordan samles de til et kursus?: Peter Eriksen, IMM, DTU
11.00-11.30: Formiddagspause
11.30-12.30: Navigations- og visualiseringsmuligheder: Michael May, LL, DTU
12.30-13.30: Frokost
13.30-14.00: Learning Object REpository: Jessica Lindholm, IPU, DTU
14.00-14.30: Bent Jørgensen og Brian Johnsen, SDU: Multivariabel dataanalyse og kemometri: MathML og Learning Objects
14.30-15.00: Eftermiddagspause
15.00-16.00: Hvad nu? – det videre arbejde: Helle Rootzén

Projektets idé:

- At udvikle kurser, der baserer sig på "learning objects" – små afsluttede undervisningsforløb, der kan kædes sammen på forskellig måde alt efter deltagerens interesser og niveau.
- At udvikle e-læringsbaserede "learning objects" og sammensætte disse til kurser baseret på "blended undervisning" inden for dataanalyse og anvendt statistik.
- At lære deltagerne fornuftig og brugbar dataanalyse og anvendt statistik – et af de vigtigste redskaber i vores informationssamfund.
- At udbrede kendskabet til de nyudviklede undervisningsformer gennem afholdelse af konferencer og publicering.
- At udviklingen foregår i tæt samarbejde med udvalgte virksomheder.

Deltagelse er gratis og alle er velkomne

Tilmelding til Ellen Borup: emb@imm.dtu.dk
senest mandag d. 6. februar 2006

Konference afholdes i LearningLab, DTUs lokaler, som du finder på DTV/biblioteket på 1.sal. Adressen er:

Anker Engelunds Vej 1
Bygning 101A,
Danmarks Tekniske Universitet
2800 Kgs. Lyngby

Konferencen arrangeres af Informatik og Matematisk Modellering, DTU

Projektet er støttet af Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling



Learning Object:

Any digital resource that can be reused to support learning. The term "learning object" generally applies to educational materials designed and created in small chunks for the purpose of maximizing the number of learning situations in which the resource can be utilized.
(<http://wiley.ed.usu.edu/docs/encyc.pdf>)

Blended Undervisning:

En kombination af e-læring og tilstedeværelsesundervisning