

Danish University Colleges

Netbaserede uddannelser og blended learning

Håndbog om hvordan du kommer i gang med didaktisk design og nye læringsressourcer

Bertelsen, Jesper Vedel; Vognsgaard Hjernø, Henriette; Jensen, Michael Peter

Publication date:
2016

Document Version
Andet version

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Bertelsen, J. V., Vognsgaard Hjernø, H., & Jensen, M. P. (2016). Netbaserede uddannelser og blended learning: Håndbog om hvordan du kommer i gang med didaktisk design og nye læringsressourcer.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

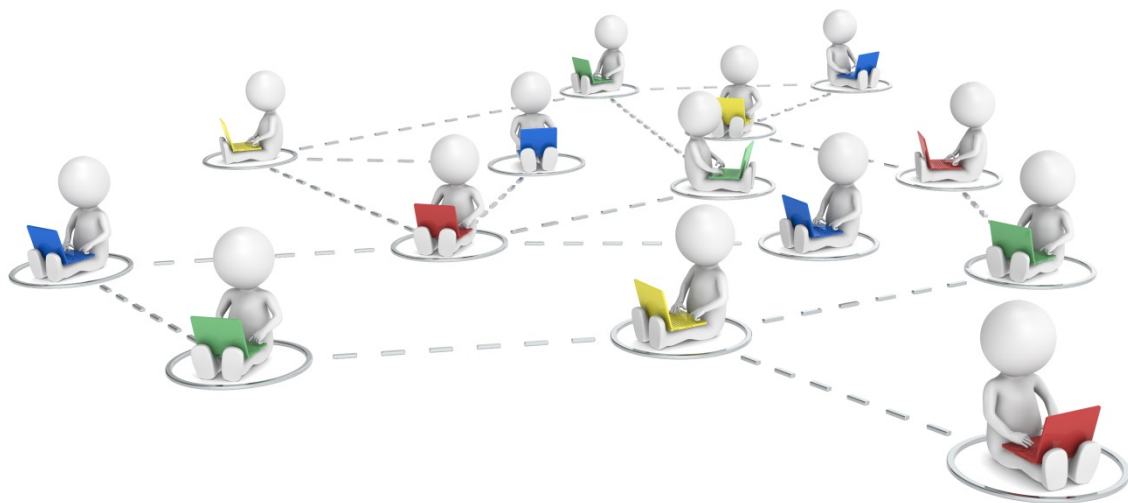
- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Download policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Netbaserede uddannelser og blended learning

Håndbog om hvordan du kommer i gang med didaktisk design og nye læringsressourcer



Jesper Vedel Bertelsen, Michael Jensen og Henriette Vognsgaard

Maj 2016

Indhold

1. Indledning	3
2. Formål med netbaserede uddannelser i UCL	3
3. Strategi og vision i UCL	4
3.1 Strategi for fleksible og moderne uddannelser	4
4. Netbaserede uddannelser - online læring	5
4.1 Uddannelsesdesign og didaktisk design.....	5
4.2 Studieaktivitetsmodellen, UCL.....	7
4.3 Didaktiske perspektiver	8
4.4 Aktuelle designs.....	8
4.5 At komme godt i gang med netbaseret uddannelse	9
4.6 Funktioner, positioner og kommunikation	11
4.7 Flexibilitet, tydelighed, tilstedeværelse	12
5. Læringsressourcer	12
5.1 Fronter	13
5.2 Google Apps for Education.....	13
5.3 UCL Learning.....	14
5.4 UCL Teaching	14
5.5 Screencast-O-Matic	15
5.6 Adobe Connect.....	15
5.7 Padlet	16
5.8 Glogster	16
6. Inspiration til at holde dig orienteret	17
7. Referencer	18
7.1 Anbefalet læsning.....	18

1. Indledning

Denne håndbog er tænkt som inspiration til uddannelsesfaglige medarbejdere, som er eller skal i gang med at undervise på en netbaseret uddannelse i UCL.

Behovet for at designe nye og re-designe eksisterende uddannelser bliver stadig større i en virkelighed, der kalder på foranderlighed og fleksibilitet i organisationer og uddannelsesinstitutioner, differentieret studentermasse samt efter- og videreuddannelsesbehov for ansatte i institutioner. Der er behov for udvikling af nye uddannelseskoncepter og måder at organisere uddannelser og undervisning på. Flexibilitet, mobilitet og nye former for organisering af tid og rum er en central uddannelsesudfordring (Gynther, 2014).

I relation til ovenstående har *blended learning* vist robusthed og forklaringskraft på både uddannelsesmæssig og didaktisk niveau. Blended learning med dens mange former, formater og potentialer kan imødegå og konkretisere udfordringer i uddannelse.

Håndbogen er altså en invitation til at komme godt i gang med morgendagens udfordringer og potentialer for at kvalificere eget undervisningsdesign med inddragelse af den brede vifte af læringsressourcer, som vi har adgang til. Håndbogen påberåber sig ikke at være altomfavnende - tværtimod har vi truffet nogle valg på vegne af dig som uddannelsesfaglig medarbejder for at sikre, at vi får et godt 'fodfæste' i forhold til at tilbyde studieaktiviteter og uddannelser, der trækker på ny viden inden for netbaserede uddannelser, e-learning samt moderne og fleksible uddannelser.

Intentionen er, at håndbogen over tid udvikler sig efter ønsker og behov, således at nyeste viden og indsigter på området inddrages. Derudover er intentionen at invitere til respons fra jer, der bruger kataloget, således at vi i fællesskab kan skabe ny viden om og kvalificere netbaseret uddannelsesdesign og didaktisk design.

God fornøjelse!

Jesper Vedel Bertelsen, adjunkt, Tværgående Uddannelsesudvikling

Michael Jensen, lektor, Læreruddannelsen på Fyn

Henriette Vognsgaard, chefkonsulent, Området for Pædagogiske og Samfundsfaglige uddannelser

2. Formål med netbaserede uddannelser i UCL

Formålet med netbaserede uddannelser er at understøtte UCLs strategi 2020 samt at bidrage til høj kvalitet i uddannelsesudvikling og dermed kapacitetsopbygning inden for dette område.

Formålet med håndbogen er at bidrage til:

- viden om netbaseret uddannelse, blended learning og nye læringsressourcer
- kompetence til at designe og gennemføre netbaseret undervisning på professionsuddannelser
- indkredsning og udvikling af netuddannelsernes videngrundlag, herunder begrebsafklaringer

- inspiration til hvordan du kommer godt i gang med at kvalificere didaktisk design, herunder inspiration til konkrete læringsressourcer, som du har til rådighed i UCL
- kapacitetsopbygning, specifikt inden for udvikling af netbaseret uddannelse i UCL.

3. Strategi og vision i UCL

Uddannelsesudvikling, moderne og fleksible uddannelser og ny teknologi har bevågenhed. UCLs mål er at have høj kvalitet i uddannelserne samt at understøtte en høj grad af studenterinitierede studieaktiviteter. Derfor er der også strategisk fokus på uddannelsesudvikling og blended learning i UCL.

'Teknologiparathed' og 'Nye uddannelser og videreuddannelse' fremhæves i *Vejen til 2020* (jf. UCLs Strategi 2020 (<http://esdhweb.ucl.dk/200879.Vejen%20mod%202020.pdf>)) som centralt, idet:

- alle grunduddannelser skal udbyde dele af uddannelsen som blended learning
- alle grunduddannelser og videreuddannelsen inddrager ny teknologi til understøttelse af læring og som videndeling (via blogs, video etc.)
- der etableres udbud af flere uddannelser og videreuddannelse ud fra et behov på markedet.

3.1 Strategi for fleksible og moderne uddannelser

I UCLs Områdestrategi 2015-17 for de Pædagogiske og Samfundsfaglige uddannelser fokuseres der ligeledes på 'Nye teknologier og nye arbejdsprocesser' i uddannelserne.

Målet er her at 'medvirke til innovative løsninger til de samfundsmæssige behov, der kan imødegås ved it-integrerede lærings- og undervisningsformer, nye it-didaktiske design, nye praksisformer, nye læringsrum samt kompetenceudvikling af uddannelsesfaglige medarbejdere på alle niveauer'.

Strategien fokuserer blandt andet på:

- anvendelsen af digitaliserede læringsressourcer, der giver mulighed for ny lærings- og undervisningspraksis, hvor udviklingsinitiativer kan ske i en bevægelse væk fra en beskrivende 'best practice' til en fremadrettet, proaktiv og designorienteret praksis, hvor også læringsindhold står for en omdefinering
- måden, teknologien anvendes på for at facilitere læreprocesser og kvalificere læringsresultater. Det betyder, at forskellene på de måder, teknologien tænkes og anvendes på, pædagogisk, didaktisk og dannelsesmæssigt vurderes at blive et konkurrenceparameter.

Det strategiske fokus understøtter såvel professionalisering, kvalitetsudvikling, effektivisering og fleksibilitet i uddannelse.

Områdets vision for netbaserede uddannelsesdesign er således at:

- udbyde og understøtte fleksible uddannelsesudbud

- inddrage nye læringsressourcer, der kan understøtte studerendes selvinitierede læreprocesser, og hvor den studerende er medskabere af sin egen læring
- stilladsere fagligt forankret læring
- bygge på et vidensbaseret grundlag
- udbyde levende og motiverende uddannelse - tilpasset den studerendes behov.

4. Netbaserede uddannelser - online læring

I netbaserede uddannelser er langt størstedelen af studieaktiviteter tilrettelagt som online synkrone eller asynkrone aktiviteter. Det overordnede mål med netbaserede uddannelser er at understøtte, at studerende opnår givne professionskompetencer. Netbaseret undervisning bør handle om læring, faglig åbenhedskultur og "co-teaching" samt ikke mindste udfordre mere traditionelle undervisningsformer og -forståelser.

Digitale læringsressourcer indgår i dag i mangfoldige former for læring og undervisning. Ikke bare i den undervisning, der initieres af den uddannelsesfaglige medarbejder, men i alle rum, hvor der indgår studieaktiviteter med henblik på læring. I blended learning, forstået som digitalt læringsrum, kan studerende og uddannelsesfaglige medarbejdere konstruere læring og samskabe viden på nye måder. Læringsrum synliggøres gennem Studieaktivitetsmodellen, der viser de samlede studieaktiviteter på en uddannelse. Læring understøttes og stilladseres af forskellige formater.

Opgaven for dig, der skal i gang med undervisning på netuddannelse, er, hvordan du:

- laver et didaktisk design, der understøtter fagets mål og de studerendes læring
- stilladsere forskellige synkrone og asynkrone aktiviteter
- etablerer forskellige læringsrum, der gør brug af forskellige læringsressourcer
- reflekterer over kvalitet i læringsressourcer
- skaber plads til studieaktivitet og refleksionsrum med høj grad af studenterinitiering.

4.1 Uddannelsesdesign og didaktisk design

Der er to begreber, der er centrale, når vi taler om uddannelse: Uddannelsesdesign og Didaktisk design (se Gynther 2014, Selander og Kress, 2010).

Uddannelsesdesign: fokuserer på strukturer og organisationsformer i tid og rum. Uddannelsesdesign kan skille sig ud ved at lægge vægt på bestemte måder at organisere undervisning i forhold til tid og sted. Et mere traditionelt uddannelsesdesign er, at de studerende møder op på uddannelsesstedet hver dag, men i de senere år har der været et stigende behov for andre typer af designs ('fjernundervisning' eller forskellige former for blended learning).

Didaktisk design: fokuserer på 'formgivning' af undervisnings- og læreprocesser med henblik på, at studerende får mulighed for at tilegne sig viden og færdigheder. Det vil sige fokus på en systematisk planlægning af tid og rum samt de valg, som den uddannelsesfaglige medarbejder har gjort sig forinden, herunder valg af læringsressourcer og læringsformer. Læring kan ikke designes, men et gennemtænkt didaktisk design kan understøtte deltagernes læreprocesser.

Didaktisk design er et begreb for, hvordan man kan formgive sociale processer og skabe forudsætninger for læring. Derudover understøtter et godt didaktisk design individets mulighed for at genskabe information i egne meningsskabende processer. Dette niveau kan man kalde læringsdesign.

Organisering af netbaseret uddannelse kan derfor forstås som en kombination af forskellige læringsrum, hvori der foregår forskellige studieaktiviteter i tid og rum.



Møgelvang Pedersen 2014

Digital tilstedeværelsesundervisning: studieaktivitet, hvor studerende er fysisk til stede i et undervisningslokale, og hvor der inddrages digitale teknologier i relation til studieaktiviteten.

Digital synkron studieaktivitet: foregår synkront og med deltagelse af studerende, der ikke er på samme lokation. Studieaktivitet kan eksempelvis foregå via Telepresence eller Adobe Connect. Studieaktiviteten kan optages og bruges som en del af den digitale asynkrone undervisning og/eller som led i digitale selvstudier.

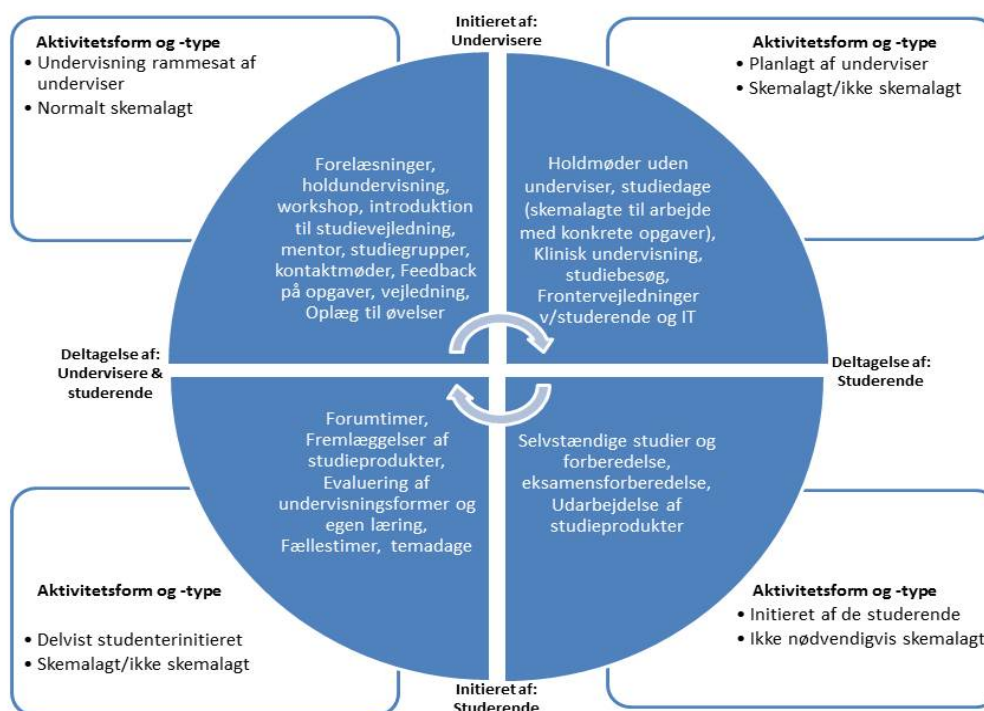
Digital asynkron studieaktivitet: er fleksibel i forhold til tid og sted. Undervisningsoplæg er digitaliserede og gøres tilgængelige via Fronter, UCL Apps eller andre relevante fora, og således kan studerende tilgå disse asynkront.

Digitale selvstudier: studerende initierer selv studieaktiviteter og søger efter viden ved hjælp af diverse digitale ressourcer - eksempelvis UCL Learning, web sites eller sociale

medier, der udgør en central del af den studerendes 'personlige læringsmiljø'. Dette foregår fleksibelt i tid og rum.

4.2 Studieaktivitetsmodellen, UCL

Studieaktiviteter planlægges efter Studieaktivitetsmodellen. Kvalitet handler om et reflekteret samspil mellem forskellige læringsrum, -aktiviteter og -roller.



Forskningen peger på, at der kun findes et 'endeligt' antal idealtyper for arbejdsformer: forelæsningen, dialogisk klasseundervisning, gruppearbejde og projektarbejde (Borgnakke, 2007). Men arbejdsformerne er under forandring, og deres mix af underformer og variationer er blevet langt mere komplekst. Det skyldes i høj grad fremkomsten af nye produktions- og udtryksformer relateret til nye kommunikationsteknologier. Blended learning kan ses som en metafor for forandringer i det reflekterede samspil i og på tværs af læringsrum.

Typisk forhandler man mening og lytter til oplæg i klasserummet. En stor del af kommunikationen er mundtlig, støttet af digitale præsentationer, ofte powerpoints. I blended learning er det klassiske klasserum også distribueret ud i tid og rum gennem nye kommunikationsformer. Padlet bruges måske som 'rum' for brainstorm og diskussion, forelæsning flyttes forud for undervisningen, fx i form af en video (flipped learning), og diskussioner flyttes til efter undervisningen, fx i et socialt medie. I studierummet opbygger man typisk viden og færdigheder. Teknologi og udtryksformer er i høj grad bestemt af den studerendes personlige læringsmiljø. I blended learning skal studierummet i højere grad inddrages i klasserummet, samtidig med at den uddannelsesfaglige medarbejder i højere grad skal facilitere og understøtte aktiviteter i dette rum. I grupperummet opstiller og undersøger man problemstillinger. Man er her i rollen som projektmager, forsker og debattør. I netundervisning ændrer nye teknologier samarbejds- og produktformer, samtidig

med at rummet ikke bare skal fylde mere, men også i højere grad være omdrejningspunkt for de to andre læringsrum.

4.3 Didaktiske perspektiver

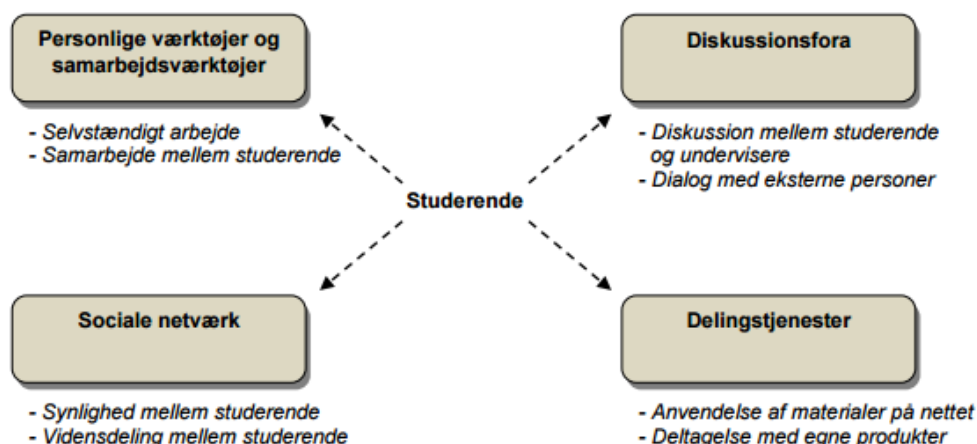
Blended learning imødekommer potentielt flere centrale udfordringer for fremtidens uddannelsessystem. Det gælder vore muligheder for at understøtte, at de studerende udvikler nye kompetencer, der kvalificerer til det 21. århundrede, herunder samarbejde, kritisk tænkning og innovation. Det kræver, at vi udvikler nye undervisnings- og læringsformer, der ikke bare fremmer disse kompetencer, men også kobler dem til faglige mål. Overordnet kan det kaldes innovativ undervisningspraksis, kendetegnet ved at være undersøgende og anvendelsesorienteret, kollaborativ, skabende og virkelighedsnært. En udfordring i dette er, hvordan vi anvender digitale teknologier, så det understøtter og fremmer innovativ undervisningspraksis. Uddannelsesfaglige medarbejdere oplever også at blive udfordret på egen rolle. Fra at være formidler af viden, der typisk går forud for de studerendes arbejde, ændrer rollen sig til i højere grad at være facilitator af læring, der går på tværs af de forskellige læringsrum, og som overvejende er af undersøgende karakter.

4.4 Aktuelle designs

I relation til designs, der understøtter innovativ og undersøgesorienteret undervisning, er det centralt at medtænke de studerendes personlige læringsmiljø (PLE). I en sociokulturel forståelse af læring foregår læring ved, at man er aktiv deltagende i forskellige former for praksisfællesskaber. Viden eksisterer dermed i sociale praksisser. Derfor er det også væsentligt at understøtte de sociale relationer gennem kommunikation, samarbejde og synlighed mellem studerende og den uddannelsesfaglige medarbejder (Dalsgaard, 2011).

Ved at sætte fokus på personlige læringsmiljøer kommer den studerende i kontrol i egne læringsaktiviteter og kan selv vælge og sammensætte de værktøjer, der er brug for i givne aktiviteter.

Figur 2 illustrerer forskellige former for aktiviteter, der skal understøttes i et personligt læringsmiljø. Figuren giver også et overblik over mulige værktøjer, der understøtter de aktiviteter, der foregår.



Figur

2. Aktiviteter og værktøjer i et personligt læringsmiljø (Dalsgaard 2011: s. 11)

Det er altså dermed den enkelte studerende, der er omdrejningspunktet. Læring er ikke noget, som vi som institution har patent på, og den enkelte studerende kan trække den uformelle læring med ind i en formel kontekst.

Ved at medtænke de studerendes PLE bliver der derved implicit et fokus på netværk og den connectivistiske tænkning i relation til læring. Ideen bag connectivismen er, at læring foregår og distribueres i netværk. Ved at skabe forbindelser med andre personer, og dermed udvide sit netværk, lærer man. Der tænkes ikke kun på de nære og tætte relationer, som man har. Der ligger også en styrke og potentiel læring i forbindelse med de "svage" forbindelser (Granovetter, 1973). De studerende samt deres muligheder og behov for at udnytte deres netværk i forbindelse med læring kommer dermed i højere grad i fokus. De individuelle behov kan på denne måde bedre tilgodeses.

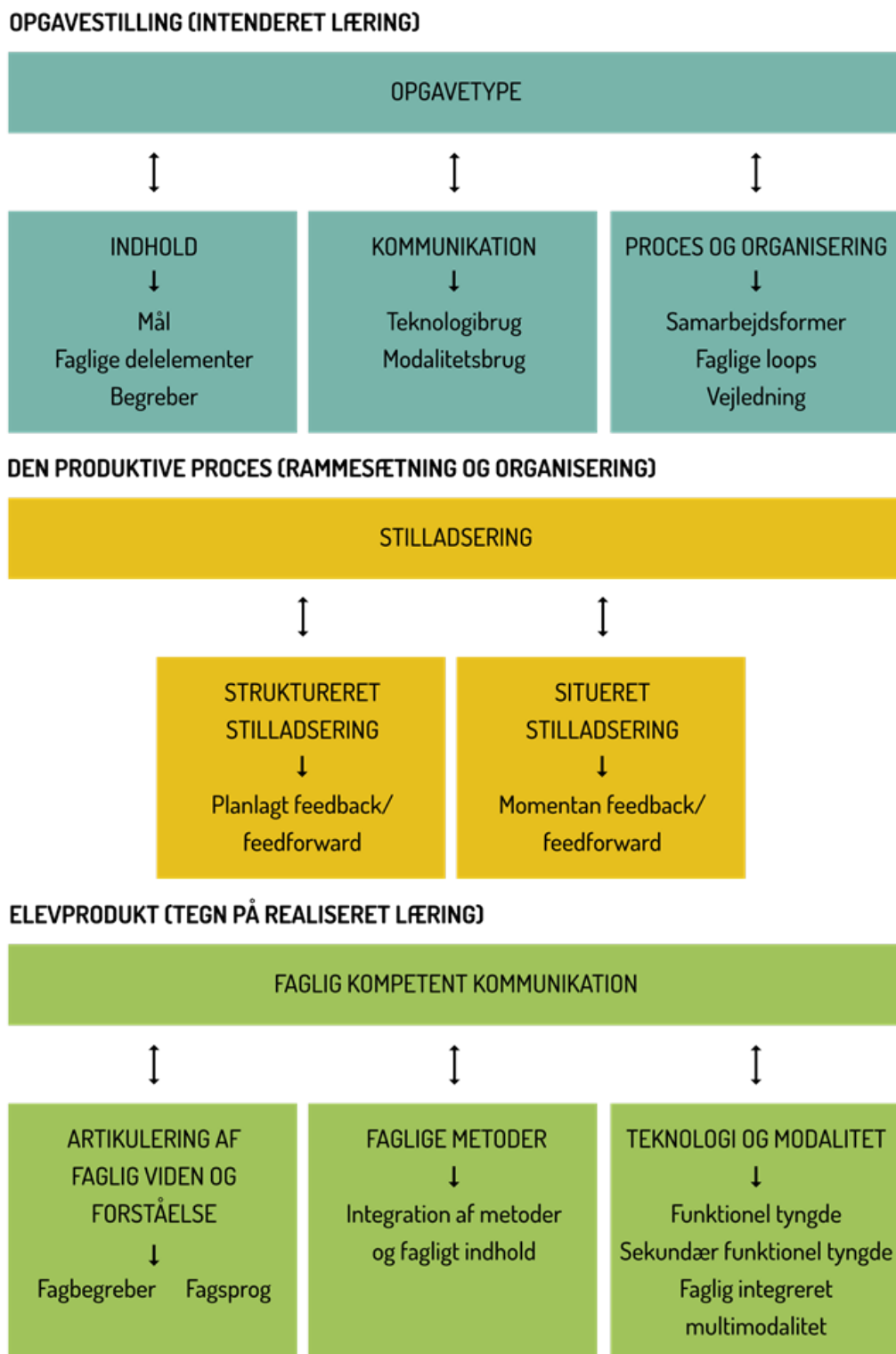
4.5 At komme godt i gang med netbaseret uddannelse

Som uddannelsesfaglig medarbejder er der en lang række elementer i relation til didaktisk design, som du skal overveje og kvalificere dine valg i forhold til. Dette er overvejelser, kritisk stillingtagen og valg, som du som uddannelsesfaglig medarbejder er vant til at forholde dig til for at kvalitetssikre din undervisning, herunder opgavedidaktik. Det er centralt, hvordan du stiller opgaver som del af et didaktisk design.

Opgavedidaktik kan beskrives som en didaktisk konstellation af en vis processuel karakter bestående af tre forbundne elementer, ekspliciteret nedenfor med inspiration fra evidensbaseret forskning (Slot m.fl., 2016):

- 1) Opgavestilling bygger på en mere eller mindre ekspliciteret (og bevidst) intention om studerendes læringsmæssige udbytte af den pågældende aktivitet. Man kan derfor tale om opgavestillingen som en ramme for studerendes intenderede læring i forbindelse med den produktive aktivitet. Opgavestilling dækker over betegnelser som opgave, arbejdsspørgsmål eller instruktion.
- 2) Den produktive proces er studerendes faktiske arbejde med den pågældende produktive aktivitet på baggrund af den stillede opgave. Det processuelle element repræsenterer en kortere eller længere tidsmæssig udstrækning og betinges af den uddannelsesfaglige medarbejders måde at rammesætte og organisere studerendes produktive arbejde.
- 3) Studenterproduktion, der er det færdige resultat af studerendes processuelle arbejde. Hvor opgavestillingen udgør rammen for studerendes intenderede læring, kan studenterproduktionen tilsvarende siges at udgøre et tegn på læringsudbytte, som studerende har opnået eller realiseret gennem deres produktive arbejde (Kress, 2010).

Dette uddybes og illustreres i nedenstående model:



Slot, Hansen og Bremholm, 2015

Derudover er det centralt, at valg af læringsressourcer sker på baggrund af et kvalificeret og reflektivt grundlag. Den uddannelsesfaglige medarbejders teknologiforståelse bliver derfor central. Teknologiforståelse er løbende at kunne lære, vurdere og analysere ny teknologi i en situeret praksis og i en professionsfaglig kontekst (Hasse & Brok, 2015).

4.6 Funktioner, positioner og kommunikation

Den uddannelsesfaglige medarbejder kan have mange funktioner og positioner i netbaseret uddannelse.

Det er centralt, at du etablerer en tydelighed i flade og funktion. Nærvær kan etableres på andre måder end face-to-face. Det vil sige, at relationen skal re-etableres. Ofte er der en høj grad af studie- og procesvejledende funktion - fra en position som 'modererende indpisker' til en 'beroligende position'. Mange netstuderende oplever et behov for støtte til at være i uddannelse som voksen. Derved vil den uddannelsesfaglige medarbejder skulle mestre forskellige stilladseringsfunktioner (Wood, Bruner, Ross, 1979).

Stilladseringsfunktion	Formål
Rekruttering	Motivere Skabe opmærksomhed
Kompleksitetsreduktion	Rammesætte Reducere frihedsgrader
Retningsfastholdelse	Målrette Udfordre
Kritiske grænser	Markere skilleveje Synliggøre overgange
Frustrationskontrol	Opmuntre Skabe tillid
Demonstration	Modellere Anskueliggøre

Den kommunikation, der foregår online via en computer, er anderledes end den, der foregår face-to-face og i et fysisk miljø. Det er afgørende, hvordan man skaber en følelse af imødekommenhed. Når der kommunikeres online, er det nødvendigt at kompositionen af teksten (informationen, opgaven mm) vægtes højt. Dette fordrer, at man som uddannelsesfaglig medarbejder har forståelse for, hvordan en given teknologi bedst muligt kan bruges i en given situation, og hvordan den kan understøtte den studerendes læring. Oftest er det centralt at være særlig tydelig i skrift og tale, netop fordi man ikke er i en face-to-face relation. Det vil derfor være særlig vigtigt at overveje, hvordan du som uddannelsesfaglig medarbejder:

- henvender dig og skaber en relation til de studerende i et online forum
- tydeliggør, hvordan du selv deltager i dialoger
- præciserer forventninger til de studerendes deltagelse
- konkret definerer og rammesætter (så studerende ikke er i tvivl om, hvad de skal)
- balancerer mellem at holde læringsrummet åbent og ikke bremse studerendes initiativer
- inviterer til reelle professionsrelevante diskussioner (ikke udelukkende gentagende praksisfortællinger uden spor af teoretiske/faglige perspektiver).

I blended learning er det nødvendigt at fordele stilladseringen på flere mennesker og ikke mindst teknologier, hvilket kaldes 'distribueret stilladsering' (Puntambekar & Kolodner, 2005). Digital teknologi er oplagt at bruge til at rekruttere gennem fx videoer. Videoer, simuleringer og lignende kan også anvendes til stilladsering gennem demonstration. Forskellige digitale programmer kan gennem strukturering af arbejdsprocessen være med til at retningsfastholde, markere kritiske grænser samt varetage frustrationskontrol.

4.7 Flexibilitet, tydelighed, tilstedeværelse

Tydelighed, synlighed og tilstedeværelse har stor betydning. Det fremmer motivation og tilfredshed hos studerende. Man skal markere sit tilstedevær og sin tilgængelighed på en anden måde, eksempelvis ved at lave tydelig kontekstmarkering og fylde det sociale rum ud (f.eks. 'tak for dine faglige refleksioner, jeg samler op på gruppens arbejde ved den synkrone vejledning på onsdag'). Det vil sige tydelighed i undervisningens kommunikationsformer og mål, i læringsmål, deadlines, litteratur m.m. Det er afgørende, at den uddannelsesfaglige medarbejder er tydelig i relation til, hvilke (typer af) opgaver der stilles, samt i hvilken grad multimodalitet er repræsenteret i opgavestillingen, da dette har stor betydning for, hvad det er, den studerende 'svarer på' og reflekterer over. Der er stor forskel på det virtuelle rum og på klasserummet. Skabes de førnævnte gode rammer, kan det give plads til, at de lidt mere tilbageholdende studerende bedre kan komme til orde. De kan føle sig mere sikre i det virtuelle rum (Friesen, 2011 og Suler, 2008).

5. Læringsressourcer

I dette afsnit præsenteres nogle læringsressourcer, som kan danne udgangspunkt for studieaktiviteterne på de netbaserede uddannelser. Læringsressourcerne, som omtales i dette afsnit, er tænkt som en 'værktøjskasse' og dermed et udgangspunkt for at komme godt i gang som uddannelsesfaglig medarbejder på de netbaserede uddannelser. Man kan som uddannelsesfaglig medarbejder naturligvis supplere med yderligere digitale ressourcer, som man finder meningsfulde, nyttige og relevante. Alle de nedenstående læringsressourcer kan anvendes i relation til aktiviteterne i de forskellige kategorier i Studieaktivitetsmodellen. Det er centralt at understrege, at:

- læringsressourcer er gode til at inspirere, stilladsere og strukturere
- læringsressourcer har til formål at understøtte læring som mål hos den studerende
- kvalitet ligger i den måde, som læringsressourcerne bruges på

- kvaliteten sker i en bevægelse fra design til brugskvalitet (fra middel til læreproces)
- læringsressourcer handler om samspil mellem aktør, omgivelser og de handlemuligheder, der iværksættes (læringsressourcer og teknologier er ikke noget i sig selv).

Endelig er det centralt, at du som uddannelsesfaglig medarbejder selv vælger og kvalificerer din brug af forskellige læringsressourcer sammen med dine studerende i givne faglige kontekster og læringsmiljøer.

Derudover skal man som uddannelsesfaglig medarbejder være opmærksom på, at der i UCL er aftalt en politik om ophavs- og videreudnyttelsesret i relation til undervisningsmaterialer. Læs mere om Læremidler og ophavsret her: <http://goo.gl/BRGJnB>.

5.1 Fronter

Fronter er UCLs LMS (Learning Management System). Det er her, uddannelsen kommunikerer bl.a. formalia, studenterrelaterede tilbud, nyheder og informationer af faglig relevans. Fronter er samtidig et juridisk rum, idet det er her, al jura vedrørende uddannelsen og studieaktiviteter kommunikeres. Som uddannelsesfaglig medarbejder skal du overveje og beslutte, hvorledes et LMS kan skabe mening for den studerendes uddannelsesaktivitet.

5.2 Google Apps for Education

Google Apps for Education består af en lang række forskellige værktøjer, som er meget brugbare i forbindelse med samarbejde. Her er der mulighed for at arbejde med dokumenter, regneark, præsentationer, spørgeskemaer, blogs og hjemmesider. Styrken ved de forskellige værktøjer i Google Apps for Education er muligheden for at kunne samarbejde i eksempelvis det samme dokument på samme tid, selvom man ikke sidder i samme lokale og ved den samme computer. Dette kan gøres, da alle programmerne tilgås online. Denne mulighed for samarbejde er gennemgående ved de digitale ressourcer, som er en del af Google Apps for Education. Udover de nævnte muligheder er der i Google Apps for Education funktionen Google Drev. Google Drev er et lagringssted, der minder meget om Dropbox, OneDrive og iCloud. Det er altså en online tjeneste, hvor man kan gemme dokumenter, billeder og lignende samt dele disse filer med andre med samarbejde for øje.

Som uddannelsesfaglig medarbejder kan du med fordel benytte dig af ressourcerne i Google Apps for Education, når du skal initiere en kollaborativ proces i en studiegruppe. Det, at der er flere personer, der kan arbejde i eksempelvis det samme dokument på samme tid, gør, at ressourcerne i Google Apps for Education er velegnede til kollaborativt studiearbejde, som kan foregå både synkront og asynkront.

Skriftlige vejledninger og videovejledninger kan findes her: [Vejledninger](#)

5.3 UCL Learning

UCL Learning er en digital platform, hvor man som studerende har mulighed for at tilegne sig almene studiekompetencer. Formålet med UCL Learning er at:

- skabe en digital læringsplatform for studerende, som via informativ og interaktiv læring opbygger uddannelsesrelevante studiekompetencer
- tilbyde et studieværktøj, som de studerende kan bruge i forbindelse med opgaveskrivning, litteratursøgning og andre studierelaterede arbejdsformer
- samle gode råd og tips om, hvordan de studerende opbygger gode studievaner og lægger fundamentet for et udbytterigt studie
- tilbyde studieværktøjer som kan anvendes, når studerende skal kommunikere, samarbejde og samproducere ved at præsentere forslag til, hvordan dette kan gøres
- tilbyde digitale værktøjer, der kan anvendes i forbindelse med studiet, og som kan understøtte de studerendes samarbejde, samproduktion og kommunikation
- understøtte studerendes almene studiekompetencer.

Som uddannelsesfaglig medarbejder kan du med fordel gøre en del ud af UCL Learning i forbindelse med studiestarten. De studerende får muligheden for at skabe sig et godt fundament, som kommer dem til gavn i resten af deres studietid. De studerende kan så selv søge inspiration i UCL Learning i den resterende del af deres studietid, ligesom man som uddannelsesfaglig medarbejder kontinuerligt kan gøre opmærksom på, at UCL Learning med fordel kan benyttes. Dette kan eksempelvis være i forbindelse med opgaveskrivning.

UCL Learning finder du her: <http://stud.ucl.dk/ucl-learning/studiekompetencer>

5.4 UCL Teaching

UCL Teaching er en digital platform, der henvender sig til uddannelsesfaglige medarbejdere. På UCL Teaching findes inspiration til online og blended learning. Der gives eksempler på forskellige digitale værktøjer, som man som uddannelsesfaglig medarbejder kan benytte sig af, når man skal planlægge og gennemføre online og blended learning. Derudover er der forskellige temaer, som man kan lade sig inspirere af, ligesom der er forskellige cases. De cases, der er beskrevet, er eksempler fra uddannelsesfaglige medarbejdere i UCL, som har planlagt og gennemført online og blended learning.

Som uddannelsesfaglig medarbejder kan du i UCL Teaching finde inspiration til nye digitale værktøjer i relation til forskellige temaer. Du kan også finde cases på, hvordan uddannelsesaktiviteter og forløb er grebet an med forskellige værktøjer og modaliteter.

UCL Teaching forventes at kunne tilgås fra den 1. september 2016.

5.5 Screencast-O-Matic

Screencast-O-Matic er et program til computeren, som kan optage det, der sker på computeren. Programmet kan optage både lyd og billede. Programmet giver dermed mulighed for at lave et videoplæg om et givent emne til de studerende. Betalingsudgaven af Screencast-O-Matic har flere redigeringsmuligheder end den gratis udgave. Ønsker du at benytte dig af betalingsudgaven, kan du få en licens ved at henvende dig til Tværgående Uddannelsesudvikling, Uddannelsesinnovation og Læringsressourcer.

Som uddannelsesfaglig medarbejder kan du med fordel bruge Screencast-O-Matic, når du ønsker at lave et undervisningsoplæg til de studerende. Desuden er programmet glimrende til at give feedback til de studerende. Det er muligt at have de studerendes opgave på skærmen, mens du giver feedback. Det betyder, at du kan highlighte væsentlige passager i teksten, mens du indtaler din feedback.

Programmet finder du her: www.screencast-o-matic.com

Vejledning til programmet finder du her: [Screencast-O-Matic](#)

5.6 Adobe Connect

Ved hjælp af Adobe Connect kan der oprettes et virtuelt møderum, som kan bruges til at afholde undervisning. Der er mulighed for at uploade dokumenter og præsentationer, som deltagerne i rummet kan tilgå. Desuden er der mulighed for at oprette mindre møderum i det fælles møderum, hvor de studerende kan arbejde med opgaver, som der så efterfølgende kan samles op på i det fælles møderum.

Som uddannelsesfaglig medarbejder kan du benytte dig af Adobe Connect i forbindelse med synkron og asynkron undervisning. Desuden er Adobe Connect meget velegnet til afholdelse af vejledning med studerende, både grupper af studerende og individuel vejledning.

Vejledning til Adobe Connect findes her: [Adobe Connect](#)

5.7 Padlet

Padlet er en virtuel opslagstavle, som kan bruges til at fastholde og præsentere en arbejdsproces. Padlet er en slags digital post-it. Padlet tilgås online og fungerer på både stationære og mobile enheder.

Som uddannelsesfaglig medarbejder kan du benytte dig af Padlet i forbindelse med brainstorm og feedback, samt hvis de studerende skal præsentere resultatet af en opgave. Den kan også bruges til en præsentation af samarbejdspartnere, inden man mødes.

Du finder programmet her: www.padlet.com

5.8 Glogster

Glogster er en digital udgave af en planche. Der er her mulighed for at mikse forskellige typer af medier, så der skabes en multimedie-planche. Ved at indsætte billeder, links, tekst, grafik, lyd og billeder skabes der rum for en lang række forskellige læreprocesser og præsentationsformer. Hermed bliver der arbejdet multimodalt, hvilket i endnu højere grad er med til at understøtte læreprocessen.

Som uddannelsesfaglig medarbejder kan du med fordel benytte dig af Glogster i forbindelse med din egen præsentation af fagligt stof til de studerende. Derudover er Glogster meget anvendelig i forbindelse med kollaborative studieaktiviteter, hvor der skal skabes og præsenteres et indhold. Brugen af Glogster kan være med til at understøtte det 21. århundredes kompetencer hos de studerende.

Du finder programmet her: <https://www.glogster.com>

6. Inspiration til at holde dig orienteret

Der er masser af fora, hvor du kan holde dig ajourført på ny viden og blive inspireret til ny praksis sammen med andre, der er optaget af blended learning, netbaseret uddannelse, ny teknologi og uddannelsesinnovation. Disse to fora vil være et godt sted at starte:

- NNU Netværk for netbaserede uddannelser

Netværk for netbaserede uddannelser på professionshøjskolerne har det formål at understøtte et fagligt forum, hvor uddannelsesfaglige medarbejdere på professionsuddannelserne og andre interesserede kan dele viden og erfaringer fra eksisterende netbaserede uddannelser (præsentationer af forskningsresultater, igangværende arbejde, praksiserfaringer samt hands-on værksteder, hvor deltagere involveres i brug af teknologier).

Netværket afholder en årlig temadag hvert forår. Hold dig orienteret på <http://nnu-konference.blogspot.dk/>

- UCL afholder to årlige temadage med fagligt fokus på blended learning, online learning og ny teknologi

Se tidligere afholdte temadage: <http://mit.ucl.dk/min-afdeling/laeringsteknologisk-enhed/temamoeder-for-ansatte-og-studerende-i-ucl/>

7. Referencer

Borgnakke, Karen (2007): "Nye læringsstrategier i de gymnasiale uddannelser: casestudier i IT-klasser og projektarbejde", i *Gymnasiepædagogik*, nr. 59

Dalsgaard, C. (2011): Personlige læringsmiljøer: Universitetsuddannelse på internettet. I *Dansk Universitetspædagogisk Tidsskrift*, Vol. 6, Nr. 11, 2011, s. 8-13

Friesen, N. (2011): *The Place of the Classroom and the Space of the Screen: Relational Pedagogy and Internet Technology*. New York: Peter Lang Publishing

Granovetter, M. (1973): The strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*, Volume 78, Nr. 6 (May 1973), s. 1360-1380

Gynther, Karsten (2014): "Didaktisk design for skolen i det 21. århundrede", i *Fleksibel læring*, nr. 3, 14. årgang

Siemens, G. (2005): Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), s. 3-10

Slot, M, Bremholm, J. & Hansen R. (xxxx): Elevopgaver og elevproduktion i det 21. årh. <http://auuc.demonstrationsskoler.dk>

Suler, J. (2008). Cybertherapeutic Theory and techniques (pp. 102-124). IN: Barak, A. (red.). *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, research , applications*. Cambridge University Press 2008.

Wood, D.J., Bruner, J. og Ross, G. (1979): "The role of tutoring in problem solving", i *Journal of Child Psychiatry and Psychology*, 17 (2), s. 89-100

Læring og Medier: <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom>

7.1 Anbefalet læsning

Baym, N.K. (2010). *Personal connections in the digital age*. Cambridge, UK: Polity Press

Dohn, N.B. og Hansen, J.J (red.) (2016): *Didaktik, design og digitalisering*. Samfundslitteratur

Hachmann, R. og Holmboe, P. (2014): *Flipped Learning – Mere end bare video*. Praxis – Nyt Teknisk Forlag

Hasse, C. og Storgaard, L.B. (red.) (2015): *Teku-modellen. Teknologiforståelse i professionerne*, U Press

Putambekar, S. og Kolodner, J.L. (2005): "Distributed scaffolding: Helping students learn science by design", i *Journal of Research in Science Teaching*, University of Maryland, USA

Salmon, G. (2013). *E-tivities: the key to active online learning*. Second edition. Routledge