



Edukata

Modell för deltagande design

HANDLEDARGUIDE FÖR UTFORMNING AV INLÄRNINGSAKTIVITETER







Edukata

MODELL FÖR DELTAGANDE DESIGN

Handledarguide för utformning av inlärningsaktiviteter

Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen



Aalto University School of Arts, Design and Architecture
Department of Media - Media Lab Helsinki, 2014



© 2014, Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen

www.edukata.fi



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

The research leading to these results has received funding from the European Union Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) under grant agreement n° 257566.

This document has been created in the context of the ITEC project. All information is provided “as is” and no guarantee or warranty is given that the information is fit for any particular purpose. The user thereof uses the information at its sole risk and liability. The document reflects solely the views of its authors. The European Commission is not liable for any use that may be made of the information contained therein.

Version 3.0

Edukata® is a registered trademark of NP-Ratkaisut Oy.





Erkännanden

Detta arbete har utförts inom ramen för projektet Innovative Technologies for an Engaging Classroom (iTEC), som medfinansierats av Europeiska kommissionens 7:e ramprogram. Detta dokument reflekterar endast upphovsmännens åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan komma att göras utifrån informationen däri.

Vi tackar varmt de lärare som testade en tidig version av Edukata under Oulu Winter School i mars 2013, samt de lärare och elever som deltog i iTEC:s förstudier och testade och kommenterade Edukata-modellen samt designen för inlärningsaktiviteter.

Om författarna



ANNA KEUNE är designer med MA-examen i nya medier från Media Lab Helsinki, Aalto-universitetet, Finland. Hon studerar för närvarande för en doktorsexamen i inlärningsvetenskap vid Indiana University. Hon brinner för design och deltagande design för lärande.



TARMO TOIKKANEN är en pedagogisk psykolog och lärarutbildare, med examen från Helsingfors universitet, Finland. Han studerar kommunikationsmönster i samarbetsinlärnings-scenarier vid Media Lab Helsinki, Aalto-universitetet, Finland, och är starkt engagerad i OER-rörelsen och Creative Commons-licensiering.



TEEMU LEINONEN är professor i ny mediadesign och inläring vid Media Lab Helsinki, Aalto-universitetets högskola för konst, design och arkitektur, där han leder forskargruppen om inlärningsmiljöer. Teemu älskar webben – de små delarna som är löst sammanfogade. Just nu är han intresserad av hur detta synsätt förändrar det globala intellektuella landskapet.

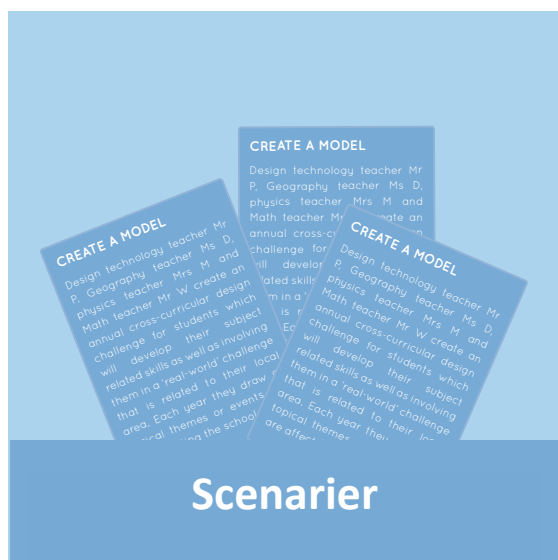






Innehållsförteckning

Erkännanden	5
Om författarna	5
Del 1: Introduktion till Edukata	9
Deltagare	11
Artefakter som skapas	12
Del 2: Edukata-modellsteg	15
Att rekrytera Edukata-medlemmar	16
Att förbereda en workshop	18
Att handleda en workshop	20
Att utvärdera en workshop	24
Att skapa inlärningsaktiviteter	28
Del 3: Edukata-resurshörnan	33
Den beskrivande klisterlappen	35
Mall för inlärningsaktiviteter	36
Inlärningsaktiviteten "Reflektera"	38
Checklista för inlärningsaktiviteter	40
Ordlista	42
Anteckningar	43



Edukata





Del 1: Introduktion till Edukata

Edukata är en modell som utarbetats för lärare. Med hjälp av modellen kan lärarna handleda en deltagande designprocess i skolan i samverkan med andra lärare och med eleverna. Utgångspunkten för en designprocess är ett scenario – en innovativ och utmanande uppfattning om hur undervisning och lärande kan se ut i framtiden. Scenarierna är inspirerande, men att omarbeta dem till genomförbar praxis i klassrummet är ofta inte så lätt. Genom designprocessen omformas scenarierna till inlärningsaktiviteter – detaljerade beskrivningar på hur lärandet och undervisningen går till i klassrummet – beskrivningar som införlivar nya idéer, tekniker, undervisningsmetoder och verktyg i kommande kurser och lektionsplanering. Den här guiden förklarar hur processen kan genomföras. Guiden är i första hand skriven för lärare och certifierade Edukata-handledare, men får naturligtvis användas av alla som är intresserade av Edukata-modellen och av deltagande design.

Eleverna lär sig i olika takt och intresserar sig för olika läroämnen. Dessutom är varje skolmiljö olika. En skola kan vara utrustad med de allra senaste digitala resurserna, medan en annan skola kan ha svårt att hålla en enda datasal i användbart skick. Samma gäller även designprocesserna. En designprocess som fungerar i en skola och för en pedagog, fungerar inte nödvändigtvis i en annan skola. Därför är Edukata-modellen flexibel och kan anpassas till olika kontexter. Modellen är inte en stegvis guide med garanterad framgång. Bakom varje process finns en handledare som bör känna Edukata väl och hjälpa deltagarna genom designprocessen med gott resultat. Handledaren rekryterar medlemmarna, förbereder workshopen, leder workshopen, reflekterar över den och skapar inlärningsaktiviteterna. Även om processen kan genomföras stegvis och vara linjär, rekommenderas att stegen upprepas. Antalet upprepningar begränsas av handledarens egen tidtabell, av hur tillgängliga medlemmarna är och av många andra faktorer. Vi uppmuntrar dig som handledare att, i nära samarbete med kolleger och elever, utforma Edukata-modellen för deltagande design så att den passar just dig, ditt klassrum och din skola.

Deltagande design innebär att personer som sannolikt kommer att påverkas av designresultatet inbjuds att delta i designen. Med deltagande avses att var och en får sin röst hörd och kan påverka utformningen av inlärningsaktiviteterna. Deltagarna kan inkluderas på olika sätt; från att ombes ge kommentarer till att låtas delta i utformningen av designprocessen. Deltagande design är inte bara ett trevligt sätt att göra saker på. Vi tror på att samarbete resulterar i bättre inlärningsaktiviteter, eftersom aktiviteterna bygger på deltagarnas intressen, behov och önskemål. Deltagande design sker alltid i samspel. Lärare som varit Edukata-handledare uppger att detta gett dem en unik möjlighet att samarbeta med kolleger, att utbyta idéer om användning av digitala verktyg på pedagogiskt meningsfulla sätt och att utforma undervisnings- och inlärningskulturen i sin skola.

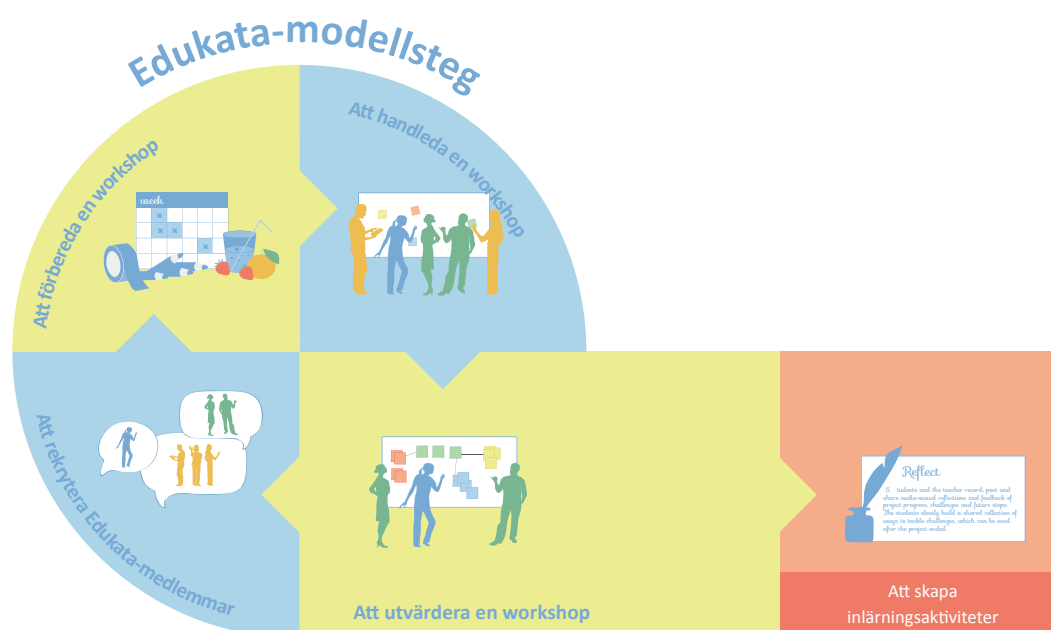
Edukata-modellen bygger på en empiriskt testad designmetodik, en forskningsbaserad designstrategi, som utvecklats av forskargruppen i lärmiljöer vid Aalto-universitetet, Media Lab Helsinki. Under åren 2011 till 2013 prövades inlärningsaktiviteter som utformats med Edukata-modellen i fler än 2 500 klassrum i 16 europeiska länder. Genom feedback från lärarna har vi funnit att dessa aktiviteter har en positiv inverkan på undervisningen, lärandet och inlärningsresultaten. De stödjer även framtidskompetenserna, såsom kreativitet och innovativitet, kritiskt tänkande



och problemlösning, kommunikation och samarbete, och nya typer av litteracitet. Under läsåret 2013-2014 använde lärare runtom i Europa Edukata-modellen för att självständigt genomföra deltagande design vid sina skolor.Handledarens guide till Edukata-modellen är skapad på basis av dessa lärares erfarenheter, och för att föra dessa insikter vidare.

I praktiken kräver en deltagande designprocess baserad på Edukata-modellen flera timmars arbete över en längre tidsperiod. En bra utgångspunkt är att tilldela varje stegupprepning 45 minuter. En bra tidpunkt kan vara precis innan terminen börjar, men arbetet kan också ske under skolutvecklingen. Utrymmesmässigt behövs en väggyta eller ett bord som är tillgängligt under hela processen.

Guiden är indelad i tre delar. Del 1 (den här delen) introducerar Edukata och guidens centrala terminologi. Del 2 presenterar Edukata-modellen och upprepningen av modellens steg och erbjuder idéer för hur man främjar processen. Del 3 innehåller användbart handledarmaterial, såsom en ordlista och en mall för att skapa inlärningsaktiviteter. En digital kopia av guiden samt information om Edukata, inklusive certifieringsprocedurer för handledare och annat material, finns tillgängliga på edukata.fi. Edukata uppmuntrar till drömmar och till nya perspektiv på undervisningen. Vi hoppas att din designprocess blir en positiv upplevelse.



Deltagare

Edukata är en deltagande process baserad på samarbete. Kärnan består av ett team av pedagoger som arbetar för att förbättra sin framtida undervisning.



1 HANDELDARE, helst en certifierad Edukata-handledare, som driver designprocessen och leder workshoppar. Handledarna är huvudansvariga för designprocessen, för att identifiera intressenter och för att rekrytera medlemmar. De ger också ett första förslag på graden av engagemang som kommer att förväntas av medlemmarna. Graden av engagemang är också beroende av tillgången på heltids- och deltidsmemmar och kan förändras med tiden. Handledaren måste lyssna noggrant på medlemmarna och genom hela processen vara flexibel i förhållande till framskridandet, aktiviteterna och medlemmarnas medverkan.



1–2 HELTIDSMEDLEMMAR som är engagerade i arbetet genom hela designprocessen och deltar i alla steg. Edukata-heltidsmedlemmarna skapar designprocessen tillsammans med handledaren. De deltar i alla Edukata-steg och hjälper handledaren, särskilt under workshoputvärderingarna. De ska helst vara intresserade av utformningen av inlärningsaktiviteter och även vara intressenter, såsom kollegor, elever, rektorer och föräldrar.



3–5 DELTIDSMEDLEMMAR är de personer som berörs av den utformade inlärningsaktiviteten och som ombeds delta i de olika stegen i workshoppen. Edukata-deltidsmedlemmarna är också intressenter i utformningen av inlärningsaktiviteter. De kan bytas eller förbli desamma under hela designprocessen, och de kan delta i designprocessen på olika nivåer. Till exempel kan de ombes att delta i workshoppar och i utvärderingar av workshoppar, eller endast ombes delta i workshoppar. Deras engagemang är beroende av hur tillgängliga de är, av sammanhanget och av handledarens och heltidsmedlemmarnas intentioner. Om det finns tid och alla är motiverade att delta, rekommenderar vi att man möjliggör ett större engagemang och utvidgar möjligheterna för deltidsmemmar att delta i processen.

Artefakter som skapas

Under Edukata-designprocessen upptäcker man designutmaningar, identifierar designmöjligheter för att möta dessa utmaningar och hittar användbara resurser för att utforma inspirerande och kontextspecifika inlärningsaktiviteter. Exempel på alla artefakter finns på edukata.fi



SCENARIER

Innovativa och utmanande idéer om vad lärande och undervisning skulle kunna vara.



INLÄRNINGSAKTIVITETER

Detaljerad beskrivning av hur lärandet och undervisningen sker i klassrummet.



LÄRANDEBERÄTTELSE

Exempel på hur inlärningsaktiviteter kan användas tillsammans i en kurs.



DESIGNUTMANINGAR

Omständigheter som hindrar lärandet och som kan åtgärdas genom aktiviteter.



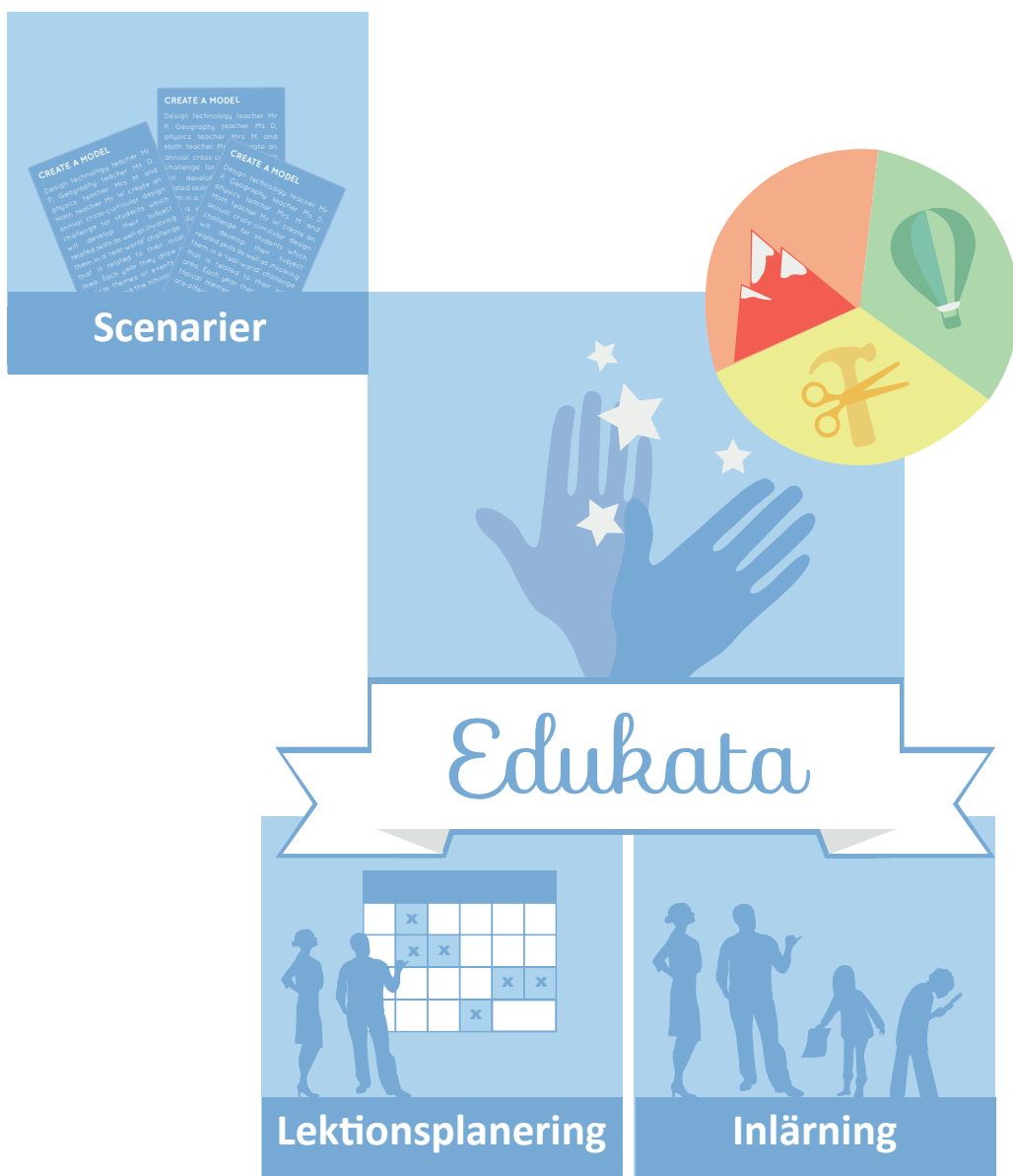
DESIGNMÖJLIGHETER

Omständigheter som stöder lärandet och som kan lyftas fram genom inlärningsaktiviteter.



ANVÄNDBARA RESURSER

Verktyg, tjänster, personer och händelser som kan vara användbara för inlärningsaktiviteterna.







Del 2: Edukata-modellsteg

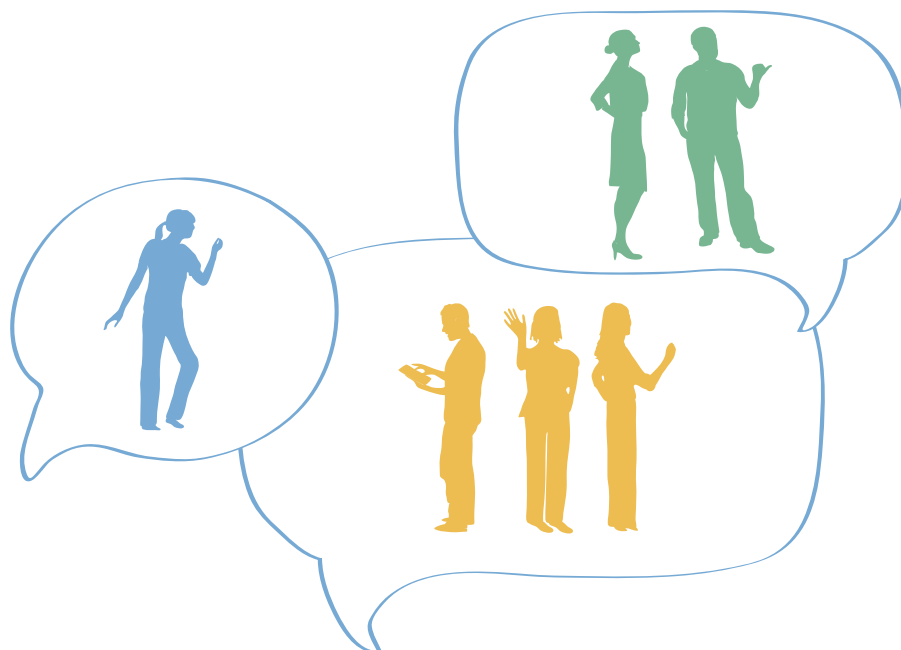
Edukata är en modell för en deltagande designprocess för utbildare. Modellen innehåller fem steg. Du kan sätta ihop stegen för att skapa en unik designprocess som passar just din skola.

Vi rekommenderar att du upprepar stegen 2–5 gånger såsom visas i figuren. Stegen kan utföras efter varandra, eller i en annan ordning som bättre tjänar ditt sammanhang. Antalet upprepningar beror på den valda tidtabellen och på designprocessens omfattning. Några av delarna kan hoppas över i senare upprepningar. Till exempel kanske det inte finns ett behov av att rekrytera ytterligare medlemmar senare. Processen avslutas med att man skapar och dokumenterar inlärningsaktiviteter.





Att rekrytera Edukata-medlemmar



Under detta steg rekryterar du heltids- och deltidsmedlemmar, de personer du kommer att samarbeta med i utformandet av inlärningsaktiviteterna. Medlemmarnas engagemang i processen kan förändras över tid. Gör ändå en första uppskattning av hur mycket och hur länge deltidsmedlemmarna kommer att delta i arbetet och hur deras engagemang kan upprätthållas och vara värdefullt för alla inblandade.

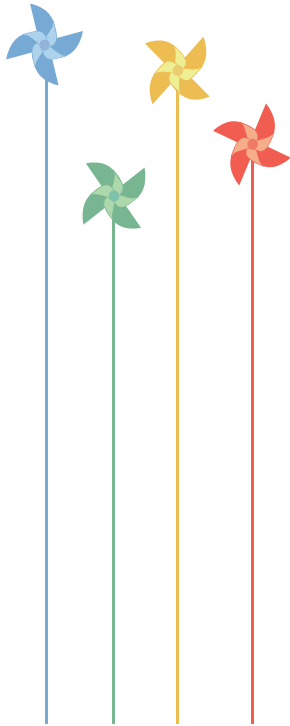


REKRYTERA HELTIDSMEDLEMMAR – Överväg noga vilka som ska ges möjlighet att delta som engagerade heltidsmedlemmar: lärarkollegor, medlemmar i skolans direktion, elever, föräldrar eller en blandning av dessa. Kontakta en eller två personer som du skulle vilja ha i ditt team. De kommer att delta regelbundet i Edukata-stegen.

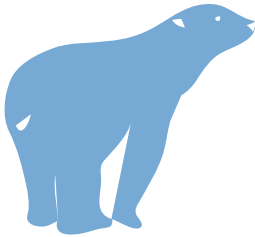


REKRYTERA DELTIDSMEDLEMMAR – Överväg noga, precis som med ditt team av heltidsmedlemmar, vilka som ska ges möjlighet att delta som deltidsmedlemmar: lärarkollegor, medlemmar i skolans direktion, elever, föräldrar eller en blandning av dessa. Deltidsmedlemmarnas sammansättning kan variera över tid, och rekryteringen kan ske mer än en gång och kan fortsätta tills designarbetet är klart. Alla deltidsmedlemmar bör vara intresserade av designandet och motiverade att delta. Att ha stöd från skolans ledning kan vara till hjälp och underlätta införandet av Edukata-modellen i skolan, särskilt i skolor där samarbete mellan lärare inte är vanligt, eller om man planerar att lyfta designen från klassrumsnivå till skolnivå.





NIVÅER AV DELTAGANDE – För att säkerställa goda designresultat måste du lyssna på dem som kan komma att påverkas av designen och hitta ett sätt att kanalisera deras röst i designprocessen. Rådgör med heltidsmedlemmarna om hur länge och när deltidsmedlemmarna bör delta. Fundera också på hur man kan involvera deltidsmedlemmarna och hur man kan lyssna på dem. På en rörlig skala skulle minimideltagandet vara att medlemmarna kommenterar det pågående arbetet och maximideltagande vara att deltidsmedlemmarna involveras i planeringen av designarbetet. Vi rekommenderar att du siktar på det senare för att åstadkomma ett deltagande som är så ändamålsenligt som möjligt. Du kan till exempel öppna workshopparna för deltidsmedlemmar eller erbjuda dem att läsa och kommentera utvärderingsdokumentationen. Det kan löna sig att besluta om graden av engagemanget innan du påbörjar rekryteringen av deltids- och heltidsmedlemmar, så att du tydligt kan kommunicera dina förväntningar till dem.

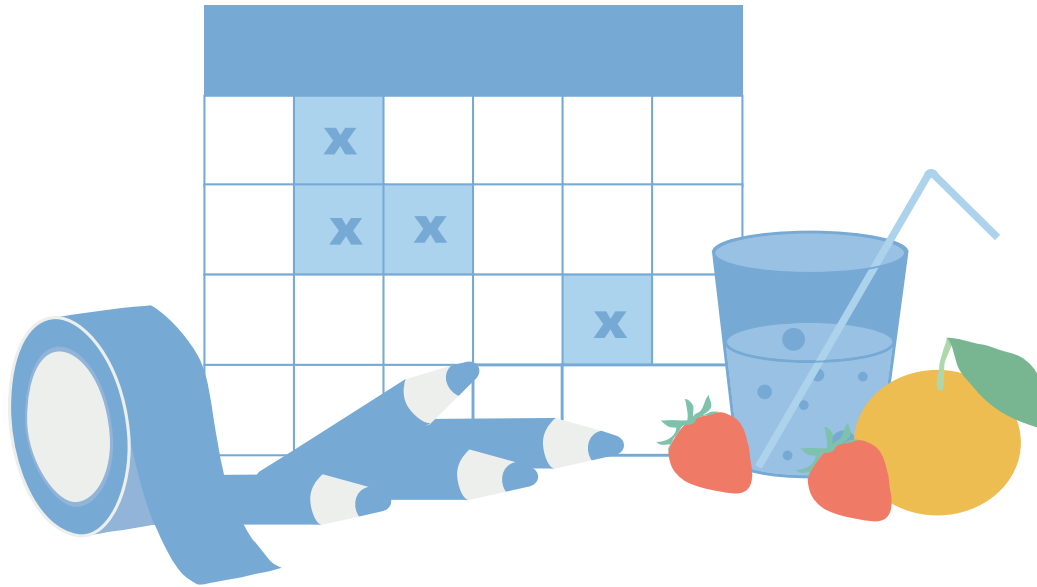


UPPRÄTTHÅLLA DELTAGANDET – Ge heltids- och deltidsmedlemmarna något slags mervärde. Tänk på vad du vill lära dig av dem och vad de kan lära sig genom att delta, innan du tar kontakt med potentiella medlemmar. Till exempel kan eleverna lära sig att de aktiviteter som utförs i skolan skapas av lärare och bygger på olika undervisnings- och inlärningsstrategier. Eleverna kan å sin sida lära dig något om den typ av engagemang de själva föredrar. Tillsammans kan ni hitta sätt att koppla samman de ungas vanor med läroplanens krav. En process som tjänar medlemmarnas behov motiverar i allmänhet medlemmarna att fortsätta delta. Gör din och de blivande medlemmarnas potentiella inläring synlig vid rekryteringen. Stöd ägarskapet för processen genom hela processen, och gör dina avsikter att lyssna och erkänna medlemmarnas intressen och mål kända vid rekryteringen. Om ni dessutom befinner er på en för andra öppen plats, till exempel i lärarrummet, så kan andra se vad som händer. Detta kan främja och upprätthålla kontinuerlig medverkan och kan även vara ett sätt att rekrytera fler medlemmar.





Att förbereda en workshop

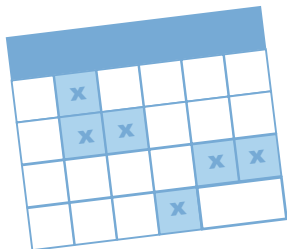


Att göra sig redo att handleda en workshop innebär att du väljer ett inspirerande scenario, en vägledande idé, eller annan typ av inspiration, som ni vill återkomma till och som motiverar och stimulerar designarbetet. Praktiska aspekter måste också beaktas, exempelvis när och var workshopen äger rum och vilken typ av material du behöver för att handleda workshopen.

CREATE A MODEL

Design Technology teacher Mr P, Geography teacher Ms D, physics teacher Mrs M, and Maths teacher Mr W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school...

INSPIRATION – Fråga kollegor, bläddra i databaser eller sök på nätet efter idéer, ett scenario, en berättelse, en lärarerfarenhet eller en befintlig inlärningsaktivitet som inspiration. Titta på edukata.fi och få inspiration. Du kanske också först måste uppskatta skolans eller lärarnas nuvarande pedagogiska och/eller digitala mognad, och sedan hitta scenarier som ligger något över denna mognadsnivå. På edukata.fi finns verktygstips och tekniker som kan hjälpa dig vid uppskattningen av mognadsnivån. Du kan antingen först hitta inspiration och därefter rekrytera intresserade kollegor, eller först sätta ihop ditt team och sedan tillsammans i teamet komma överens om inspirationen.



SCHEMA – Vi rekommenderar att du håller 2 till 4 workshoppar både med deltid- och heltidsmedlemmarna och lika många workshoputvärderingar med medlemmarna i heltidsteamet. Allt ska inte göras på en och samma dag. Det lönar sig att hålla pauser mellan upprepningarna för att låta idéerna mogna. Skicka inbjudningarna i god tid innan den planerade workshoppen. Genom att, även strax innan workshoppen, påminna de potentiella medlemmarna om aktiviteterna visar du att du är intresserad, engagerad och insatt i medlemmarna och deras bidrag. Du kan schemalägga alla workshoppar och workshoputvärderingar i förväg, och alternera mellan handledning och utvärdering. Alternativt kan du överväga om och hur du vill att medlemmarna i deltidsteamet ska kunna säga sitt i utformningen av schemat och aktiviteterna. En lärare som handledde Edukata föreslog: “ge lärarna mer att säga till om vad gäller dagordningen. Det är mer motiverande, och då är det mer sannolikt att det fortsätter.” I vilket fall som helst, planera tillsammans med heltidsmedlemmarna de första upprepningarna där deltidssmedlemmarna ska delta. Eventuella kommande workshoppar kan sedan planeras i samarbete med deltidssmedlemmarna, och de kan ges möjlighet att tycka till om utformningen av dagordningen.

PLATS – Hitta en plats, till exempel en whiteboard, en anslagstavla, en vanlig vägg eller ett bord som du kan fästa klisterlappar och papper på. Du kan förvandla en slät vägg till en whiteboard med antistatiskt whiteboard-papper. Om möjligt, försök att lämna pågående arbete orört fram till nästa workshop. Skaffa de grundläggande verktyg som behövs för designarbetet (se nedan).



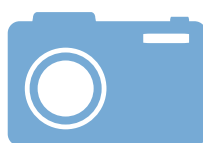
4-FÄRGADE KLISTERLAPPAR (ÖVERSTRYKNINGS)PENNOR



TEJP



SAX



KAMERA



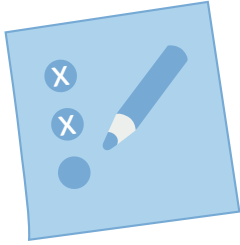
FÖRFRISKNINGAR / TILLTUGG



Att handleda en workshop



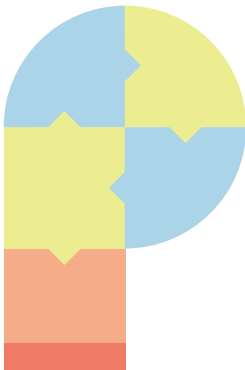
Handledningen av en workshop är en avgörande del av Edukata, eftersom det är här intressenter-
nas åsikter kommer fram. Handled en workshop med heltids- och deltidsmedlemmar. Helst ska
varje workshopsupprepning ha olika fokus: designutmaningar, designmöjligheter, användbara
resurser och inlärningsaktiviteter. Börja med ett inspirerande scenario för att styra upprepnings-
processen mot inlärningsaktiviteter. Gör målet och motivet för varje workshop tydligt. Använd
olikfärgade klisterlappar för att göra arbetet välorganiserat och lättillgängligt. Dokumentera varje
workshop.



VAR FÖRBEREDD – Syftet med en workshop är att identifiera designutmaningar, designmöjligheter, användbara resurser och idéer för inlärningsaktiviteter tillsammans med alla medlemmar – både heltids- och deltidsmedlemmar. Kom i god tid innan workshopen börjar, med vald fokus: att känna igen designutmaningar, att identifiera designmöjligheter eller användbara resurser och/eller att skapa inlärningsaktiviteter. När deltidsmedlemmarna anländer, förklara workshoppens fokus och målet för den övergripande designprocessen. Diskutera begreppen “designutmaning”, “designmöjlighet”, “användbara resurser”, “scenario” och “inlärningsaktivitet” med alla. I resurshörnan hittar du en ordlista med termer som används ofta. Du kan sätta upp ordlistan på väggen, så att alla kan titta på den när som helst under workshopen.



UNDER WORKSHOPPEN – Börja med det inspirerande scenario du valt tidigare. Även om scenariot är avsett för att inspirera och guida er genom designarbetet, kan delar av scenariot plockas bort och nya idéer läggas till. Det beror helt på vad som fungerar för er och ert sammanhang. Lyssna på dina teammedlemmar, se till sammanhanget och var öppen för förändringar. Uppmuntra åsikter, acceptera och spela in allt med så lite fördomande som möjligt.



ITERATIV PROGRESSION – Att gå från scenario till inlärningsaktiviteter kräver att du antar olika fokus. Du måste hitta designutmaningar, designmöjligheter, användbara resurser och inlärningsaktiviteter. Vi rekommenderar att du låter utföra flera upprepningar av Edukata-modellstegen. För varje workshop rekommenderar vi att du antar ett enskilt fokus. Flytta fokus gradvis från en workshop till nästa, med fokus först på designutmaningar, sedan på designmöjligheter, sedan på användbara resurser och slutligen på inlärningsaktiviteter. Samtidigt som du vägleder teamet att fokusera på en särskild aspekt måste du också tillåta att andra typer av idéer växer fram.



SE TILL ATT ARBETET ÄR ORGANISERAT OCH TILLGÄNGLIGT med hjälp av olikfärgade klisterlappar för varje fokus. Färgkodning är en användbar genväg för att kunna se helheten. I resurshörnan rekommenderar vi färgkodade klisterlappar för de fyra tyngpunkterna (designutmaningar, designmöjligheter, användbara resurser och inlärningsaktiviteter). Klistra upp dem på väggen för enkel åtkomst och som referens för alla under workshopen.

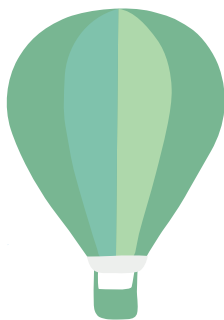




DESIGNUTMANINGAR är hinder som du förutser att du möter om du skulle anta scenariot. För att identifiera designutmaningar, fråga dig själv: Varför skulle du eller en kollega säga nej till ett scenario? Observera att designutmaningar inte är samma sak som inlärningsutmaningar eller inlärningsmål. Här är några exempel på utmaningar som vi träffade på under vår designprocess (hitta fler på edukata.fi):

- Elevteam bildas utifrån vänskap snarare än intresse, och i teamen finns gratisåkare.
- Individuell bedömning är tidskrävande.
- Medieproduktionsprocesserna är komplicerade.

Ibland kan en del utmaningar tyckas omöjliga att övervinna. Lägg dem åt sidan och föreställ er hur situationen skulle se ut om ni skulle plocka bort de delar av scenariot som för med sig omöjliga utmaningar. Dokumentera designutmaningarna med hjälp av röda klisterlappar (se mall i resurshörnan).



DESIGNMÖJLIGHETER är sätt att komma över, runt och genom designutmaningarna. Dessa kan vara befintliga metoder som en annan lärare använder eller enkla lösningar som styr sammansättningen av inlärningsaktiviteterna. Här är några exempel på de typer av designmöjligheter som vi har identifierat (hitta fler på edukata.fi):

- Bilda team baserade på elevernas intressen.
- Visualisera inlärningsaktiviteterna och inlärningsresorna.
- Stöd guidad och snabb dokumentering.

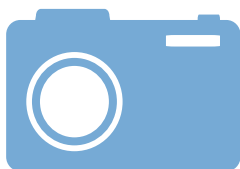
Det finns alltid fler än ett sätt att ta itu med en designutmaning. Var kreativa när ni identifierar designmöjligheter, och fråga er själva: Hur kan miljön förändras så att en viss utmaning inte längre är relevant? Använd gröna klisterlappar för att dokumentera designmöjligheterna (se mall i resurshörnan).



ANVÄNDBARA RESURSER är verktyg och andra resurser som är tillgängliga för dig och som kan vara användbara för att göra ett scenario till realistisk praxis i klassrummet. Exempel på dessa kan vara en relation med ett vetenskapligt museum eller ett observatorium, skolans slöjdsal eller elevernas personliga digitala verktyg, såsom smarttelefoner och datorplattor. Reservera minst en workshop för att identifiera användbara resurser som är tillgängliga. I stället för att skapa en inventering av alla tillgängliga användbara resurser, fokusera på dem som ni anser vara till nytta för att göra scenariot till en baskomponent i undervisningen och lärandet i klassrummet och/eller i skolan. Använd gula klisterlappar för att dokumentera resurser (se mall i resurshörnan).



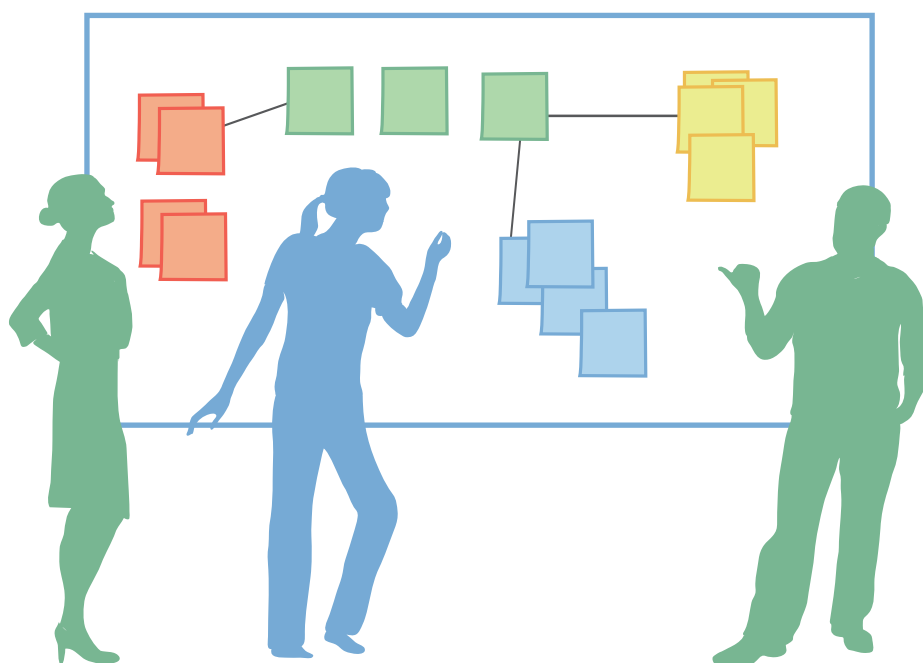
INLÄRNINGSAKTIVITETER är detaljerade beskrivningar av hur lärandet och undervisningen går till i klassrummet. De detaljerade beskrivningarna tar itu med de designutmaningar som identifierats, genom att de bygger på de identifierade designmöjligheterna och de användbara resurserna. Inlärningsaktiviteterna omfattar en översikt över aktiviteten, idéer på hur man kan använda tekniken, motiverande faktorer för lärare och elever och en detaljerad beskrivning av aktivitetens aspekter. En mall för att skapa inlärningsaktiviteter finns i resurshörnan i denna guide, och du kan även hitta exempel på högkvalitativa inlärningsaktiviteter på edukata.fi. Reservera minst en workshop för att strukturera inlärningsaktiviteterna tillsammans, innan ni går vidare med att skapa inlärningsaktiviteter. Börja med att dela upp scenariot i små delar. Vilka är de minsta uppgifterna som scenariot består av? Prioritera dem som du anser viktigast och som är någorlunda utmanande för ditt sammanhang. Använd blå klisterlappar för att dokumentera inlärningsaktiviteter (se mall i resurshörnan).



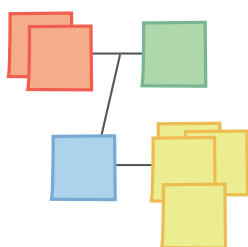
INNAN DU AVSLUTAR EN WORKSHOP – Klisterlapparna kan trilla ner från väggen, eller någon annan kanske behöver väggytan innan nästa workshop. Ta en bild av väggen efter varje workshop. Om nästa workshop inte har planerats ännu, fråga alla om tiden för nästa mötestillfälle. Prata sedan om vad ni ska göra under nästa workshop och hur man förbereder sig inför detta. Fråga också deltidsmedlemmarna om de rekommenderar att andra bör gå med i designarbetet. Om du vill ge deltidsmedlemmarna möjlighet att delta i designprocessen även utanför workshoppen (t.ex. genom att delta i workshoputvärderingar eller genom att på webben kommentera sammanfattningarna av workshopparna eller workshoputvärderingarna) kan du bjuda in dem innan du avslutar workshoppen.



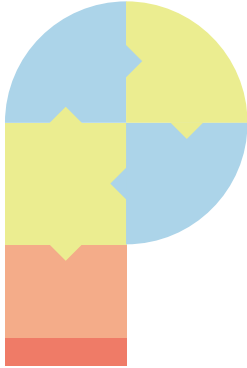
Att utvärdera en workshop



Utvärderingen av workshoppen är lika viktig som själva workshoppen, eftersom det lägger grunden för nästa workshop och för skapandet av inlärningsaktiviteter. Tillsammans med medlemmarna i heltidsteamet stannar du upp, funderar över och sammanfattar arbetet i workshoppen. Sammanfatta och gruppera designutmaningarna, designmöjligheterna, de användbara resurserna och/eller de inlärningsaktiviteter som dokumenterats under den föregående workshoppen. Detta arbete är iterativt och fortskrider genom de fyra fokusen: utmaningar, möjligheter, resurser och inlärningsaktiviteter. Dokumentera och dela arbetet med deltidsmedlemmarna och be om feedback innan du handleder ytterligare workshoppar eller skapar inlärningsaktiviteter.



SUMMERA OCH GRUPPERA – Träffa medlemmarna i heltidsteamet för att utvärdera och summera föregående workshop. Vi rekommenderar ett möte så snart som möjligt efter workshoppen, när minnet är färskt och man enkelt kan komma ihåg diskussionerna. Läs och sortera de dokumenterade anteckningarna, till exempel genom att gruppera liknande designutmaningar, designmöjligheter, användbara resurser och inlärningsaktiviteter tillsammans. Dra kopplingar mellan grupperna, exempelvis genom att koppla designmöjligheterna till de designutmaningar som dessa står inför.



ITERATIV PROGRESSION – På samma sätt som du byter fokus när du håller workshoppar, byter du fokus på workshoputvärderingen. Ditt arbete är iterativt och blickar alltid framåt. Arbeta dig igenom de identifierade designutmaningarna till designmöjligheter, användbara resurser, och slutligen till inlärningsaktiviteter. Här är några saker du bör tänka på för var och en av dessa:

Gruppera för att se likheter genom att placera klisterlappar med liknande eller kompletterande designutmaningar nära varandra.

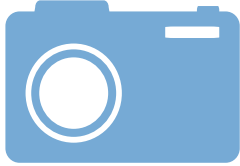
Separera för att se skillnaden genom att sprida ut de designutmaningar som är unika och kontrasterande. När det gäller de användbara resurserna, fundera särskilt på om en viss typ av resurs är dominerande. Om så är fallet, överväg om andra resurser som inte nämnts kan vara användbara.

Skapa korta och exakta rubriker för varje grupp av utmaningar, möjligheter, användbara verktyg och inlärningsaktiviteter. Detta stödjer en effektiv arbetsutveckling. Rubrikerna hjälper dig nämligen att friska upp minnet hos medlemmarna i deltidsteamet om föregående workshop när du kontaktar dem igen. Byt ut klisterlapparna mot rubriken. Om målet är att få till en förändring på skolnivå, kan det vara bra att dokumentera hur många gånger samma typ av utmaning, möjlighet, resurs eller aktivitet nämnts och/eller hur många av de nämnda aspekterna som grupperats under samma rubrik. Notera siffran bredvid rubriken innan du plockar bort de gamla klisterlapparna.

Överväg om du, av heltids- och/eller deltidsmedlemmarna, behöver ytterligare information eller klagoranden om någon av designutmaningarna, designmöjligheterna, någon av de användbara resurserna eller om någon av inlärningsaktiviteterna.

Gradera och prioritera (det troligen höga) antalet utmaningar, möjligheter, användbara resurser och aktiviteter som identifierats. Gå vidare med de i viktighetsordning högst rankade.

Dessa tips är inte uttömmande. Skapa dina egna tekniker och hitta fler på nätet.



DOKUMENTERA OCH DELA DITT ARBETE – Ta en bild av det pågående arbetet för att hålla reda på hur arbetet framskrider. Du kan också skriva in rubrikerna på designutmaningarna, designmöjligheterna, de användbara resurserna och inlärningsaktiviteterna i ett kalkylblad. Vi rekommenderar att du använder något kollaborativt redigeringsverktyg för detta ändamål, eftersom du på så sätt kan dela upp arbetsinsatsen bland heltidsmedlemmarna och enkelt dela slutprodukten med deltidsmedlemmarna.

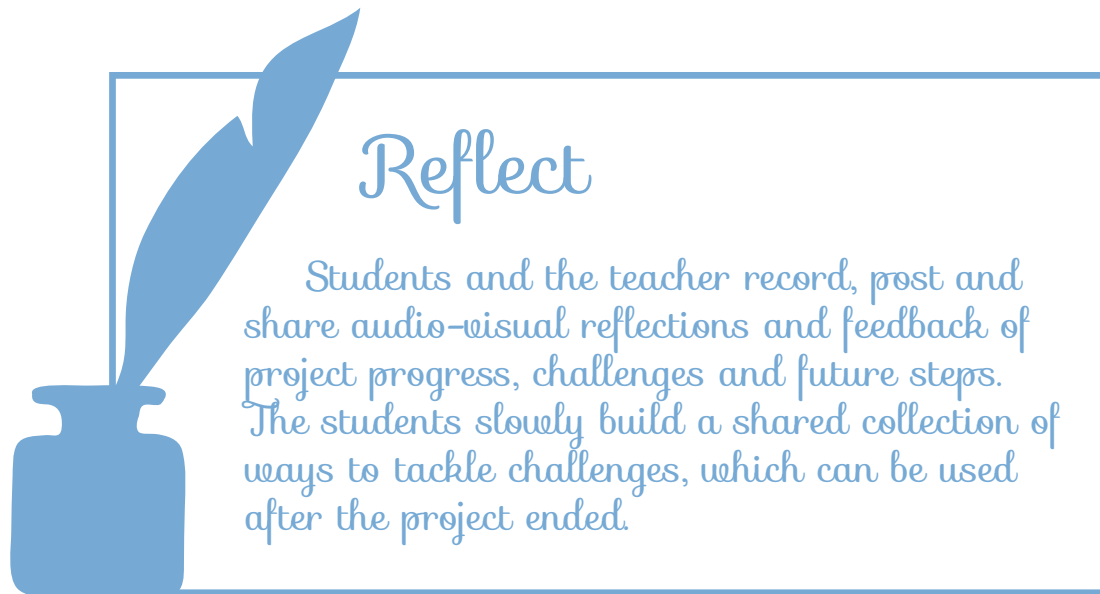


ENGAGERA MEDLEMMARNA – Skicka sammanfattningarna till deltidsmedlemmarna för kommentarer. Inkludera dagordningen för nästa workshop och uppmuntra alla att redigera den och lägga till punkter. Fråga om det finns någon annan som skulle kunna delta eller som skulle vara bra att bjuda in. Kollaborativa redigeringsverktyg är ett bra sätt att dela workshopdokumentation och -utvärdering, eftersom dessa kan redigeras synkront och asynkront av flera personer och eftersom historiken för kommentarer och redigeringar kan sparas.

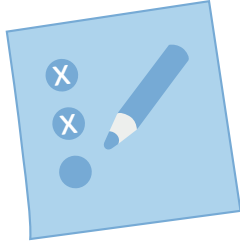




Att skapa inlärningsaktiviteter



Inlärningsaktiviteter är detaljerade beskrivningar av hur lärande och undervisning går till i klassrummet. Aktiviteterna är de viktigaste artefakter som utvecklas under deltagande designprocessen genom Edukata-modellen. Sammantaget anses inlärningsaktiviteter vara en större helhet än en enda uppgift eller lektion, men mindre än en hel kurs. De kan vara övergripande arbetssätt som berör många aspekter och uppgifter för en kurs. Varje inlärningsaktivitet ska beskriva en utmanande aktivitet som kan utföras i ett pedagogiskt sammanhang. Aktiviteterna bör vara sammansatta så att de kan användas av andra och av dig själv även långt efter designprocessen. En inlärningsaktivitetsmall finns i resurshörnan i den här guiden, och på edukata.fi kan du komma åt digitala inlärningsaktivitetsmallar. Mallen är ett vägledande ramverk. Använd den om du inte har någon anledning att göra saker på ett annat sätt. Resurshörnan innefattar även ett exempel på en inlärningsaktivitet, och du kan hitta ytterligare exempel på edukata.fi. Detta steg innehåller användbara tips för att skapa inlärningsaktiviteter.



FÖRBERED DIG FÖR ATT SKRIVA och dela arbetsbördan, till exempel genom att be alla som deltar i skrivprocessen att skriva om en aktivitet eller att beskriva varje aktivitet tillsammans via ett redigeringsverktyg på webben. Vi rekommenderar att du planerar för att frekvent dela och kommentera pågående arbete. Använd mallen för inlärningsaktiviteter i resurshörnan innan skrivprocessen påbörjas, för att se till att klisterlappsplanen som utarbetats under workshoppen och workshoputvärderingen omfattar alla viktiga aspekter. I fall några aspekter saknas, försök att utöka dina idéer med hjälp av checklistan för inlärningsaktiviteter i resurshörnan.



GRUNDERNA inkluderar en beskrivande rubrik, en förtydligande bild för varje inlärningsaktivitet, och en 2–3 meningar lång överblick som presenterar det viktigaste i aktiviteten. Detta hjälper andra att förstå vad din aktivitet handlar om redan från början. Skriv tydlig och begriplig text, och forma inlärningsaktiviteterna så att de kan användas självständigt utan andra inlärningsaktiviteter som du har utformat. Uppmuntra heltidsmedlemmar att skriva väl, så att de gärna vill publicera och dela inlärningsaktiviteterna. För att ytterligare stödja delningen av din inlärningsaktivitet, försök att utforma aktiviteten på ett så generellt sätt som möjligt (ospecifikt vad gäller läroämne och årskurs). Resurshörnan innehåller ett exempel på en inlärningsaktivitet som heter "reflektera", som kan användas i en rad olika ämnen, till exempel i matematik, eller språkämnen.



IDÉER FÖR ANVÄNDBARA RESURSER – Lista användbara resurser, inklusive digitala verktyg, som du har nytta av för en aktivitet. Du kan också lista användbara resurser som du inte planerar att använda, men vet att andra lärare skulle vilja prova. Nämn de listade resursernas affordanser, dvs. på vilka sätt resurserna skulle kunna användas i aktiviteten. Ibland kan resurserna vara avgörande kriterier för om en lärare väljer att genomföra en aktivitet eller inte. Du kan gruppera de angivna resurserna i olika kategorier, allt från vilka resurser som krävs till resurser som är viktiga eller bara bra-att-ha.



LÄRARENS MOTIVATION – Skriv motivationsaspekter för lärare som ska genomföra inlärningsaktiviteten. När du utvecklar motivationsaspekterna, fråga dig själv varför pedagogerna skulle vilja utföra aktiviteten. Beskriv aktivitetens fördelar i förhållande till enskilda elever, hela klassrummet och skolan. Nämn aktivitetens relevans för pedagogens fortsatta professionella utveckling.



ELEVENS MOTIVATION – Lista motiverande faktorer för eleven, och betona aktivitetens betydelse för elevernas utveckling. Fråga dig själv varför eleverna ska utföra aktiviteten. Inkludera även ytterligare punkter som kan vara användbara för andra lärare när de ska övertyga eleverna att delta i aktiviteten.

FÖRBERED – Skriv de förberedande stegen för aktiviteten här. Betrakta lärarens roll noggrant. Hur kan aktiviteten fortsätta vara flexibel med tanke på elevernas inlärningsbehov? Inkludera även tips om ställen där läraren kan hitta mer information och ytterligare resurser om ämnet. Inkludera möjligen även mer avancerade tips.

INSPIRERA – Skriv om hur du kommer att presentera aktiviteten i klassrummet. Fokusera fram för allt på hur du kan inspirera eleverna och öka deras motivation. Inkludera även tips för att säkerställa en korrekt förståelse av aktiviteten. Beskriv till exempel gemensamma utmaningar och hur dessa kan övervinnas. Nämn vilka tips som kan anses avancerade.



HANDLED – Skriv hur aktiviteten kan fortsätta. Detta innefattar vad eleverna kan göra och hur du kan handleda, ifrågasätta och stöda eleverna. Lista stegen eller uppgifterna för aktiviteten i detalj och, om möjligt, tillägg lämpliga alternativ. Nämn hur mycket tid som går åt aktiviteten och var aktiviteten kan ske, t.ex. under eller efter lektionstid. Lista om möjligt igen även alternativa och avancerade tips.



BEDÖM – Dokumentera på vilket sätt du skulle bedöma elevernas inlärningsprestationer. Vad tror du skulle vara ett bra sätt att förstå elevernas utveckling? Försök att tänka på individualiserade metoder för bedömning snarare än traditionella tentamina.

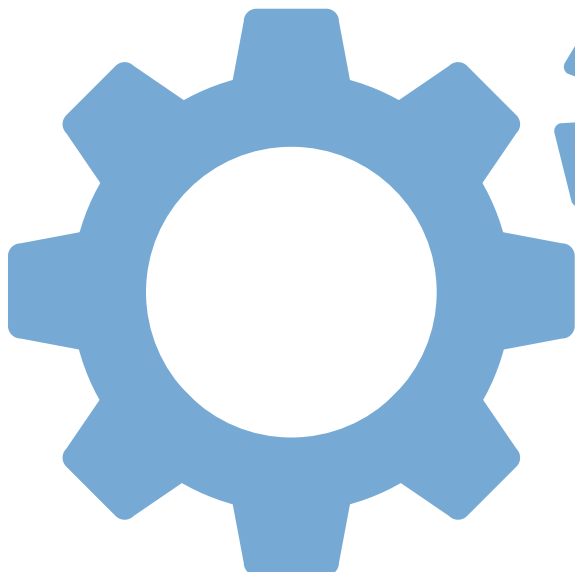
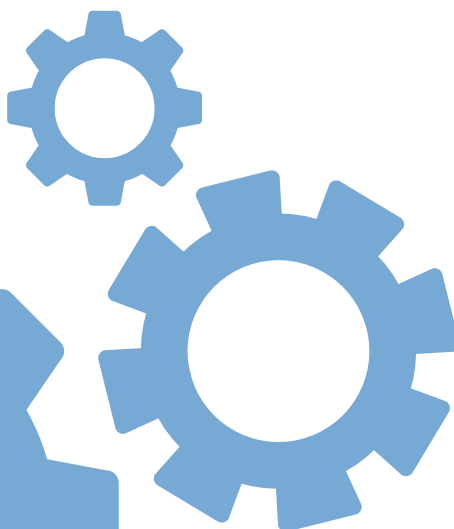
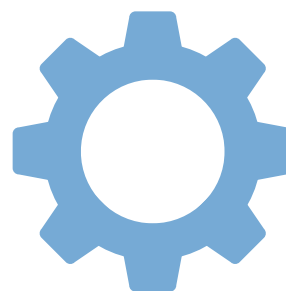


EFTER SKRIVANDET – Använd checklistan för inlärningsaktiviteter i resurshörnan för att bedöma om och hur väl de aktiviteter du designat innehåller egenskaper som kännetecknar goda inlärningsaktiviteter. Dela dina inlärningsaktiviteter med andra lärare i din skola, över hela landet eller i någon internationell community för pedagoger. Påminn heltidsmedlemmarna om att de kan få ett Learning Activity Designer-emblem på edukata.fi. Som handledare kan du, om du lämnar in resultaten för dina workshoppar, nå mer avancerade nivåer av Edukata-handledarcertifieringen. Se edukata.fi för mer information.



INLÄRNINGSBERÄTTELSE – Om inlärningsaktiviteterna verkar alltför abstrakta och de deltagande medlemmarna känner att de vill skapa något mer konkret eller något som behandlar specifika kurser eller ämnesområden, be dem att skriva berättelser som exemplifierar hur deras inlärningsaktiviteter skulle kunna se ut när de utförs tillsammans under en kurs. Exempel på finns på edukata.fi.







Del 3: Edukata-resurshörnan

Materialet som ingår i detta avsnitt är avsett att stödja handledningen av en workshop och skapandet av inlärningsaktiviteter. Allt material finns även tillgängligt på edukata.fi

DEN BESKRIVANDE KLISTERLAPPEN är en bild med färgkodsrekommendationer för de fyra fokusen (designutmaningar, designmöjligheter, användbara resurser och inlärningsaktiviteter). Den kan klistras upp på väggen och ge enkel åtkomst och referens för alla under workshoppen.

MALLEN FÖR INLÄRNINGSAKTIVITETER är en guide för hur man skapar inlärningsaktiviteter. Den omfattar alla aspekter som kan anses viktiga för inlärningsaktiviteten, inklusive motiverande faktorer för lärare och elever, förslag på digitala verktyg och tekniker samt en uppdelning av aktiviteten i små steg. Ett exempel på en aktivitet finns efter mallen.

CHECKLISTAN FÖR INLÄRNINGSAKTIVITETER kan också vara användbar under arbetet med att skapa inlärningsaktiviteter. Använd listan för att utvärdera styrkorna och svagheter i dina inlärningsaktiviteter. Det hjälper dig att se vilken del av dina inlärningsaktiviteter som kan förbättras och på vilket sätt.

ORDLISTAN är en lista över viktiga begrepp och termer som används i guiden tillsammans med en kort förklaring.



Beskrivande klisterlapp

DESIGN- UTMANINGAR

(röd)

Omständigheter som hindrar lärandet

Exempel

Team formas utifrån vänskap
Individuell bedömning är tidskrävande
Medieproduktionsprocesser är komplexa

DESIGN- MÖJLIGHETER

(grön)

Omständigheter som stöder lärandet

Exempel

Forma team baserade på studenternas
intressen
Visualisera inlärningsprestationerna
Stöd vägled och snabb dokumentering

ANVÄNDBARA RESURSER

(gul)

Verktyg, tjänster, personer och händelser

Exempel

TeamUp för att spela in elevernas reflektioner
Elevernas egna smarttelefoner
Videochatta och prata med experter

IDÉER FÖR INLÄRNINGS- AKTIVITETER

(blå)

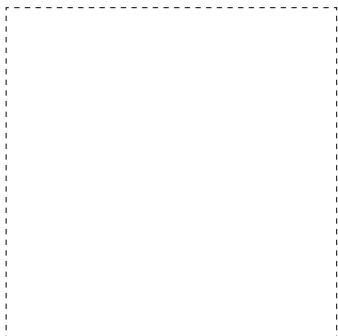
Idéer för hur man lär sig och hur man
undervisar

Exempel

Dela ljudinspelade reflektioner
Elevteam intervjuar experter
Samla in data utanför skolan



Inlärningsaktivitet



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FÖRESLAGEN TIDSLÄNGD

. . .

IDÉER FÖR ANVÄNDBARA RESURSER

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LÄRARENS MOTIVATION

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ELEVENS MOTIVATION

.....

.....

.....

.....

.....

.....



FÖRBERED

.....

.....

.....

.....

.....

.....

INSPIRERA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

HANDLED

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BEDÖM

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Inlärningsaktiviteten “reflektera”



Elever och lärare spelar in, skickar och delar audiovisuella reflektioner och feedback om projektets framsteg, utmaningar och framtida steg. Eleverna kan långsamt bygga upp ett gemensamt tillvägagångssätt att tackla utmaningar på, vilket kan användas även efter projektets slut.

FÖRESLAGEN TID Ungefär 10 minuter

IDÉER FÖR ANVÄNDBARA RESURSER

Verktyg för audiovisuell reflektion: TeamUp, ReFlex

LÄRARENS MOTIVATION

- granska teamets framsteg snabbt och bekvämt
- ge personlig feedback till teamen
- en mer rättvis fördelning av stöd utanför klassrummet
- spendera mindre tid på att spela in feedback åt elever
- ge eleverna personlig feedback genom tonfall och gester
- använda inspelningarna för att kommunicera bättre med föräldrarna om skolaktiviteterna
- ta fram en samling av de kommentarer som getts eleverna
- skapa en resurs av reflektioner som gjorts av eleverna
- använda nya verktyg
- utveckla teknisk, organisatorisk och pedagogisk kompetens
- skaffa en repertoar för att använda reflektioner för flera ändamål

ELEVENS MOTIVATION

- sammanfatta, kommunicera, presentera och planera arbete som pågår
- reflektera över arbetet
- ge och ta emot kritik



FÖRBERED

Utveckla din kompetens och expertis genom att utforska hur ofta och av vem reflektion och feedback kan användas i inlärningsberättelser och genom att besluta om de utvärderingsverktyg du vill använda. Innan du spelar in en ny feedback eller reflektion, lyssna på den föregående.

INSPIRERA

Motivera eleverna att reflektera över sitt arbete genom att berätta om reflektionens fördelar och skäl, till exempel att det på så sätt är lättare att repetera vad man gjort senast, att det är lättare att komma ikapp efter frånvaro, och att man på detta sätt får direkt feedback från läraren. Berätta för dina elever att i designbaserade inlärningsprojekt kan regelbunden reflektion hjälpa till att släppa de ursprungliga, kanske inte särskilt goda idéerna samt att utveckla en känsla av ägarskap.

HANDLED

Teamen reflekterar över vad de gjort, vad de planerar att göra och de utmaningar de stött på eller förväntar sig att stöta på. Att spela in de första reflektionerna kanske inte går smidigt. Handled eleverna att övervinna inledande känslor av frustration eller olägenhet. Lita på att du efter några inspelningar kommer att inse värdet av din investering. Teamen lyssnar på andras inspelningarna och spelar in frågor och tips åt dem. Handled och stöd eleverna i detta arbete. Lyssna på inspelningarna och anpassa din undervisning efter elevernas behov. Spela in audiovisuell feedback åt teamen, bland annat frågor och förslag som kan inspirera teamen att tänka vidare. Även experter kan bjudas in för att spela in feedback till elevteamen. Deras feedback kan komma att spridas och vara en inspirationskälla för eleverna de kommande åren.

BEDÖM

Du kan bedöma eleverna utifrån deras förmåga att lyssna och reagera på dina konstruktiva kommentarer, eller basera bedömningen på djupet eller relevansen i deras reflektioner. Ytterligare idéer för bedömning av delvis genomförda projekt: Granska allt arbete. Jämför allas framstegs-uppdateringar med deras presentationer för att se om alla viktiga steg ingår i presentationen. Granska alla inspelningar och diskutera processen med eleverna. Hur såg deras erfarenheter ut? Vad lärde de sig? Vad skulle de vilja utforska vidare? Elevernas arbete kan användas för öppen feedback och reflektion. Du kan evaluera dokumentationen som en resurs för att förbereda examina.





Checklista för skapande av inlärningsaktiviteter

GRUNDERNA

INGÅR

KUNDE VARA BÄTTRE

INGÅR INTE

beskrivande rubrik

.....

klargörande bild

.....

en 2–3 meningar lång översikt

.....

tydlig och begriplig text

.....

ämnesoberoende

.....

mer än en lektion

.....

IDÉER FÖR ANVÄNDBARA RESURSER

använda resurser

.....

rekommenderade resurser

.....

affordanser

.....

prioritetsordning

.....

LÄRARENS MOTIVATION

fördelar för eleven

.....

fördelar för klassrummet

.....

fördelar för skolan

.....

relevans för lärare (kompetensutveckling)

.....

ELEVENS MOTIVATION

relevans för eleven

.....

sätt att motivera eleven

.....

FÖRBERED

INGÅR

KUNDE VARA BÄTTRE

INGÅR INTE

förberedande åtgärder



.....
källor för ytterligare information
.....

avancerade tips
.....

INSPIRERA

hur man kan öka motivationen
.....

hur man kan stödja förståelsen av uppgiften
.....

vanliga problem och lösningar
.....

avancerade tips
.....

HANDLED

uppdelning av arbetsuppgifter i steg
.....

tips för tidsplanering
.....

plats
.....

vanliga problem och lösningar
.....

alternativa strategier
.....

BEDÖM

fokuspunkter
.....

tillvägagångssätt vid bedömning
.....

alternativa strategier
.....

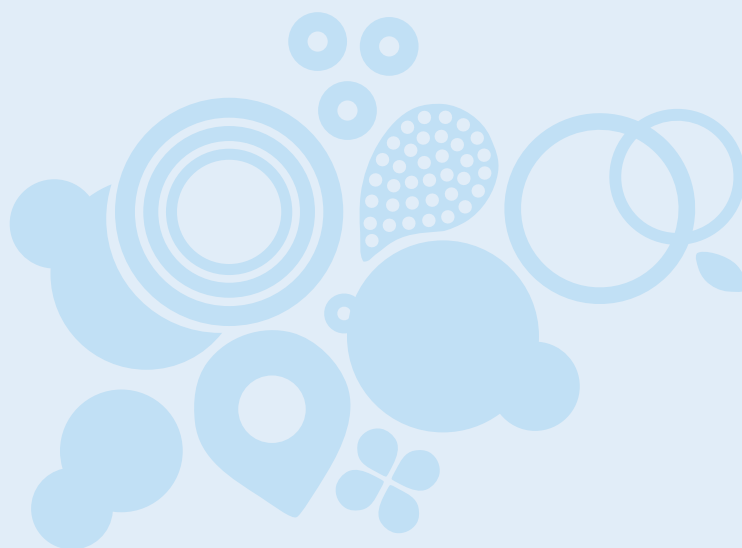
vanliga problem och lösningar
.....



Ordlista

SCENARIER	Innovativa och utmanande idéer om hur lärande och undervisning kan se ut i framtiden.
INLÄRNINGSAKTIVITETER	Detaljerad beskrivning av hur lärande och undervisning sker i klassrummet.
INLÄRNINGSBERÄTTELSE	Exempel på hur ett antal inlärningsaktiviteter kan användas tillsammans i en kurs.
DESIGNUTMANINGAR	Omständigheter som hindrar lärandet och inlärningsaktiviteter, och som kan åtgärdas genom att man omformar verksamheten.
DESIGNMÖJLIGHETER	Praxis eller förhållanden som stöder lärandet och som kan lyftas fram genom inlärningsaktiviteter. Exempelvis god praxis som finns på plats i skolan eller klassrummet.
ANVÄNDBARA RESURSER	Verktyg, tjänster, personer och händelser som kan vara användbara när man utför en inlärningsaktivitet.
HANDLEDARE	Person som ansvarar för designprocessen, och som helst har erfarenhet eller utbildning i metoder för deltagande design. Varje Edukata-process bör ha en handledare.
HELTIDSMEDLEMMAR	2–3 personer som är engagerade i designprocessen och deltar i workshoppar och utvärderingar av workshoppar.
DELTIDSMEDLEMMAR	3–5 personer som kommenterar designarbetet och deltar i workshoppar eller ytterligare Edukata-steg.
EMBLEM	Certifikat som tilldelas för delning av inlärningsaktiviteter av hög kvalitet och för handledning av framgångsrika Edukata-workshoppar.
CERTIFIERADE EDUKATA-HANDLEDARE	Personer som utbildats av erfarna Edukata-proffs och som har tillräcklig kunskap om deltagande design och Edukata för att kunna hålla framgångsrika workshoppar.

[illegible]



Co-funded by the European Union

