

Educational IT på BSS – en del af AUs satsning

I perioden 2018-2023 sætter AU fokus på brugen af digital læringsteknologier i undervisningen med [satsningen på Educational IT](#). Gennem kompetenceudvikling af undervisere, tilpasning af digitale læringsredskaber, redesign af undervisningsforløb og anerkendelse af excellent undervisning er målet, at satsningen vil styrke den forskningsbaserede undervisning.

Som led i satsningen har fakultetsledelsen på Aarhus BSS d. 28. november 2017 vedtaget 'Handleplan for udvikling af Educational IT-understøttet undervisning på Aarhus BSS'. Hovedformålet med at udvikle undervisningen vha. Educational IT er i henhold til handleplanen '*...at anvende Educational IT som katalysator for at fastholde og måske endda videreudvikle kvaliteten i den forskningsbaserede undervisning[...]. Det indebærer redesign af undervisningsforløb eller læringsaktiviteter med inddragelse af digital teknologi for at adressere nogle af de udfordringer, de studerende eller underviserne i dag oplever på fakultetets uddannelser.*'

Nærværende notat forklarer kort

1. rationalet for at anvende Educational IT i undervisningen på Aarhus BSS
2. forudsætninger for velintegreret brug af Educational IT
3. fire formater for kurser, der i forskellig grad afvikles ved hjælp af læringsteknologier
4. potentialerne ved at anvende de beskrevne formater på Aarhus BSS

1. Formålet med Educational IT på Aarhus BSS

Educational IT i undervisningen på Aarhus BSS (jf. Handleplanen) skal ikke anvendes for teknologiens skyld, men for at facilitere studiefaglige aktiviteter, der kan imødekomme nogle af de udfordringer, de studerende eller underviserne møder i undervisningen eller nogle af de udviklingsønsker, som underviserne gerne vil realisere for et specifikt kursus. Grundlæggende handler brugen af Educational IT eller digitale læringsteknologier om at styrke den forskningsbaserede undervisning.

I forhold til undervisning på videregående uddannelser har inddragelse af digitale læringsteknologier vist sig at være anvendelig ved en række læringsmæssige formål (Price & Kirkwood, 2011, s. 3-4 (synthesis)), blandt andet *to engage students in a variety of ways in their learning, appropriate assessment and feedback for students, og developing students' abilities to link theoretical and practical aspects.*

Ligeledes kan man på Aarhus BSS under de rette forhold også inddrage læringsteknologier til tilsvarende formål, og særligt til at understøtte de læringsmæssige fokuspunkter fra Handleplanen:

- *mere aktiverende og studenterinddragende undervisningsformer*
- *mere forskelligartede feedback-former*
- *øget fleksibilitet ift. deltagelse i undervisning*
- *læring tilpasset de studerendes diversitet i forhold til forudsætninger og læringsmønstre*
- *de studerendes tilegnelse af ekstra faglige færdigheder og kompetencer*
- *de studerendes tilegnelse af kompetencer (dvs. merlæring) udover dem, der følger det faglige, fysiske møde*

I bilag 1 skitseres eksempler på aktiviteter og teknologier, der kan bidrage til at realisere ovenstående fokuspunkter.

2. Forudsætninger for velintegreret brug af Educational IT

Underviserens rolle

For at sikre en hensigtsmæssig brug af læringsteknologi i undervisningen er det vigtigt, at en række grundlæggende elementer ift. undervisningen overvejes. De handler om at sikre god sammenhæng mellem læringsmål, udprøvningsformer og undervisningsaktiviteter (alignment) og at overveje hvilke forudsætninger de studerende har for at forstå og arbejde med det faglige undervisningsmateriale (Biggs & Tang, 2011). Underviseren spiller en central rolle i forhold til dette. Derudover er underviseren den vigtigste aktør i at sikre en tydelig forbindelse mellem teknologistøttede læringsaktiviteter og fagets andre læringsaktiviteter, både ved at motivere, igangsætte og følge op på de studerendes arbejde med de forskellige læringsaktiviteter. Det kræver tid og træning for at underviseren kan indtage denne rolle.

Teknologiens rolle

Dernæst bør man overveje, hvilken rolle teknologi skal spille i det specifikke forløb; om den skal støtte (*support*), forbedre (*enhance*) eller forandre (*transform*) eksisterende undervisningspraksis (Price & Kirkwood, 2011 (guide)). Hvor de første to strategier handler om hhv. at give mere fleksibel/effektiv adgang til materiale og at stille ekstra materiale og læringsaktiviteter til rådighed, indebærer den sidste strategi en revision af den eksisterende undervisningspraksis. Her vil redesign af kurser ske mhp. at give de studerende andre og nye muligheder for at nå fagets læringsmål. På hvilken måde teknologien kommer til at ændre ved undervisningspraksis, afhænger dermed af hvilken rolle den bliver givet.

Institutionens rolle

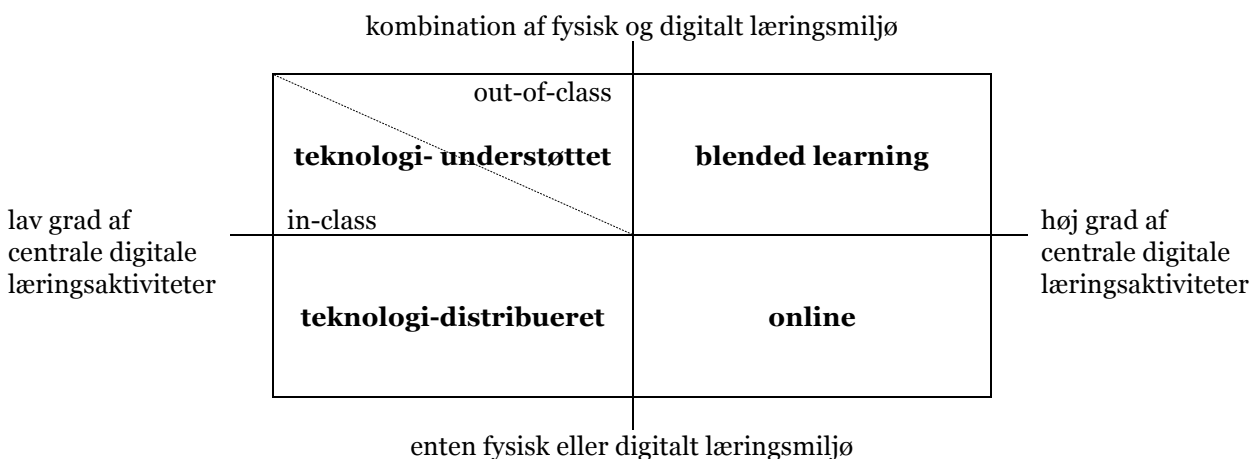
Omfattende og systematisk brug af læringsteknologier til undervisnings- og læringsaktiviteter, der har til hensigt at påvirke studerendes læringsudbytte, vil ofte kræve iterativt udviklingsarbejde af undervisningen for de involverede undervisere (Alammary, Sheard & Carbone, 2014). Erfaringer fra Aarhus BSS peger på, at undervisere i den forbindelse har behov for institutionel opbakning i form af: teknisk support, ressourcer og, ikke mindst, anerkendelse af øget tidsforbrug anvendt på undervisning. Internationale såvel som lokale erfaringer fra Aarhus BSS indikerer ligeledes, at man skal forvente at gennemføre mindst tre iterationer af et undervisningsforløb, førend forløbet har fundet sin rette nye form.

3. Leveringsformater for kurser

For at Aarhus BSS kan følge den nye satsning og have en fælles terminologi for de initiativer, der igangsættes, er der (jf. Handleplanen) opstillet en kategorisering, der beskriver fire formater for kursusdesign med forskellig inddragelse af teknologi.

1. **Teknologi-distribueret**
2. **Teknologi-understøttet**
 - 2.1. *in-class*
 - 2.2. *out-of-class*
3. **Blended Learning**
4. **Online**

Nedenstående matrix viser hvordan de fire formater (inkl. subkategorier) er placeret i forhold til inddragelse af hhv. fysiske og digitale læringsmiljøer og hvorvidt centrale (eller obligatoriske) læringsaktiviteter afvikles med eller uden brug af teknologi.



Her følger en kort guide til hvad de enkelte kategorier dækker over:

1. **Teknologi-distribueret:** tilstedeværelsesundervisning på campus. Digital læringsteknologi anvendes til distribution af kursusmateriale og kursusinformationer vha. universitetets LMS (Blackboard).
2. **Teknologi-understøttet:** tilstedeværelsesundervisning på campus. Lærings- og/eller undervisningsaktiviteter, der faciliteres vha. digital læringsteknologi på timerne eller uden for timerne, er typisk et supplement til den øvrige undervisning. Teknologi-understøttelsen af aktiviteter finder sted en eller flere gange i løbet af et kursus og kan optræde både in-class og out-of-class, men ikke nødvendigvis begge steder.
 - 2.1. **in-class:** digital læringsteknologi anvendes kun til at støtte aktiviteter i konfrontationstimerne
 - 2.2. **out-of-class:** digital læringsteknologi anvendes kun til at støtte aktiviteter uden for konfrontationstimerne.

3. **Blended Learning:** tilstedeværelsesundervisning på campus kombineret med online lærings- eller undervisningsaktiviteter. Centrale lærings- og/eller undervisningsaktiviteter faciliteres vha. digital lærings-teknologi og online. Undervisningen er opbygget, så der er en tydelig sammenhæng og gensidig afhængighed mellem aktiviteter online, som studerende skal deltage i, og tilstedeværelsesaktiviteter på campus. Deltagelse i konfrontationstimerne forudsætter fx. deltagelse i aktiviteter online før og/eller efter timerne.
4. **Online:** alle lærings- og undervisningsaktiviteter faciliteres af digital teknologi og foregår online.

I det følgende beskrives de fire formater for kursusdesign yderligere med afsæt i eksempler fra Aarhus BSS og med fokus på, hvilke scenarier der er for at arbejde med de fire formater inden for EduIT-satsningen.

3.1. Teknologi-distribueret

Beskrivelse

Teknologi-distribueret kendetegner kurser, der udelukkende foregår som tilstedeværelsesundervisning på campus (forstået som et fysisk læringsrum), men hvor kursusmateriale, kursusbeskrivelse, deltagerlister og meddelelser fra underviseren mm. findes på fagets kursusside i universitetets Learning Management System, Blackboard (BB). Hvilke BB redskaber der tages i brug, varierer alt efter om den kursusansvarlige har anvendt institut- eller uddannelsesspecifikke skabeloner for opsætningen af kursussiden (menustrukturen) eller har tilpasset kursussiden yderligere til det konkrete fag. For eksempel vælger nogle undervisere at organisere kursusmaterialet i en uge- eller lektionsstruktur for at præsentere kursets opbygning til de studerende frem for at lægge alt kursusmateriale i en og samme mappe. Undervisningsforløbet indebærer typisk ingen eller lav grad af centrale/obligatoriske læringsaktiviteter, der gennemføres vha. digital læringsteknologi.

Scenarier inden for satsningen

Inden for kategorien *Teknologi-distribueret* kan der fx arbejdes systematisk med at tilpasse kursussiden ift. fagets opbygning og de læringsaktiviteter, herunder forberedelse, som man forventer de studerende deltager i. Hermed kan kursussiden i BB bidrage til en tydelig præsentation af, hvornår og hvordan de studerende skal prioritere/arbejde med faget. En gennemarbejdet kursusside vil støtte (*support* jf. Price & Kirkwood) eksisterende undervisningspraksis og måske tilbyde lettere adgang til for eksempel kursusmateriale, men vil heller ikke gøre meget mere end det.

3.2. Teknologi-understøttet

Beskrivelse

Kategorien *Teknologi-understøttet* kendetegner kurser, der gør brug af digitale læringsredskaber i konfrontationstimerne på campus (*in-class*) og/eller mellem timerne (*out-of-class*) til læringsaktiviteter. Brugen af læringsteknologi indgår typisk i enkelte læringsaktiviteter ud af alle undervisningsaktiviteterne i et kursus. Inddragelsen kan være begrænset til det samme digitale værktøj gennem hele kurset eller det kan være en palette af forskellige teknologier afstemt efter forskellige aktiviteterets formål. Teknologi-støttede læringsaktiviteter i denne kategori vil typisk være af mindre central karakter eller frivillige læringsaktiviteter.

In-class

Kurser, der lige nu på Aarhus BSS falder i denne subkategori, er kurser, hvor der eksempelvis anvendes *student response teknologier* (som Mentimeter og Poll Everywhere) i konfrontationstimerne eller samarbejds-værktøjer (som Padlet, Google Docs og BB blog/wiki) i holdundervisningen. På forelæsningerne anvendes de digitale læringsredskaber typisk til at stille de studerende spørgsmål undervejs, få dem til at overveje og må-

ske drøfte deres svar med sidemanden, inden der i plenum samles op på svarene og gives feedback på, hvorfor noget er/kan være mere korrekt end andet. Denne praksis er også udbredt i holdundervisning, men her er der grundet færre studerende også mulighed for at iværksætte teknologi-støttede aktiviteter, hvor studerende individuelt eller grupper anvender digitale redskaber til at samle op på oplæg, diskussioner og gruppearbejde, og arbejder med at producere fagligt indhold til egne opgaver og afleveringer.

Out-of-class

Kurser i denne subkategori anvender en mangfoldighed af digitale redskaber til at formidle pensum eller få de studerende til at arbejde med fagets læringsmål uden for konfrontationstimerne. Ift. formidling er det typisk screencasts (slides med speak), videopræsentationer, eller læringsstier med tekstindhold, der anvendes før eller efter timerne. I forhold til at engagere de studerende i egen bearbejdning af faget uden for timerne, er der eksempler fra Aarhus BSS på brug af digitale værktøjer både i BB såvel som i (p.t.) tredje parts værktøjer (som PeerGrade, Google Forms, Padlet, Pearsons MyLab mv.) til dette. Læringsarbejdet uden for timerne kan også bestå i at besvare quizzet, stille spørgsmål til pensum, lave problemformuleringer, træne særlige analysemetoder eller give medstuderende feedback på opgaver.

Scenarier inden for satsningen

Inden for denne kategori kan der arbejdes systematisk med at opbygge erfaringer med at understøtte forskellige faglige læringsaktiviteter med digitale redskaber med henblik på at undervisere og studerende opnår det ønskede resultat.

Forventelig effekt af teknologiinddragelsen

Det er forventeligt, at tiltag inden for denne kategori vil kunne tilføje nye aspekter til undervisningen (*enhance*, jf. Price & Kirkwood). Anvendelsen af teknologi-støttet undervisning kan påvirke de studerendes læringsudbytte, men hvis brugen er sporadisk eller ikke angår centrale læringsaktiviteter i faget, er det mindre sandsynligt. Det er dog sandsynligt at teknologi-understøttede læringsaktiviteter kan bidrage til de studerendes engagement i faget og aktivitet i konfrontationstimerne.

3.3. Blended learning

Beskrivelse

Blended learning kendetegner kurser, som på systematisk vis kombinerer *in-class* aktiviteter med *out-of-class* aktiviteter. Forskellen mellem denne kategori og kategorien *Teknologi-understøttet* er, at brugen af digitale læringsaktiviteter angår centrale eller obligatoriske læringsaktiviteter i kurset, og at det fysiske og det online læringsrum er kombineret på en systematisk måde for at sikre størst mulig effekt. Kurser i denne kategori kan således præsentere kursusdesign med et tydeligt samspil mellem *in-class* og *out-of-class* aktiviteter. Aktiviteterne på timerne behøver for eksempel ikke at være understøttet af digitale læringsteknologier, men de studerende vil typisk have forberedt sig til timerne gennem online læringsaktiviteter og efterfølgende bearbejde timerne vha. online læringsaktiviteter.

Der findes allerede eksempler fra Aarhus BSS, hvor undervisningen er tilrettelagt i et blended format. Dette kan være som *flipped learning*, hvor hele eller dele af pensumgennemgangen formidles online i videoer, screencast og tekst for at frigive tid i det fysiske møde til, at de studerende kan arbejde aktivt med at løse caseopgaver og afleveringer under vejledning fra undervisere eller instruktører på timerne. Det kan også ske i et mere klassisk blended format, hvor de studerende forbereder sig ved at deltage i online aktiviteter før timerne, hvorefter undervisningen og underviseren kan tage udgangspunkt i det materiale, som de studerende har forberedt, og kan forudsætte et højere vidensniveau ved timernes begyndelse og viderebearbejdning af de

studerendes eget materiale.¹ En tredje variant handler om, at et blended format kan sikre fleksibilitet og løbende kontakt til studerende i undervisningsforløb med få mødegange, for eksempel i forbindelse med projektorienterede forløb og seminarer i eftervidereuddannelse. Endelig er der et eksempel fra Aarhus BSS, hvor delelementer af kurset er flyttet online for at sikre de studerende bedre vilkår for at arbejde individuelt med en af fagets metoder i et specifikt IT-program.²

Scenarier inden for satsningen

Inden for kategorien *blended learning* kan der arbejdes med at skabe et kursusdesign, der har en systematisk og koordineret brug af det fysiske og det online læringsrum i forhold til gennemførelse af obligatoriske eller centrale undervisnings- og læringsaktiviteter. Det afgørende er, at alle aktiviteter understøtter de overordnede læringsmål med kurset og imødekommer de behov eller udfordringer, som de studerende og underviserne oplever i forbindelse med undervisningen.

Her foreslås ikke arbitrære mål for face-to-face/online ratio i blended learning (hvor campusbaserede aktiviteter fx. udgør 29% og online aktiviteter 71% af kurset), men i stedet at der udvikles forskellige modeller for, hvordan kurser kan sikre sammenhæng mellem online aktiviteter og forskellige typer af campusbaseret undervisning; såsom øvelsestimer, holdundervisning, forelæsninger, projektorienterede forløb, seminarundervisning mv.

Forventelig effekt af teknologiinddragelsen

Teknologiinddragelse i kurser i denne kategori forventes at have en forandrende (*transform*, jf. Price & Kirkwood) karakter. Resultaterne af kursusdesignet kan forventes at være tydeligere at spore blandt de studerende sammenlignet med kategorien *teknologi-understøttet*.

3.4. Online

Beskrivelse

Online kendetegner kurser, der foregår helt online uden mødegange på campus. Kursussiden i BB vil være det centrale punkt for formidling af kursets indhold gennem videoer, screencasts, tekst mm. og online læringsaktiviteter i platformens redskaber foruden kommunikation mellem underviser og studerende. Derudover kan en række synkrone teknologier såsom videokonferencer (som Adobe Connect, ApperIn, Skype), chatteknologier (som Padlet backchannel) og andre samarbejdsværktøjer (som Microsoft Teams) tages i brug.

Mødet mellem underviser og studerende er et væsentligt element i undervisningen på Aarhus BSS, og krav om ugentlige minimumstimetal og ikke mindst forventninger blandt de studerende om, at undervisning indebærer fysiske møder med underviseren, er vilkår for tilrettelæggelse af undervisningen. Det er derfor ikke umiddelbart oplagt at *hele* kurser omlægges til online undervisning uden nogen former for tilstedeværelsesundervisning. Samtidigt er der dog et stort potentiale i at undersøge, om *dele* af enkelte kurser i et læringsmæssigt perspektiv kan gennemføres online for at undersøge, om studerende kan erhverve sig viden og kompetencer på mere hensigtsmæssige måder end ved tilstedeværelsesundervisning. Det kunne for eksempel være i arbejdet med at lære fagspecifikke IT-programmer, tilegne sig almene kompetencer (fx. studieteknik, teamsamarbejde, karriereparathed) eller sikre bedre overgange mellem de adgangsgivende uddannelser og universitetet samt mellem universitetet og arbejdsmarkedet.

¹ For et konkret eksempel, se dette interview: <http://treat.au.dk/eksempler/creating-a-better-point-of-departure-for-in-class-discussions>

² Se interview med underviserne: <http://treat.au.dk/eksempler/fra-ovelsestimer-til-online-videobaseret-undervisning>

Scenarier inden for satsningen

Det betyder, at der inden for kategorien *online* kan arbejdes med at omlægge *dele* af (eller hele) kurser til et online format. Det betyder ikke nødvendigvis, at et online kursus har samme varighed som et traditionelt campusbaseret kursus. Det er målgruppen, det faglige stof, fagets læringsmål og ønsket om fleksibilitet i tid og sted, der vil være styrende for det endelige kursusdesign, herunder også varighed. Derudover vil anvendelsen af synkrone og asynkrone teknologier være afhængig af, hvordan det faglige stof bedst formidles og bearbejdes (samme tid/forskudt tid).

Forventelig effekt af teknologiinddragelsen

De fleste online kurser vil formentlig falde i kategorien forandrende (*transform*, jf. Price & Kirkwood), da den eksisterende undervisningspraksis typisk ændres markant (omend en gengivelse af et campusbaseret kursus og kursusdesign også er muligt online, fx. via videostreaming af forelæsninger). Hvorvidt redesign mod et online kursusformat vil påvirke de studerendes læringsudbytte positivt, vil formentlig afhænge af hvilke typer af læringsaktiviteter, der udgør kursusdesignet (Rienties & Toetenel, 2016).

4. Hvad er potentialerne ved de fire kursusformater?

Ved at anvende de fire formater til at kategorisere undervisningen på Aarhus BSS kan man på:

- **kort sigt** (<1 år) identificere, hvilke af de fire formater kurserne på Aarhus BSS falder inden for ved satsningens begyndelse, og overveje, om man ønsker at tilbyde andre formater på de enkelte studier ift. enkelte fag og hele uddannelser i en mere koordineret indsats.

- **mellemlang sigt** (2-3 år) udvikle kurser i forhold til de fire formater og anvende formaterne i fx. kursusbeskrivelser via EDDI og evt. andre systemer for at formidle til de studerende, hvilken grad af teknologiinddragelse, de kan forvente af kurset. Derudover foretage årlige monitoreringer af ændringer i udbud af formater, og hvilke digitale læringsteknologier der anvendes inden for de enkelte formater for at sikre tilsvarende/tidssvarende support og teknologier.

- **længere sigt** (5 år) evaluere hvilke formater kurserne på Aarhus BSS fordeler sig på ved satsningens afslutning. Herforuden foretage følgeforskning på formaterne ift. underviseres og studerendes oplevelser, resourceindsats og udbytte ved de forskellige formater.

Bilag 1: Forslag til konkrete aktiviteter og teknologier

Bilag 2: Projektskabelon

Bilag 1

Forslag til konkrete aktiviteter og teknologier, der kan anvendes til at understøtte handleplanens fokuspunkter. Se treat.au.dk for flere forslag og trin-for-trin vejledninger.

| Fokuspunkter | Beskrivelse af aktiviteter | Forslag til digitale læringsteknologier |
|--|---|---|
| <i>Aktiverende og studenterinddragende undervisningsformer</i> | Især på store hold og forelæsninger kan det være svært at få aktiveret alle studerende. <i>Student-response</i> teknologier kan understøtte aktiviteter, der imødekommer at mange studerende løbende og samtidigt kan inddrages i peer eller plenum diskussioner. Mens det på mindre hold for eksempel er Blackboards funktioner og andre teknologier, der grundet holdstørrelse også kan anvendes til at facilitere studenterinput som del af undervisningen. | <i>Student-response teknologier:</i> Mentimeter, Poll Everywhere, Kahoot <i>Blackboard:</i> Blog, Wiki, Journal <i>Andre teknologier:</i> Padlet, Mindmeister, Google Docs |
| <i>Forskelligartede feedback-former</i> | Studiemiljøundersøgelserne på AU har vist at de studerende konstant efterspørger mere feedback. Samtidig er formativ feedback en af de mest effektive redskaber til læring (Hattie, 2012). Forskellige digitale læringsteknologier kan udvide paletten af feedback-former. Dels findes der quiz teknologier (både selvstændige og integreret i for eksempel videomateriale), som underviseren kan designe som selvtests for de studerende i forskellige formater (multiple choice, open text, matching, mv.). Dels er der en række teknologier, der kan facilitere peer review/feedback-processer, hvor de studerende for eksempel ud fra en rubric kan vurdere opgaver (såsom tekst, video, mv.) og give feedback til andre studerende. Underviseren styrer den overordnede proces, men er ikke direkte involveret i at give feedback. | <i>Quiz teknologier:</i> Blackboard quiz, EdPuzzle (video med MCQ) <i>Peer feedback teknologier:</i> PeerGrade, Blackboard blog |
| <i>Øget fleksibilitet</i> | Der er flere muligheder for at synkrone såvel som asynkrone teknologier kan øge fleksibiliteten af undervisningen. Blandt andet ved at tillade at studerende kan tilgå forskellige typer af undervisningsmateriale i Blackboard i eget tempo ud over at deltage i undervisning, gruppearbejde og vejledning via forskellige videokonferenceteknologier uden at være på campus. | <i>Blackboard:</i> Learning module, Blog, Wiki, discussion forum, <i>Videokonference teknologier:</i> Adobe Connect, Skype, appear.in |
| <i>Undervisnings-differentierende tiltag</i> | Uanset store eller små holdstørrelser kan det være svært at tilrettelægge undervisningen, så den rammer den enkelte studerendes behov for støtte til at forstå fagets teori, empiri og metode. Gen- | <i>Video/screencasts:</i> Camtasia Soapbox Explain everything (iPad) |

| | | |
|---|--|--|
| | <p>nem dialog med underviseren kan den studerende afprøve sin forståelse, men hvor dette ikke er muligt (fx. på store hold) kan underviseren benytte forskellige teknologier til at lave støttende undervisningsmateriale. Dette kan være i form af læringsstier, 'spørgetræer', vejledninger og korte videoer eller slides med speak, der fx. forklarer centrale begreber, metoder eller beregninger.</p> | <p><i>Blackboard:</i> learning module/items</p> <p><i>Andre teknologier:</i> Google Forms</p> |
| <p><i>Ekstra faglige færdigheder og kompetencer</i></p> | <p>Akademiske metakompetencer som at kunne skrive og argumentere videnskabeligt skal typisk opøves samtidig med at de studerende tilegner sig det faglige stof. Underviseren kan benytte forskellige teknologier til at introducere de studerende til disciplinens særlige krav til at formulere sig inden for fagfeltet udover de mere generelle krav til videnskabelighed.</p> <p>Det kan ske gennem underviserens kommentering af eksemplarisk materiale, men også gennem opgaver, hvor de studerende øver sig i at lave problemformuleringer og andre delelementer af skriftlig/mundtlig vidensproduktion.</p> | <p><i>Video/screencasts:</i> Camtasia Soapbox Explain everything (iPad)</p> <p><i>Blackboard:</i> blog, diskussionsforum</p> <p><i>Andre teknologier:</i> Scribo og andre skriveprocesprogrammer</p> |
| <p><i>Tilegnelsen af generelle kompetencer</i></p> | <p>Andre mere generelle kompetencer der også kan opøves vha. teknologistøttede aktiviteter er studieteknik, karriereparathed, teamwork og digitale kompetencer og teknologiforståelse. Dette kan ske både integreret i fagene, men også som særskilte tilbud til de studerende.</p> | <p>Alle ovenstående teknologier og aktiviteter kan i princippet indgå her.</p> |

Bilag 2: Projektskabelon

Titel/overskrift

Giv projektet en arbejdstitel

Motivation og mål

Beskriv projektet - beskriv:

- 1) *Hvad er baggrunden for at igangsætte projektet?*
- 2) *Hvordan skal projektet indgå i undervisningen, og hvad er nyt i forhold til eksisterende praksis?*
- 3) *Hvad håber du på at opnå med projektet?*
- 4) *Hvilke studerende/hvilken gruppe af studerende er målgruppe for projektet?*
- 5) *Hvilke dele af projektet skal teknologi understøtte og hvordan?*

Evaluering

Hvordan vil du undersøge, om du lykkes med at indfri projektets mål?

- Mine egne observationer/erfaringer*
- Mundtlig evaluering fra de studerende*
- Skriftlig evaluering fra de studerende*
- Undervisningsevaluering*
- Andet:*

Uddyb gerne:

Har du gennemført/har du mulighed for at gennemføre en evaluering af eksisterende praksis ift. de mål, som projektet angår, inden projektet begynder?

Hvis ja, uddyb gerne hvordan:

Uddannelse/kursus

Angiv hvilken uddannelse og kursus, som projektet gennemføres inden for:

Leveringsformat

Hvordan vil du karakterisere kursets nuværende leveringsformat jf. EduIT-notat? (sæt kryds)

- teknologi-distribueret
 teknologi-understøttet (in-class / out-of-class)
 blended learning
 online

Hvis du forventer at projektet medfører en ændring af leveringsformat, angiv venligst det forventede nye leveringsformat (sæt kryds):

- teknologi-distribueret
 teknologi-understøttet (in-class / out-of-class)
 blended learning
 online

Uddyb gerne:

Undervisere

- 1) Hvem gennemfører projektet?
- 2) Hvilket kendskab/hvilke erfaringer har du/I allerede til/med kurset, de studerende og brug af teknologi i undervisning?

Ressourcer

Hvilke ressourcer har du/I brug for for at kunne gennemføre projektet?
(fx. studentermedhjælp, sparring med CUL, licenser til teknologier)

Gennemførelse

- 1) Hvornår forventer du/I at udvikle materiale og aktiviteter til projektet?
- 2) Hvornår gennemføres projektet? (angiv semester og år)