

Metoder og god praksis innen Blandet Læring

Rapport med beskrivelse av metoder og eksempler på god praksis



Blandet Læring Håndbok

Eksempler på god praksis og metoderapport for lærere og instruktører i yrkesfaglig utdanning for voksne.

Denne rapporten ble produsert av partnerne i Erasmus+ project:
BlendedVET

Partnerskapet er etablert av organisasjoner i 4 europeiske land: OSENGO (Frankrike, koordinator), Wisamar (Tyskland), EuTrade (Litauen), Euroform RFS (Italia) and Fønix SA (Norge).

Prosjektinformasjon

Erasmus+ Project-No. N°2020-1-FR01-KA202-079830 Informasjon om prosjektet er tilgjengelig på:
www.blendedVet.eu

European Commission ansvarsfraskrivelse:

Blended Learning-prosjektet er finansiert gjennom Erasmus + -programmet til EU (Strategiske Partnerskap i Yrkesfaglig utdanning og opplæring) med støtte fra det franske nasjonale byrået for Erasmus +

Innholdsfortegnelse

Metoder & Best Praksis i Blandet Læring	Errore. Il segnalibro non è definito.
Prosjektpresentasjon.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Prosjektets mål og målsetninger	
Blandet Læring: Introduksjon.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Fordelene med Blandet Læring	Errore. Il segnalibro non è definito.
Utfordringene med Blandet Læring	Errore. Il segnalibro non è definito.
Innsamling og forskningsmetode	Errore. Il segnalibro non è definito.
Metodikk:	13
Identifisering og valg av Best Praksis:	14
Identifikasjon og valg av Beste Metode:	16
Interessante Blandet Læring metoder	Errore. Il segnalibro non è definito.
Pedagogiske metoder.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Flipped Classroom	18
Lab rotation model.....	18
Station-rotation model.....	18
Self-blend model	18
Enriched virtual model	18
Flex model	18
Tekniske metoder.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Kahoot!	19
Piktochart	19
Symbaloo Learning Path.....	19
Kialo (Kialo Edu).....	19
Mentimeter	19
Facebook som læringsplattform	19
ZOOM som læringsplattform	20
Padlet.....	20
CryptPad	20
EdPuzzle – ett verktøy med videoer.....	20
Moodle	20
Twiducate	20

Screencast – Screencast-o-Matic	20
Quizlet	21
H5P	21
Wonder.....	21
PADLET i undervisning.....	21
Google Classroom i undervisning	21
God Praksis innsamling.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Italy - Euroform	22
Germany - Wisamar.....	22
Lithuania - Eu-Trade	22
France - AFORMAC	23
Norway - Fonix.....	23

Prosjektpresentasjon

Trene instruktører og lærere til å endre eksisterende opplæring til Blandet Læring eller lage egne Bladet Lærings undervisningsopplegg.

Programme: Erasmus+

Key Action 2: Cooperation for Innovation

Field: Strategisk partnerskap for yrkesopplæring

Project Duration: 24 måneder - fra 01/09/2020 til 31/08/2022

Problemet

Vi er i dag vitne til en kraftig teknologisk utvikling. Dette gjør at våre lærere og instruktører, som underviser voksne deltagere, må tilpasse seg denne utviklingen for å opprettholde gode undervisningsopplegg i våre yrkesfaglige utdanninger.

Det betyr også at nettbasert opplæring får en ny standard. Mange deltagere kan dessverre oppleve at læringsresultatene blir dårligere gjennom bruk av digital opplæring og fjernundervisning. Resultatene er ikke som forventet fordi motivasjon og nødvendig brukermedvirkning ofte mangler.

Vi ønsker å trene våre lærere og instruktører til mer bruk av blandet læring, ettersom blandet læring kombinerer fordelene med klasseromsundervisning med fjernundervisning og vil være bedre tilpasset opplæring innen yrkesutdanning enn bare opplæring via ren fjernundervisning. Kort fortalt er blandet læring sammensmeltingen av online og ansikts-til-ansikt-kontakt mellom lærere og deltagere.

Blandede læringsmiljøer inkluderer ikke bare den fysiske tilstedeværelsen av lærere og deltagere, men også deltagerens eierskap og kontroll over tid, sted, innstilling, vei og tempo som læringen foregår i (Banditvilai, 2016).

Lærere og instruktører i yrkesutdanning for voksne mangler noen ganger formell lærerkompetanse, men er ofte folk med god erfaring i undervisningsfagene eller den yrkesmessige konteksten som opplæringen foregår i. De kan føle seg utfordret ved å tilpasse undervisningen sin til en ny blandet læringsstil. Det er nødvendig å ta vare på klare konsepter i blandet læring, utvikle en passende opplæringsmetode, for å gi lærerne materialer og strategier for å lage og utføre blendede læringskurs.

Det er dette vi ønsker å oppnå i løpet av vårt BlendedVET project.

The Project's Aims and Objectives

BlendedVET tar sikte på å skape en online, fleksibel opplæring for lærere og instruktører som er villige til å kombinere ansikts-til-ansikt og nettbaserte instruksjonsmodaliteter.

Blandet læring har blitt en utbredt undervisningsmodalitet, spesielt i K-12 og høyere utdanning. Prosjektet vil være et svar på å hjelpe yrkesfaglærere med å transformere eksisterende opplæring til blandet læring eller opprette ny blandet læring. Mer spesifikt, har vi som mål å gi yrkeslærere eksempler

BlendedVET project N°2020-1-FR01-KA202-079830 5

på eksisterende blandet læring for å inspirere dem, og for å gi dem metodikk og veiledning for å utvikle egen blandet læring basert på deres eksisterende opplæring.

For dette formålet vil vi lage en læringspakke i blandet læring (slik at lærere direkte kan oppleve metodikken mens de lager sitt eget innhold) og en opplæringsmodell som gjør det mulig å implementere lærerutdanningen i alle voksenopplærings situasjoner og om ulike emner.

Resultatene våre vil ikke være emnerelaterte, men gis som eksempler på ulike blandede læringsmetoder.

Basert på det ovenstående, våre mål er:

- **Fremme livslang læring av faglærere**
- **Støtte for innovative tilnærminger og digitale teknologier for undervisning og opplæring**

Hovedaktiviteter

A1: Innsamling og forskning av blandet lærings beste praksis og metoder:

Forskningen og definisjonen av læringsmetoder og metoder kombinert med beste praksis-forskning vil føre til en guide om blandet læring for å gi lærere som er villige til å bruke blandet læring i sin praksis litt teoretisk og praktisk veiledning.

A2: Learning package for blended learning curricular creation:

Denne produksjonen vil føre til opprettelsen av en læringspakke for blandet læring. For å lage denne modellen vil partnerskapet etablere læringsmål, læreplanaktiviteter (i en blandet læringsform), samle og / eller lage undervisningsmateriell for å gjennomføre aktivitetene og bestemme vurderingsmetoder.

A3: Treningsmodell for blandet læring:

Partnerskapet vil utdype og teste en treningsmodell for blandet læring. Åpenbart, overbevist av ideen om at vi lærer bedre av erfaring, vil vi designe treningsmodellen i form av en blandet læringstrening. 90% av kurset vil være online og 10% ansikt til ansikt. Det utviklede modellkurset varer totalt 3 måneder og representerer 100 timer.

A4: Læringsplattform:

Det vil føre til opprettelsen av en nettbasert plattform som inkluderer eksemplene fra Output 1 og blandet læringspakke fra Output 2, opplæringsprogrammodellen for blandet læring og erfaringene som utgjør pilotutdanningens Output 3

Resultater

- Teoretisk og praktisk veiledning for etablering av blandet læring.
- Blandet læringspakke.
- Modell for implementering av innhold og pilotopplæring
- Opplæring av 2 lærere / instruktører i hvert partnerland
- Læringsplattform med MOOCs og infografikk for trening

Blandet læring: introduksjon

I denne håndboken er 50 «beste praksis» og 25 «beste metoder» for emnet kvalitativ blandet læring samlet for å bringe reflekterende innhold til lærere og instruktører innen yrkesfaglig utdanning for voksne.

Det eksempler på blandet metodikk på tekniske og pedagogiske områder og beste praksis for å få eksempler på studiekurs og blandet læringskurs.

Åpenbart bør teknologier brukes til å forbedre undervisningen, ikke erstatte læreren. Vanligvis er det en innledende drastisk økning i arbeidsmengden, ettersom blandet læring av kvalitet betyr å tilpasse en læreplan slik at den passer til den nye leveransen, samt å lære nye lærings- og teknologiske ferdigheter.

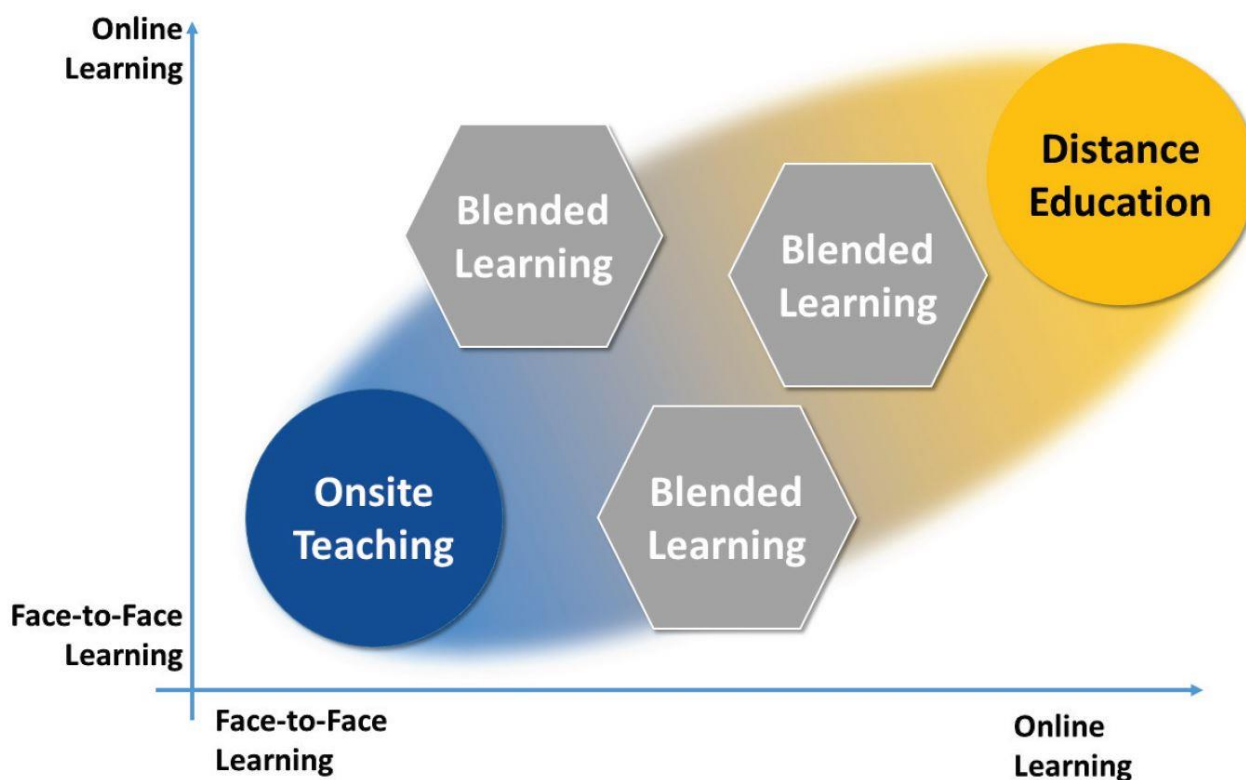
Denne håndboken om beste praksis, inkludert en introduksjon i tillegg til oversikter over fordelene fra lærer- og lærerperspektiv, og validerte, praktiske måter å skape blandet læring på.

Hva er blandet læring?

Blended Learning (Blandet læring) refererer til alle pedagogiske aktiviteter som kombinerer tradisjonelle klasserom ansikt til ansikt-aktiviteter med aktiviteter på nettet. For at læringen skal blandes, bør det tradisjonelle klasseromsinnholdet og det elektroniske innholdet overlape til en viss grad, og de må komplimentere hverandre. En blandet læringsaktivitet som er godt designet, kan kombinere alle fordelene med det tradisjonelle klasserommet (samtale og interaksjon) med fordelene med det elektroniske klasserommet (geografisk uavhengighet og fleksibilitet).

Categorisation of teaching-learning arrangements after Allen, Seaman & Garrett (2007)					
Content	Delivered	Content	Delivered in	Type of Course	Description
Online		Classroom			
0 %		100 %		Tradisjonelt klasserom	Dette er klasseroms-undervisning
1-29 %		71-99 %		Nettbasert	Bruke et online undervisningsverktøy eller websider for å gjøre noen aktiviteter.
30-79 %		21-70 %		Blandet	Blandet læring.
80-100 %		0-20 %		Nettbasert	For det meste online, med få møter ansikt til ansikt.

Jared Stein and Charles Graham (2014, p. 12) definere blandet læring som en kombinasjon av on-site med nettbasert erfaring for å produsere effektiv så vel som fleksibel læring



Fem kvalitetstips for blandet læring¹

Læring krever at du som lærer gir opp en viss kontroll over undervisningsprosessen, og det legger større ansvar på at elevene er ansvarlige for egen læring. Når du legger innhold på nettet, må deltagerne engasjere seg i det hvis de ønsker å få mest mulig ut av det. For å hjelpe deg i denne prosessen er det mange forslag gjennom denne arbeidsboken. Her er noen ting å begynne med:

1. Start med læringsutbytte

Som med utviklingen av alt pedagogisk innhold, start med læringsutbyttet. Spør deg selv, hva er de viktigste 5-7 store ideene du vil at deltagerne skal få fra dette kurset? På slutten av hver time, enten de er online eller i klasserommet, kan du presentere et søylediagram eller en statuslinje som indikerer hvor mye elevene har oppnådd fra hvert utfall til dags dato.

2. Undervisning trumfer teknologi

Det er så mange interessante nettverktøy tilgjengelig, det kan være fristende å innlemme noen av dem i leksjonene dine, selv om de ikke er direkte relevante. Prøv å unngå å gjøre dette. Målet her er å utdanne deltagerne, derfor bør all teknologien drives av læringsutbyttet.

¹ E+ Project BlendIt Report outcomes

3. Grupperarbeid kan være effektivt

En av de mest nyttige tingene med å ha deltagerne online er å sette dem i grupper og få dem til å diskutere emner som er relevante for læringsutbyttet. Å få deltagere til å dele sine kunnskaper og ferdigheter med andre kan være ekstremt gunstig for alle involverte. Denne typen læring - peer learning - anses å være ekstremt innflytelsesrik for elever. Det kan organiseres i klasserommet, men det kan også organiseres online. Online diskusjonsverktøy kan hjelpe til med å strukturere samtaler. Deltagere kan enkelt dele innhold og hyperkoblinger med hverandre.

4. Finn online ressurser

Det er et bredt spekter av ressurser og referanser tilgjengelig på nettet om nesten alle temaer som eksisterer, så dette kan omfatte avishistorier, forskningsartikler eller simuleringer eller videoer. Det er mye innhold tilgjengelig, og med et lite søk vil du kunne finne innhold av høy kvalitet. I tillegg, som en av deltagernes aktiviteter, kan du be dem finne relevant referansemateriale.

5. Vurderingen bør være blandet

Hvis undervisningen blandes, er det fornuftig at vurderingen også blir blandet, så en blanding av online- og klasseromsvurdering. Et av målene med vurderingen er å la deltagerne sjekke hva de har lært. Online-verktøy lar deg gjøre dette enkelt, fra flervalgsspørsmål til å be deltagerne samarbeide om en artikkel for å oppsummere innholdet som er lært.

Når skal lærere bruke blandet læring?

Lærere bør vurdere å bruke Blandet Læring:

- Hvis du har en gruppe deltagere som er geografisk spredt, og det ville være mer praktisk for dem å møte hverandre periodisk i stedet for regelmessig.
- Hvis du vil utvikle innhold som kan tjene til å introdusere en modul, eller gi revisjonsinnhold for modulen.
- Hvis det er et bestemt emne du vil undervise i, som kan ha nytte av multimedialinnhold.
- Hvis mindre ansikt til ansikt innhold vil være nyttig for deg eller deltagerne.
- Hvis mer tilgjengelighet vil være til fordel for deltagerne.
- Hvis deltagerne har andre forpliktelser, og det vil være nyttig hvis de kan gjøre læringen i sitt eget tempo.
- Hvis du har en gjesteforeleser som ikke fysisk kan delta i klasserommet.

Fordelene ved Blandet Læring

Denne delen vil se på de potensielle fordelene med Blandet Læring, og først fokusere på årsakene til at Blandet Læring kan være til nytte for deg, og også være til fordel for dine deltagere.

Internett-baserte teknologier endrer fundamentalt mange aspekter av samfunnet, inkludert forretning, journalistikk, sosiale nettverk og fritid, og denne typen innovasjoner forekommer også i utdanningen. Dette betyr at utdanning nå er tilgjengelig for et bredere og mer variert publikum enn det som tidligere var mulig. Det betyr også at elever kan bli en del av et lærings-samfunn der dialog, debatt og enighet er mulig. Dette spekteret av dialog kan føre til høyere ordenslæring og forbedret kritisk tenkning.²

Blandet Læring representerer også en ny opplevelse for elever, ikke bare på grunn av nettinholdet, men fra kombinasjonen av klasserommet og onlineopplevelsen. Grensesnittet mellom disse to forskjellige læringsformene kan føre til nye holdninger til læring generelt, for eksempel mer selvstyrt læringskompetanse.

Blandet Læring åpner en verden av muligheter for deg, læreren. Det gir deg flere muligheter for samarbeid med andre lærere og elever, det gir deg muligheten til å utvikle nye ferdigheter, og det lar deg overvåke elevene mer effektivt. Det kan også tillate deg å fokusere på dypere læring gjennom peer learning.

Når du har utviklet og levert det blandede innholdet et par ganger, vil du opprette en betydelig innholdsbank, inkludert mulig nyttige spørsmål og svar om moduls spesifikt innhold, tekniske problemer med støtte, en bank med (quiz) spørsmål og en blandet tidsplan. Dette gjør leveringen av en blandet modul betydelig lettere.

Blandet Læring gir også mulige fordeler for dine deltagere, inkludert det faktum at de kan bli betydelig mer motiverte, nyte de nye tilnærmingene til engasjement, samt potensielt nye kommunikasjons- og evalueringsmåter.

Mange forskere,^{3,4,5} som har sett på en rekke studier for å muliggjøre sammenligning (såkalte meta-analysestudier) viser at det er en signifikant forbedring (mellom 80-87%) i elevens prestasjoner for elever i et blandet miljø sammenlignet med klasseromsundervisning.

Utfordringene tilknyttet Blandet Læring:

For å gi et balansert syn på dette emnet, vil denne delen i kontrast se på mulige fallgruver og risikoer knyttet til Blandet Læring.

² Garrison, D.R., H. Kanuka (2004): Blended Learning: Uncovering its Transformative Potential in Higher Education. *The Internet and Higher Education*, 7 (2), p. 95-105.

³Means, B., Y. Toyama, R. Murphy, M. Baki (2013): *The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature*. *Teachers College Record*, 115 (3), p. 1-47.

⁴ Bernard, R.M., E. Borokhovski, R. F. Schmid., R. M. Tamim, P. C. Abrami (2014): *A Meta-Analysis of Blended Learning and Technology Use in Higher Education: From the General to the Applied*. *Journal of Computing in Higher Education*, 26 (1), p. 87-122.

⁵ Liu, Q., W. Peng, F. Zhang et al. (2016): *The Effectiveness of Blended Learning in Health Professions: Systematic Review and Meta-Analysis*. *Journal of Medical Internet Research*, 18 (1).

Blandet Læring er ikke bare et spørsmål om å bringe eksisterende innhold på nettet, men det krever heller en revurdering av innholdet som allerede er levert. I utgangspunktet vil dette være en tidskrevende prosess, både på et strategisk og et operativt nivå. Det kan også kreve nye ressurser når det gjelder personale, penger og teknologi. Etter hvert som de blandede aktivitetene blir mer og mer sofistikerte, vil de kreve mer teknisk støtte.

Noen kritikere avviser på det sterkeste begrepet Blandet Læring og hevder at det er lite utviklet og inkonsekvent brukt, og aktivitetene knyttet til Blandet Læring har forekommet i klasserom ofte uten å være assosiert med det begrepet. De hevder også at siden forskjellige elever opplever den samme lærerfaringen på forskjellige måter, er det veldig utfordrende å måle effekten av Blandet Læring for en hel klasse.⁶

Andre kritikere føler at med mindre det er fullstendig organisatorisk støtte for Blandet Læring, og en robust og pålitelig infrastruktur er på plass, blir det veldig vanskelig å lykkes med å overvåke og støtte blandede initiativer.⁷

Det er verdt å merke seg at noen deltakere, spesielt i ikke-formell voksenopplæring, deltar på kvelds- og helgetimer ikke bare for å lære nyttig innhold, men også - eller overveiende - for personlig utvikling eller for sosiale fordeler og andre grunner utenfor det faktiske læring. Disse deltakerne ønsker kanskje ikke å ta i bruk teknologi i læringen, spesielt hvis de gjør det hele dagen i sine arbeidsaktiviteter. De vil kanskje engasjere seg med andre mennesker på en hyggelig, meningsfull og inspirerende måte ansikt til ansikt; så det er kanskje ikke ønskelig for disse elevene å engasjere seg i teknologi, selv om det er hensiktsmessig fra et undervisningsperspektiv.

Noen elever vil synes det er utfordrende å bruke datamaskiner, for eksempel fordi de ikke er vant til å bruke dem på jobben eller i fritiden i det hele tatt. Du bør derfor alltid først vurdere om elevgruppen din er i stand til å håndtere teknologien som er involvert. Det hjelpe å tilby en introduksjonsøkt der IT-verktøyene som skal brukes i løpet av kurset er presentert, og alle får mulighet til å prøve å bruke dem.

⁶ Oliver, M., K. Trigwell (2005): *Can 'Blended Learning' be Redeemed?* E-learning and Digital Media, 2 (1), p.17-26.

⁷ Moskal, P., C. Dziuban, J. Hartman (2013): *Blended Learning: A Dangerous Idea?* The Internet and Higher Education, 18, p.15-23.

Innsamling og vurdering av metodikk

BlendedVET, har som mål å lage en online, fleksibel opplæring for yrkeslærere som er villige til å kombinere instruksjoner for ansikt til ansikt og nettbasert instruksjon. Prosjektet vil hjelpe **yrkesfaglærere å transformere eksisterende opplæring til blandet læring eller lage opplæring i blandet læring.**

Vi tar sikte på å gi Blandet Læring-trenere eksempler på eksisterende blandet læring for å inspirere dem, å gi dem metodikk og veiledning for å utvikle sin egen blandede læring basert på undervisningen de gir. For dette formålet vil vi gjennomføre en samling og forskning av blandet lærings beste praksis og metoder.

Fra denne samlingen og analyserte metoder vil vi lage en læringspakke i blandet læring (slik at trenere kan oppleve metodikken direkte mens de lager sitt eget innhold) og en opplæringsmodell som gjør det mulig å implementere lærerutdanningen i alle yrkesutdanningsentre og om alle emner .

Resultatene vil ikke være emnerelaterte, men blandede læringsmetoder.

Formål med undersøkelsen:

1. Innsamling og analyse av **10 interessante fremgangsmåter** i fem europeiske medlemsland om blandet læring, for å overvåke deres innvirkning på lærlingers kompetanse.
2. Innsamling og analyse av **5 interessante blandede læringsmetoder** i fem europeiske medlemsland om blandede læringsmetoder, for å inkludere disse metodene i læringsmodulene og gi eksempler på konkrete metoder for pedagogisk opplæring.

Metodikk:

Både referanserammeverk, metoder og resultater kan overføres til andre geografiske og pedagogiske sammenhenger. For å forene samling av praksis i alle partnerland, vil det utvikles sammenhengende verktøy. Dette dokumentet gir generelle instruksjoner for innsamling av praksis.

Datainnsamlings- og analysestrategien består av flere trinn:

1. Utvikling av metodikk.
2. Gjennomføring av analyse (desk research) i hvert av prosjektlandene.
3. Samling av beskrevet praksis og metoder - nasjonalt nivå (oversettelse til engelsk).
4. Utarbeidelse av en internasjonal rapport (oversettelse av den endelige versjonen av den internasjonale rapporten til partnerspråk).

Ad. 1) Følgende verktør vil bli utviklet:

- Mal for beskrivelse av tekniske og didaktiske metoder;
- Mal for innsamling av praksis
- Metodikk - instruksjoner for utvikling og beskrivelse av praksis og metoder.

Ad. 2) Analyser vil bli utført i seks land som deltar i prosjektet: Frankrike, Italia, Norge, Litauen og Tyskland.

Analysen vil bli utført på forskjellige språk (på hver partners nasjonalspråk).

Innsamling av minst **10 interessante øvelser og 5 interessante blandede læringsmetoder (per partnerland)** som vil være engasjert i å velge, samle inn og kommentere praksisene.

Ad. 3) Dataene som samles inn av prosjektpartnerne, vil bli utviklet på nasjonalt nivå og på engelsk.

Innsamling av praksis: For å sammenligne medlemslandene vil partnerne finne minst én god praksis innen hvert av følgende felt:

- *Språkopplæring for innvandrere*
- *Arbeidsledighet (utenfor arbeidsmarkedet)*
- *Yrkesopplæring (innenfor arbeidsmarkedet)*
- *Entreprenørskap*

Innsamling av metoder: Metodene vil være enten tekniske eller pedagogiske

Ad.4) Partneren som er ansvarlig for IO vil utarbeide en sammenhengende internasjonal rapport fra den gjennomførte analysen. Den internasjonale rapporten vil inneholde resultatene som er samlet inn i hvert prosjektland om de viktigste tilnærmingene som brukes av partnere eller i deres nasjonale sammenheng for å styrke ferdighetene rundt statsborgerskap blant studenter i læreplanaktiviteter.

Identifisering og valg av beste praksis:

Definisjon av god praksis

En "god praksis" kan defineres slik:

En god praksis er ikke bare en praksis som er god, men en praksis som har vist seg å fungere godt og gir gode resultater, og anbefales derfor som modell. Det er en vellykket opplevelse, som er testet og validert i vid forstand, som har blitt gjentatt og fortjener å bli delt slik at et større antall mennesker kan adoptere den.

Kriterier for god praksis

Følgende sett med kriterier vil hjelpe deg med å avgjøre om en praksis er en "god praksis":

- **Effektivt og vellykket:**
- En "god praksis" har bevist sin strategiske relevans som den mest effektive måten å oppnå et bestemt mål på; den har blitt inkorporert på en vellykket måte og har hatt en positiv innvirkning på enkeltpersoner og / eller samfunn.

- **Miljømessig, økonomisk og sosialt bærekraftig:**
- En “god praksis” oppfyller dagens behov, særlig de essensielle behovene til verdens fattigste, uten at det går ut over evnen til å møte fremtidige behov.
- **Kjønnsnøytralt:**
En beskrivelse av praksisen må vise hvordan deltagerne, menn og kvinner, involvert i prosessen, var i stand til å forbedre sin situasjon.
- **Teknisk gjennomførbart:**
- Teknisk gjennomførbart er grunnlaget for en “god praksis”. Den er lett å lære og iverksette.
- **Eierskap:**
Deltakende tilnærminger er avgjørende da de støtter en felles følelse av eierskap til beslutninger og handlinger.
- **Overførbart og tilpasningsdyktig:**
En “god praksis” bør ha overførbart og bør derfor kunne tilpasses lignende mål i forskjellige situasjoner.
- **Redusere katastrofe / kriserisiko, hvis aktuelt:**
En “god praksis” bidrar til reduksjon av katastrofe / kriserisiko.



2 måter å samle inn praksis på:

1. Den første måten ville innebære å samle inn informasjon om praksis gjennom tilgjengelig dokumentasjon på grunnlag av forskning og analyse, og vil bli utført av hver partner i deres

land ved hjelp av praksisbeskrivelsesskjemaet (Template of Practice). Informasjonen kan samles ved å bruke:

- skrevet artikkel
- internett
- nettsted
- telefon
- etc

2. Den andre måten, om nødvendig, ville innebære å gjennomføre intervjuer med personer som allerede praktiserer en metode. Intervjuene vil bekrefte den tidligere innsamlede informasjonen og supplere dem med det som mangler. Antall intervjuer vil avhenge av graden av fullstendighet av den tidligere innsamlede informasjonen. Hensikten med intervjuet er å presentere et fullstendig bilde av praksis.

Identifisering og valg av de beste metodene:

Med basis i det Philippe Meirieu⁸, spesialist innen utdanningsvitenskap og pedagogikk, har skrevet:

En pedagogisk metode beskriver de pedagogiske midlene læreren har brukt for å fremme læring og oppnå hans eller hennes pedagogiske mål.

Svært ofte bruker lærere flere metoder som i et gitt øyeblikk validerer den ene eller den andre metoden (en enkelt metode vil være en feil fordi valget av den pedagogiske metoden ofte er et spørsmål om omstendigheter).

Historisk har det vært tendenser til å ri en eller annen metode som en kjepphest eller at man har hatt "troen" på en "mirakelmetode" som gjør at alle kan lære. Den sunneste løsningen er at læreren regelmessig lager en oversikt over undervisningsmetodene sine ved å stille spørsmålet: "for en slik og en slik økt, er dette den pedagogiske metoden som gir den beste tilrettelegging for læring og formidling av kunnskap"?

- Når man snakker om tekniske metoder, betyr det at metodene er en teknisk måte å transformere, implementere eller lage et læringsinnhold fra lærerens side
- Når du snakker om pedagogiske / didaktiske metoder, er det interessant å fremheve Tilnærmingen, Implementeringen og Evalueringen.

Videre er det vanlig å skille mellom 5 pedagogiske / didaktiske metoder:

- den eksponerende metoden (også kalt overførende, passiv eller mesterlig)

⁸ <https://www.meirieu.com/> & <http://meirieu.com/DICTIONNAIRE/methodepedagogique.htm>

- den demonstrative metoden
- den spørrende (eller maieutiske) metoden
- den aktive (eller oppdagelses) metoden
- den erfaringsmessige metoden.

Interessante blandede læringsmetoder

Pedagogiske metoder

Flipped Classroom

Snu den tradisjonelle undervisnings- / læringsmetoden ved en rolleomvendelse: den pedagogiske kontrollen går fra læreren til eleven. Gjør deltagerne mer uavhengige og ansvarlige for sin egen læringsprosess, alltid under veiledning av lærere.

Lab rotation model

I denne modellen kommer studentene til skolen, men undervisningen gjøres helt online via skolens datalaboratorium. Undervisning foregår online, men utdannede fagpersoner som ikke er lærere, hjelper deltagerne på stedet og veileder undervisningen.

Station-rotation model

Station rotation model er en av de mest populære blandede læringsmetodene. Modellen er ikke ny eller unik for blandet læring; lærere har brukt "sentre" for læringsaktiviteter i klasserommene sine i flere tiår, spesielt på grunnskolenivå, der lærere allerede er kjent med rotasjon. Stasjonsrotasjonsmodell regnes som en blandet modell når minst en stasjon involverer studentstyrt nettbasert læring. Per definisjon lar modellen deltagerne rotere stasjoner / aktiviteter i henhold til en fast tidsplan, vanligvis satt av læreren.

Self-blend model

The Self-blend Model lar deltagerne ta online-kurs med en dedikert instruktør utover det tradisjonelle opplæringsprogrammet, og gir dem ofte mer fleksibilitet i timeplanene sine. Denne metoden kan være et interessant alternativ når skoler ikke kan tilby spesifikke læringsmuligheter, for eksempel en avansert praksis eller valgfag. Disse kursene utfyller dermed deres vanlige læreplan. For at denne læringsmetoden skal være effektiv, må deltagerne være svært motiverte. Denne modellen legger derfor stor vekt på elevens modenhet.

Enriched virtual model

The Enriched Virtual Model er en modell der e-læring er ryggraden i læring. Det lar deltagerne sette søkelys på å fullføre online kurs mens de bare møter instruktøren med jevne mellomrom / etter behov. Læreren har rollen som nettbasert leder / tilrettelegger som veileder studentene i deres fjernkurs, og materialet leveres hovedsakelig via en online-læringsplattform og -verktøy. Deltagerne kan diskutere online med læreren hvis de har spørsmål.

Flex model

Denne metoden er hovedsakelig preget av allsidighet for å møte behovene til ulike formelle og uformelle læringsprosesser (skoler, organisasjoner, hjemmeskole, ...). Størstedelen av innholdet leveres via digitale plattformer, med ansikt til ansikt-støtte for deltagerne. Selv om lærere er til stede for å gi støtte på stedet når det er nødvendig, er læring primært selvstyrt, ettersom deltagerne lærer og praktiserer

BlendedVET project N°2020-1-FR01-KA202-079830 18

nye konsepter uavhengig i et digitalt miljø. Lærerens rolle er rollen som tilrettelegger, veileder, snarere enn utdanningsleverandør.

Tekniske metoder

Kahoot!

Hovedmålet med Kahoot! som metode er å kombinere læring og lek, for å gjøre læring enklere og morsommere for alle, uavhengig av alder. Gjennom opprettelse av pedagogiske spørrekonkurranser kan lærere tilrettelegge for deltagerne i læringsprosessen. Elevene vil delta på en aktiv og interaktiv måte, motivert av en engasjerende opplevelse.

Piktochart

Piktochart er et verktøy for å lage rapporter, presentasjoner og infografikk med utgangspunkt i flere tilgjengelige maler designet av eksperter. Du kan velge en av dem for å lage produktet ditt, eller du kan bruke en blank mal og tilpasse den som du vil.

Symbaloo Learning Path

Symbaloo Learning Path er en metode som kan brukes i blandede læringskurs for å gjøre dem raskere og effektive. Symbaloo Learning Paths kan brukes til å lage en spillbasert, digital læringsplan ved hjelp av de beste åpne pedagogiske ressursene. Sten for sten, lage veier for elevene, slik at de kan lære i sin egen hastighet.

Kialo (Kialo Edu)

Kialo Edu er et nettsted for argumentkartlegging, spesielt designet for bruk i klasserommet. Dette verktøyet gjør det mulig å lage diskusjoner om ett eller flere emner, oppmuntre deltagerne til å utforske argumenter og utvikle egne ideer om klasseromsinnhold. Kialo Edu har en argument-trestruktur: gjennom den visuelle representasjonen av emner kan elevene følge argumentets logiske oppsett og bedre organisere ideene sine. Øverst på treet er det oppgaven, etterfulgt av pro- og con-krav som kan støtte eller utfordre den opprinnelige avhandlingen.

Mentimeter

Mentimeter er en svensk applikasjon. Den brukes til å sette inn interaktive spørsmål i presentasjonene som ber om deltagelse fra publikum (elever, studenter ...). Mentimeter-spørsmålene kan settes inn i henhold til ønsker fra presentatøren, enten i begynnelsen eller midt i presentasjonen. Publikum trenger å bruke smarttelefonene eller datamaskinene sine.

Facebook som læringsplattform

Målet med denne metoden er å opprette lukkede, hemmelige grupper på Facebook i begynnelsen av et treningsprogram. Be deretter alle elevene på et kurs om å være en del av gruppen. Da er Facebook funksjonelt som læringsplattform og verktøy for kommunikasjon mellom deltagerne i løpet av hele kurset.

ZOOM som læringsplattform

ZOOM er en skybasert videokonferansetjeneste som kan brukes til å møtes virtuelt med andre - enten bare med video eller lyd eller begge deler, alt mens du gjennomfører live chatter. ZOOM lar deg også ta opp disse øktene for å se senere.

Padlet

Padlet er en online tavle som kan brukes i e-læring eller blandet læring. Du kan sette inn filer, tekst, lyd, video, bilder eller linker. Du kan la forskjellige personer få tilgang, delta i diskusjoner eller gjøre endringer. Derfor er det veldig nyttig for nettbaserte klasser.

CryptPad

CryptPad er et slags elektronisk verktøy som lar grupper av mennesker jobbe sammen om dokumenter (tekstdokumenter, presentasjoner og tabeller ...) sammen uten å være på samme sted. De kan jobbe til samme tid eller til ulike tider. Dette muliggjør forskjellige gruppearbeid og kan dermed være veldig nyttig for e-læring eller blandet læring. Når en såkalt pad er åpen, har du også muligheten til å chatte med de på teamet ditt, og derfor kan du diskutere forskjellige spørsmål angående innholdet.

EdPuzzle – et verktør med videoer

Med EdPuzzle kan du bruke videoer til undervisning. Videoene kan ha kommentarer, spørsmål eller Voiceover. Du kan enten legge inn din egen video (f.eks. en oversikt over din egen forelesning) eller en video som allerede eksisterer (f.eks. En You Tube-video der du legger til spørsmål og kommentarer) eller en video i EdPuzzle som allerede har spørsmål og kommentarer satt inn.

Moodle

Moodle er et læringsstyringssystem designet for å gi lærere, administratorer og elever et enkelt robust, sikkert og integrert system for å skape personlige læringsmiljøer. Hjertet i Moodle er kurs som inneholder aktiviteter og ressurser. Det er omtrent 20 forskjellige typer aktiviteter tilgjengelig, og hver kan tilpasses ganske mye.

Twiducate

Twiducate lar lærere og instruktører lage en privat sosial medieplattform som klassen kan bruke i læringen og aktivitetene sine. I stedet for å la elevene registrere seg og skrive inn en e-postadresse, registrerer en lærer seg og oppretter en klassekode. Ved hjelp av denne koden logger studentene seg på klassens nettverk. Her kan de svare på spørsmål, samarbeide om problemer og til og med legge inn bilder og videoer.

ScreenCast – Screencast-o-Matic

A screencast er et digitalt opptak av det som blir delt på en dataskjerm, også kjent som videoopptak, ofte med forklaring. Screencasts gir deltagerne en lærersentrert tilnærming til læring som kan oppleves i både online- og ansikt til ansikt-settinger.

Quizlet

Quizlet er et enkeltpersons- eller gruppestudieverktøy som lar en lærer lage ett sett med kort med de viktige emnene i en klasse eller aktivitet, som de kan dele med elevene eller med andre mennesker. Det er et interessant 2.0-verktøy for å lage flashcards med pedagogisk innhold, inkludert tekst og bilder, når kortene er opprettet, utvikler verktøyet automatisk aktiviteter og spill for å samhandle med de spesifikke emnene og evaluere den oppnådde kunnskapen..

H5P

H5P er en gratis og åpen interaktiv innholdsopprettingsplattform, som gjør det mulig å lage rundt 35 typer interaktivt innhold, for eksempel interaktiv bildesekvens, lyd, collager, quizer, diktater, interaktive øvelser og spørreundersøkelser.

Wonder

Wonder ønsker å gjøre onlinemøter eller -konferanser mer interaktive for å unngå at deltakerne blir slitne eller uoppmerksomme.

PADLET i undervisning

Padlet er et nettsted som gir brukerne et digitalt lerret. Brukeren kan legge ut tekst, videoer og bilder fra en mobil enhet eller et skrivebord. En av de store appellene til Padlet for bruk i klasserommet er det faktum at mange mennesker kan legge ut på samme tavle samtidig, noe som gjør det veldig godt egnet for samarbeidsarbeid og opprettelse av prosjekter.

Google Classroom i undervisning

Google Classroom gir en lærer- / elevvennlig måte å administrere klasseromsdokumenter på. Dette er hva du kan gjøre med Google Classroom: lage oppgaver, gi kunngjøringer, lagre klasseromsmateriell, la deltagerne samhandle.

God praksis innsamling

Italy - Euroform

- Professional training for teachers “New narratives, new explorations”
- Cometa Formazione experience to innovate TVET
- Linguistic literacy of Italian for foreigners: teaching and methodologies
- Strategies to enter the world of work
- “Data analyst manager (Data scientist)” training path
- Strategic innovation in the digital era
- Youth Empowerment by Entrepreneurial Skills
- Hygiene and Public Health toward 2020
- Hybrid Italian L2 courses
- European Partnership for Social Inclusion and Creation of Skills for Women Entrepreneurship E-learning

Germany - Wisamar

- ENNE - European National Networks for the Enhancement of VET
- Einstieg Deutsch - Learning German for Refugees and Migrants
- OpenITup - Boosting Adult Educator Competences to Upskill Pathways of Adult Learners
- BICAS - Building Intercultural Competencies for Ambulance Services
- Stories that move - Toolbox against discrimination
- Increasing attractiveness of the dual VET education in rural areas through innovative learning scenarios
- Sinbad – a journey to promote key competences in early childhood education through storytelling
- Boosting Educators’ Competences to Do Quality Blended Learning
- Blended Learning Coaches
- Training Adults Online (TAO) – Handbook for teachers of learners 50+

Lithuania - Eu-Trade

- B-Learning - ERASMUS+
- Meant to be a Mentor - ERASMUS+
- Boosting Educators’ Competences to do Quality Blended Learning
- Online4EDU - ERASMUS+
- DigitalCulture - Improving the Digital Competences and Social Inclusion of Adults in Creative Industries
- VR@School - Future schools using the power of Virtual and Augmented Reality for education and training in the classroom
- REINCLUSION - Guidelines for the work inclusion of the refugees and the asylum seekers
- RELIVET – Reducing Early Leaving in VET
- VOCAL – Vocational Online Collaboration for Active Learning

France - AFORMAC

- Educational initiatives: An example of hybrid teaching of English in L3 Accounting at TSM
- Preparing for the digital university: a review of the history and current state of distance, blended, and online learning
- Su2ip - University service of engineering and pedagogical innovation
- Exploring Blended Learning approaches for VET
- B-Learning: Curriculum Design for Blended Learning
- TIBL-Project: Technical Innovation in Blended Learning
- What are the challenges for trainers today and how to mobilise them on digital blended learning?
- Hybrid or Blended Learning in continuous training
- White Paper: When digital enriches professional training
- Design and set up a system of blended learning

Norway - Fonix

- “Entreprenerdy” - Digital support program for entrepreneurship training
- for the unemployed
- The use of iPads in language training for migrants
- Digital tools for the implementation of Upskilling Pathway, A new national digital career guidance service
- Open Educational Resources for secondary education - The Norwegian Digital Learning Arena (NDLA)
- Use of ZOOM as educational platform
- “Frostrune” in basic language teaching A1-A2
- The use of Kahoot in education
- The use of Padlet in education
- The use of Facebook in education
- Use of Google Classroom in education