



En omfattande översikt för utbildare

Författare: Anna Waligóra, PhD, Michał Kozak

*Författare till sammanfattningar av seminarier:
Sonia Andreou, professor Colla Jean MacDonald, Martin Barthel, Ilkka Vuolaslempi,
Rosaria Lagrutta, Francesco Santoro, Regina O'Brien, Sinead Mulvaney, Murray Thexton,
Jarosław Wypyszyński, Anna Waligóra, William Easton, Jesper Eng.*

Innehållsligt samråd: Paulina Zglińska

Korrekturläsning av översättning: Michael Ward

Partnerinstitutioner:

Comparative Research Network e.V.
(Tyskland)

Föreningen för sociala kooperativ (Polen)

IREFORR (Italien)

Changemaker Education (Sverige)

Mullingar Employment Action Group (Irland)

Innoved (Grekland) Cyperns
universitet

Kontakta oss:

Jämförande Research Network e.V.
www.crnonline.de central@crnonline.de
Belziger Str. 60
10823 Berlin, Tyskland

Broschyren redigerades och publicerades inom
ramen för det strategiska partnerskapet

Erasmus+ Beyond Zoom-
2021-2-DE02-KA220-VET- 000049017

Ansvarsfriskrivning

Erasmus Plus finansieras av Europeiska unionen. Europeiska kommissionens stöd för att producera denna publikation utgör inte ett godkännande av innehållet som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.

De externa länkarna i e-boken tillhandahålls som en bekvämlighet och endast i informationssyfte; de utgör inte ett stöd eller ett godkännande från projektpartnerna av någon av produkterna, tjänsterna eller åsikterna från företaget eller organisationen eller individen. Projektgruppen har inget ansvar för riktigheten, lagligheten eller innehållet på den externa webbplatsen eller för innehållet i efterföljande länkar. Kontakta den externa webbplatsen för att få svar på frågor om dess innehåll. Bilder som visas i denna broschyr tillhör respektive fotograf eller upphovsman. BILDERNA FÅR INTE VISAS PÅ NYTT UTAN TILLSTÅND FRÅN FOTOGRAFEN ELLER UPPHOVSMANNEN.

Kontakta skaparen om du vill ha mer information om om du vill ha en reproduktion av en bild eller om du vill ha tillstånd att visa en bild på en annan webbplats. För information om upphovsmannen, vänligen kontakta projektkoordinatorn via adressen ovan

Senaste uppdatering: 23 mars 2024

**Comparative
Research
Network:**



INNEHÅLLS FÖRTECKNING

Introduktion	4
Projektsyntes Metod	6
Sammanfattningar av seminarier	
The Craft of Asynchronous Teaching in the Online Classroom, Dr. Sonia Andreou, Cypern	11
Tips för effektiv onlineundervisning: Bästa praxis och lärdomar, prof. McDonald, Cypern	14
Anpassning till förändring: People's Voice Medias övergångar till hybrid Lärande under och efter pandemin, Martin Barthel, Tyskland	17
Betydelsen av integrationskurser online under pandemin/ Ilkka Vuolaslempi och Martin Barthel, Tyskland	20
Sammanfattning av seminariet, Nikolas Panagiotou, Grekland	24
Förbättring av digitala inlärningsutrymmen. Insikter från Rosaria Lagrutta's Verkstad, Italien	27
Digital omvandling av lärandemiljöer. Engagera människor för Hållbar framgång - workshop från Beyzoo-projektet i Italien	30
Den lärandes resa, Regina O'Brien, Sinead Mulvaney, Irland	33
Inspelad intervju med Inn Training UK Conclusion, Irland	35
Covid-19 som en pedagogisk gamechanger, Anna Waligóra, Polen	41
Från offline till online inom social ekonomi och social entreprenörskap, Jarosław Wypsyński, Polen	43

INNEHÅLLS FÖRTECKNING

Futuregames - Lärande genom mångfald, William Easton, Sverige	-----	41
Kulturverkstan - Att navigera i utmaningar och omfamna online		
Lärande i kulturell projektledning, Jesper Eng, Sverige	-----	51
Viktiga resultat	-----	54
Specifika slutsatser om "före och efter" online-omvandling	-----	57
Prognoser för online- och hybridleveransmetoder	-----	60
Översikt över projektpartners	-----	65

INLEDNING

Förändring följer ständigt utbildningen och dess institutionella och sociala miljö. Oftast är det ett resultat av kulturella och tekniska förändringar som följer med tidens gång. Den drivs också av förändringar i socialpolitiken, ny kunskap om utbildningsdidaktik och andra lokalt betingade särdrag.

De som direkt berörs av denna förändring är institutioner och personer som tillhandahåller utbildningstjänster samt mottagarna av dessa tjänster - barn, ungdomar och vuxna som använder utbildningstjänster. En viktig roll i utbildningen spelas numera av aktörer inom den tredje sektorn som kan tillhandahålla utbildningstjänster eller delta i tillhandahållandet av dem. NGO-miljön, bland annat tack vare genomförandet av innovativa projekt, deltar också i att skapa förändringar inom utbildningen.

Det som obestridligen har förändrat utbildningsutvecklingen under de senaste åren är covid-19-pandemin, som fastställde nya, hittills inte allmänt använda, kriterier för utbildningsprocesser. Förmodligen har principerna som denna historiska och överväldigande erfarenhet gjorde dem så demokratiska för olika områden av samhällslivet (inte bara utbildning) aldrig tidigare i historien.

Bland de olika, ofta dramatiska, konsekvenserna av covid-19-pandemin kan nämnas en betydande acceleration i utvecklingen av kommunikationstekniker och kommunikationsteknik. Alla verktyg som stöder kommunikation under en pandemi var bara ett medel för att nå ett mål, som ur ett utbildningsperspektiv var effektiv kommunikation och effektiv undervisning. Nu är det dags att dra lärdom av detta och fundera över vilka av de förändringar som pandemin har orsakat som kommer att få permanent genomslag i utbildningen; vilka som är värda att bevara och utveckla.

Den här rapporten handlar om befintliga metoder för online- och hybridleveranser/fallstudier och en sammanfattning av de viktigaste resultaten i förhållande till yrkesutbildning. Den samlar in och analyserar de viktigaste slutsatserna om hur yrkesutbildningen påverkas av stora tekniska förändringar. Slutsatser relaterade till online- och hybridleveransmetoder för framtiden presenterades också.

Projektets sammanfattande del beskriver kortfattat antagandena för Beyond Zoom-projektet, dess mål och resultat. Metodkapitlet diskuterar de antaganden och den forskningsstrategi som används i rapportens analyser och anger de tekniska aspekterna och de frågor som ställdes under projektpartnernas seminarier. I delen **Viktiga forskningsslutsatser** anges de viktigaste forskningsresultaten, och i delen **Jämförande analys av metoder i olika länder** presenteras detaljerade analyser som ledde fram till dessa resultat. Rapporten avslutas med avsnittet **Forecasting online and hybrid delivery approaches**, som presenterar den potentiella framtiden för erfarenheter som vunnits tack vare den tekniska accelerationen, bland annat till följd av pandemins villkor. Rapporten innehåller också en **översikt över projektpartner** som också var värdar för lokala Beyond Zoom-seminarier.



PROJEKTSYNTES

Syftet med BEYZO är att bidra till digital omvandling genom utveckling av digital beredskap, motståndskraft och kapacitet genom att förbättra kompetensen och kapaciteten hos yrkesutbildare att leverera inkluderande utbildningsmöjligheter av hög kvalitet i online- och hybridmiljöer (online, offline och en kombination av båda) för undervisning och lärande.

För att uppnå detta mål har BEYZO följande **mål**:

- Öka kunskapen om befintliga bästa praxis inom online- och hybridleverans av yrkesutbildning och sammanfatta resultat för bredare spridning, - Stödja yrkesutbildare i att leverera utbildning och utbildningsaktiviteter i online- och hybridmiljöer,
- Öka tillgången till utbildningsresurser som hjälper VET-utbildare att anpassa offlineutbildning till online- och hybridmiljöer,
- – Förbättra färdigheterna och expertisen hos yrkesutbildare inom en rad olika sektorer för att underlätta inkluderande kvalitetslärprocesser i både online- och hybridutrymmen,
- – Stödja beslutsfattarna i att förstå behoven av nationell och paneuropeisk ackreditering för utbildning i digital facilitering och bidra till definitionen av mikrobehörigheter (<https://crnonline.de/project/beyond-zoom/>).

Projektets tre resultat är:

Resultat 1: En rapport om befintliga online- och hybridleveransmetoder/fallstudier och en sammanfattning av de viktigaste resultaten.

Resultat 2: En utbildningsplan för utbildare inom yrkesutbildning i online- och hybridfärdigheter.

Resultat 3: Digitala/e-läranderesurser för att stödja VET-utbildare att utveckla digitala kompetenser för att leverera utbildning i online- och hybridmiljöer (<https://www.innoved.gr/beyond-zoom/>).

METOD

Seminarier som anordnades av projektpartners användes för att samla in kunskap om befintliga online- och hybridleveransmetoder och god praxis inom detta område. Intressenter bjöds in för att dela med sig av sina kunskaper och erfarenheter under seminarierna.

Intressenter Yrkesverksamma inom yrkesutbildning (eller yrkesverksamma inom din organisations specifika område) som kommer att dela med sig av sina kunskaper och sin expertis inom området som en del av en faciliterad diskussion och presentera fallstudier av god praxis för dem.

Andra yrkesverksamma inom yrkesutbildning, liksom partners personal och team, kommer också att bjudas in till dessa onlineseminarier som deltagare.

Alla seminarier var öppna för allmänheten. De organisatoriska förutsättningarna för dessa möten var gemensamma för alla partners.

Tekniska frågor

- 1 Varje seminarium bör vara max. Under 1 timme bjuder vi in två intressenter att presentera fallstudier av god praxis, var och en har 20 minuter att tala + cirka 10 minuter för frågor och svar. Om vi inte kan bjuda in 2 intressenter till ett möte måste vi organisera ett Andra seminariet.
- 2 Seminariet kan organiseras i en traditionell form (ansikte mot ansikte), online, hybrid eller blandad form (online med publiken i närvaro).
- 3 Inspelningen ska vara på engelska, om inte - lägg till engelska undertexter.
- 4 I början och slutet av inspelningen lägger vi till två tavlor som informerar om projektet och samfinansieringen inom ramen för Erasmus+-programmet (bifogas).
- 5 Inspelningen bör förberedas för publicering som en Webcast-video (klippt och rensad) i mp4- eller mpeg4-format.

6 Förbered en fil med en transkription från inspelningen - detta kommer att vara användbart för oss när vi förbereder rapporten (.doc- eller .pdf-format).

7. När inspelningen och transkriberingen är klara, ladda upp dem till Google Drive.

Inspelningar av seminarierna finns tillgängliga för projektpartnerna. I enlighet med antagandena skapades en utskrift på engelska från vart och ett av seminarierna, vilket är forskningsunderlaget för denna rapport.

Temat för seminariet var övergången till och från onlinebaserade utbildningsmiljöer.

Huvudämne för seminariet: Övergång till och från utbildningsmiljöer online.

Under seminariet utgick varje partner från en gemensam lista med projektfrågor.

Dagordning/frågor:

1. En kort beskrivning av organisationen

- Vilka är de?
- Vilka är deras kärnvärden? •
- Vad är det de gör?

2. Övergången från offline- till onlineleverans

- Hur gick det/hur hände det?
- Vilka delar av deras arbete har överförts? • Har de infört nya aktiviteter?
- Har förändringen påverkat kvaliteten och typen av arbete?
- Har de implementerat några nya arbetsmetoder/onlineprogram, och varför?

METOD

- Hur har utbildningssystemet förändrats till följd av onlineundervisning?
- Vilka onlineverktyg föredrar de, och varför?
- Har de experimenterade med verktyg skapade själva eller "kopierade" de dem från andra?
- Behövde de stöd för att utbilda sig själva?
- Har de använder olika verktyg för olika målgrupper?
- Hur gjorde de engagera människor med hjälp av endast digitala verktyg?
- Vilken var den verkliga effekten på människor av övergången från offline till online?

3. Gå tillbaka till offline från hybrid och blandad leverans

Hur gick det/hur hände det?

Vilken arbetsmetod var mest lämplig för dem?

Utvecklade de en ny metod och vad bestod den i så fall av?

Återgick de till de metoder som de använde före pandemin?

4. Vilka olösta problem står de fortfarande inför efter två års erfarenhet av onlineutbildning?

5. Gav hybridmetoden dem möjlighet att involvera personer som de annars inte skulle ha kunnat nått?

6. Beskriv de viktigaste likheterna mellan att leverera sina aktiviteter i onlinemiljöer jämfört med offlinemiljöer.

METOD

7. Beskriv varje medium (hybrid sessioner/blandade program) styrkor och svagheter och avgöra vilken roll de spelar i utforma sina sessioner.
8. Hur gjorde de för att göra onlinebudskapet attraktivt och inte tråka ut läsarna? (Uppmärksamheten på nätet är kort).
9. Vilka är deras förväntningar på framtida online/hybridmetoder?
10. Finns det några tips/rekommendationer som de skulle vilja dela med sig av när det gäller hybrid/blandad leverans?
11. Hur har utbildningssystemet förändrats på grund av undervisning/arbete online?
12. Frågor och svar, diskussion.

Baserat på materialet från utskrifterna kan det konstateras att vart och ett av seminarierna genomfördes i enlighet med de antaganden som gjorts.



SAMMANFATTNINGAR AV SEMINARIER

Med utgångspunkt från varje seminarium har korta artiklar utarbetats som innehåller de viktigaste resultaten och kommentarerna från diskussionerna ur talarnas perspektiv. Artiklarna gör det möjligt för läsarna att bättre förstå bakgrunden till rapportens slutsatser. Artiklarna presenteras i alfabetisk ordning efter de länder som är projektpartners.

Asynkron undervisning i onlineklassrummet, Dr. Sonia Andreou, Cypern

Onlineseminarier diskuterade erfarenheten av att leverera utbildning i online-lärandemiljöer inom högre utbildning, med fokus på bästa praxis för asynkron undervisning i ett helt online-program för forskarutbildning. De bästa metoderna baserades på talarens erfarenheter som lärare i det online MSc Interaction Design-program som erbjuds av Cyprus University of Technology och Tallinn University i Estland.

Programmet ger studenterna färdigheter inom design, teknik och teori som är relaterade till områdena Interaction Design, Online Learning och Human-Computer Interaction. Programmet ges på engelska till studenter över hela världen och ger tillgång till Googles online-lärandesvit. Dessutom ges alla kursmoduler med tonvikt på praktikbaserat lärande genom forskning, design och implementering av olika individuella och samarbetsprojekt; att bygga en gemenskap bland studenterna är en prioritet, varför en preferens för grupparbete påpekas.

Därefter betonade Dr Andreou de funktioner som finns i Google Classroom och hur dessa kan stödja studenter och lärare i deras grupp- och individuella uppgifter. Uppgifter, tips och andra användbara resurser läggs upp av lärarna, och studenterna uppmuntras att följa efter.

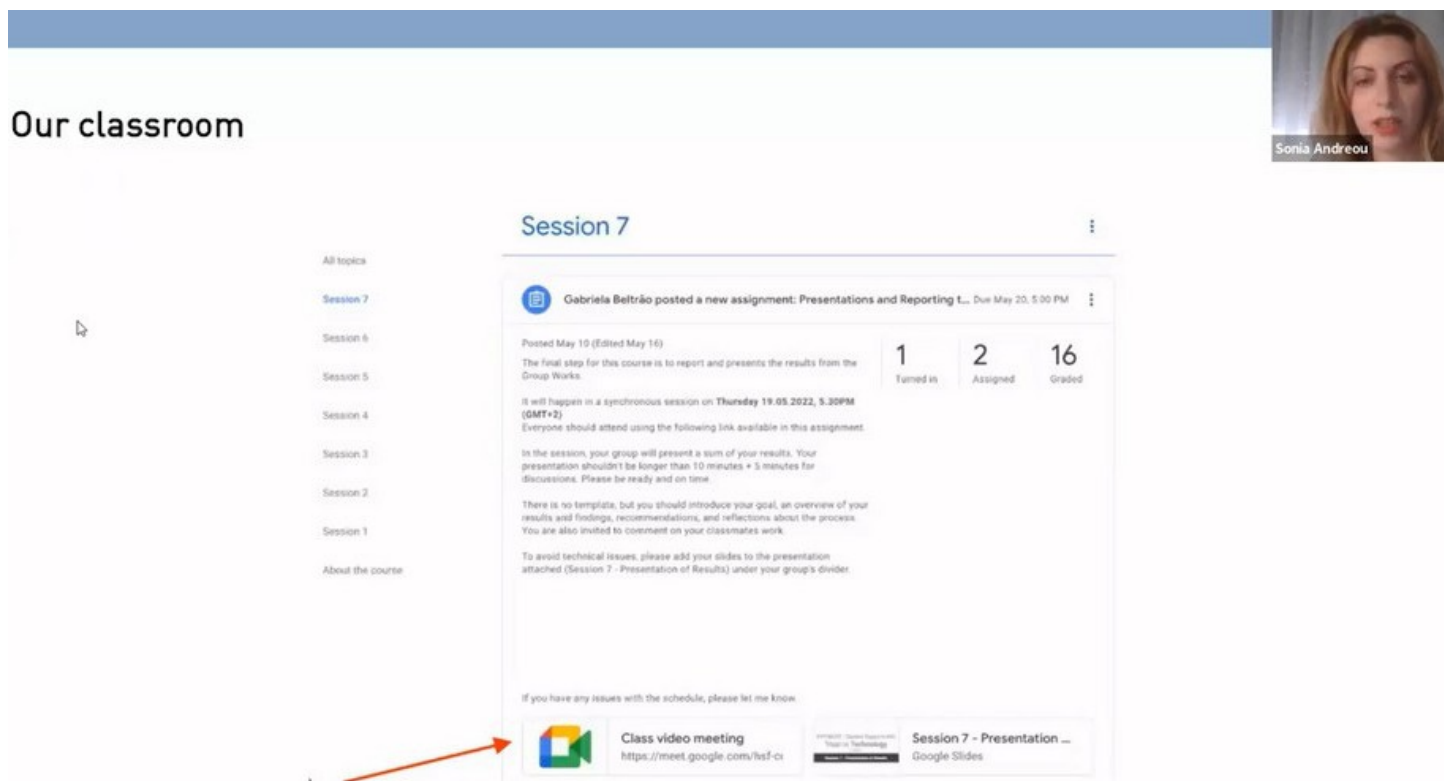
Kommunikation mellan studenter uppmuntras också. Synkrona föreläsningar erbjuds och för att ytterligare förbättra studentupplevelsen hålls virtuella kontorstider för varje modul varje vecka. Sammantaget kännetecknas kursen av flexibilitet för att tillgodose doktorandernas olika behov och scheman.

Därefter förklarades EU:s digitala agenda (dvs. e-inkludering, e-tillgänglighet och e-tjänster), som är kärnan i programmets filosofi. En jämförelse mellan synkrona och asynkrona onlinekurser följde, där även deras korsning skildrades; att delta i lektioner var som helst, kommunicera regelbundet med instruktörer och nätverka/knyta kontakter med klasskamrater är kärnan i denna korsning.

Med särskilt fokus på asynkron onlineundervisning påpekade talaren att fördelar som flexibilitet och enkel kommunikation i detta inlärningssätt står mot ett antal möjliga nackdelar. Till exempel kan innehållet antingen ha ett "utgångsdatum" (efemärt innehåll) eller vara ständigt aktuellt, och det är något som lärarna bör ta ställning till när de undervisar online. Andra fallgropar som man som lärare bör vara försiktig med är bristen på närvaro från andra elever, eftersom vissa elever sannolikt inte kommer att skapa klassrumsrelationer under sin inlärningsresa på samma sätt som de skulle göra i en inlärningsmiljö i realtid. Bristen på uppmärksamhet kan också påverka eleverna, främst när de känner att de inte har någon att vända sig till när de har behov av att lära sig. Därför kommer vissa elever att känna att de måste navigera utmaningar på egen hand. Elevernas självdisciplin var en annan fallgrop som lyftes fram. Eftersom asynkrona kurser är individualistiska måste eleverna utöva självdisciplin för att hålla sig på topp i sin utveckling.

Därefter diskuterades bästa praxis mer i detalj utifrån följande aspekter: tydliga mål, små sessioner, konsekventa uppgifter, tillgänglighet, engagemang och interaktivitet, uttrycksfull feedback, resurser och diskussioner online.

Seminariet avslutades med en diskussion om användbara verktyg som man kan använda när man undervisar i ett onlineklassrum. Det handlade bland annat om att implementera videor, hjälpmedel för prestationsstöd, inspelade föreläsningar, bloggar, digitala bibliotek, presentationer, diskussionsforum och olika former av uppgifter (frågesporter, tester, grupparbeten).



Our classroom

Session 7

Gabriela Beltrão posted a new assignment: Presentations and Reporting t... Due May 20, 5:00 PM

Posted May 10 (Edited May 16)

The final step for this course is to report and presents the results from the Group Works.

It will happen in a synchronous session on **Thursday 19.05.2022, 5.30PM (GMT+2)**
Everyone should attend using the following link available in this assignment.

In the session, your group will present a sum of your results. Your presentation shouldn't be longer than 10 minutes + 5 minutes for discussions. Please be ready and on time.

There is no template, but you should introduce your goal, an overview of your results and findings, recommendations, and reflections about the process. You are also invited to comment on your classmates work.

To avoid technical issues, please add your slides to the presentation attached (Session 7 - Presentation of Results) under your group's divider.

If you have any issues with the schedule, please let me know.

Class video meeting
<https://meet.google.com/hxf-ci>

Session 7 - Presentation ...
Google Slides

Statistics: 1 Turned in, 2 Assigned, 16 Graded

Navigation: All topics, Session 7, Session 6, Session 5, Session 4, Session 3, Session 2, Session 1, About the course

Video Feed: Sonia Andreou

Tips för effektiv onlineundervisning: Bästa praxis och lärdomar, prof. Colla Jean MacDonald, Cypren

Dr McDonald använder som exempel en 9-modulers, 9 veckor lång onlinekurs som syftar till att förbättra akademikers onlineundervisning (utvecklad som en del av Dig-It Erasmus-projektet) och tar i sitt föredrag upp frågan om e-lärande och ger många tips för effektiv onlineundervisning.

Ett första steg mot att utveckla en e-kurs är enligt Dr McDonald en behovsanalys (fokusgrupper, intervjuer). Även en informell behovsanalys (genom en enkät i klassen) är avgörande för att utforma en kurs som på ett framgångsrikt sätt tillgodoser elevernas behov och/eller önskemål. Ett andra steg är kursutvärdering, vilket kan leda till mindre eller större justeringar. I exempelkursen resulterade utvärderingen i att fakultetsmedlemmarna begärde utbildning och stöd för att undervisa online.

Talaren går sedan vidare till att dela med sig av ett antal tips för att göra onlinekurser mer effektiva. Ett sådant tips är att använda ett ramverk för att utforma och utvärdera en e-kurs. Eftersom ett av resultaten av Dig-It-projektet var att utforma ett ramverk för e-lärande med kvalitetsstandard genomfördes en omfattande litteraturstudie för att spåra befintliga liknande ramverk. Med utgångspunkt i denna forskning skapades ett nytt teoretiskt ramverk (European Union Digital Education Quality Standard Framework) för att vägleda utformningen, leveransen och utvärderingen av e-kurser. Videor på Dig-It-projektpartnerernas nationella språk skapades också för att förklara hur ramverket ska användas.

Som nämnts levereras ramverket med en verktygslåda för utvärdering. Detta används för att utvärdera program och moduler/sessioner som tillämpar ramverket. Ett exempel på en temperaturkontroll som äger rum under vecka 3 i en modul ges. Den riktar sig till deltagarna och syftar till att identifiera eventuella förändringar eller mindre justeringar som behövs. Allt görs med Likert-skalar utom ett par öppna frågor (Vad fungerar? och Vad kan förbättras?). Dr McDonald betonar vikten av att genomföra detta tidigt i en kurs, så att eventuella ändringar kan göras i tid.

En slutlig sammanfattande utvärdering är också användbar för att kunna göra förbättringar till nästa gång kursen erbjuds.

Därefter exemplifierar presentatören hur exempelkursen överensstämmer med det nämnda ramverket genom att dela en tabell med ramverkets huvudvariabler och undervariabler (innehåll, leverans, stöd, struktur, gemenskap och resultat) och förklara hur dessa används för kursutvärdering. Hon nämner också ytterligare statistik om exempelkursen: den har redan getts på fem olika universitet och har redan slutförts av 250 personer, vilket ökar till 300 när personal från fyra andra universitet deltar. Dessutom uppmanas alla utexaminerade att delta i ytterligare tre moduler (pedagogisk teori, tekniska färdigheter och användning av ramverket).

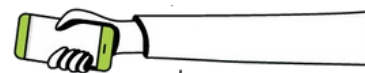
När det nu gäller undervisning online är presentatörens främsta tips att använda en färdplan för varje modul (dvs. tydliga inlärningsresultat och mål, detaljerad uppdelning av lektioner, kursinnehåll, information om uppgifter, undervisningstips och resurser). Detta, menar hon, upprätthåller höga motivationsnivåer både för instruktörer som deltar i Dig-It-kursen och för elever som deltar i onlinekurser, eftersom de båda får genomföra sina egna idéer.

Ytterligare tips som ges till deltagarna när onlinekursen har startat nämns också (t.ex. steg-för-steg-riktlinjer, ett Q&A-forum för teknisk hjälp, onlinemöten). Särskilt när det gäller användningen av ett Q&A-forum betonar presentatören att det sparar mycket tid för lärarna genom att eleverna kan skicka in sina frågor och hjälpa varandra i stället för att skicka e-post till läraren (vilket de bara bör göra av personliga skäl). Även i de fall där frivilliga online- eller f2f-möten hålls är det väldigt få eller inga som deltar, eftersom deras frågor förmodligen redan har besvarats i Q&A-forumet. Ett sätt för deltagarna att spara tid är att dela in klassen i mindre grupper (t.ex. 3 grupper om 10 i en klass om 30), vilket skulle innebära att deltagarna får mindre material att läsa från sina klasskamrater, istället för att alla måste läsa varandras inlägg.

Inför inlämningsuppgifter föreslås att eleverna skulle ha nytta av att få en lista över vanliga fel från tidigare liknande uppgifter, och även bra tidigare uppgifter som e-exempel som de kan se. Sådana tekniker är enligt presentatören värdefulla för eleverna, eftersom de i allmänhet gör bättre ifrån sig när de förstår förväntningarna tydligt, liksom för lärarna, som i sin tur får bättre utkast med färre korrigeringar.

Deltagande (vanligtvis en del av en onlinekurs som betygsätts) nämns också i föredraget som en av e-learningens svaga punkter. För att komma till rätta med detta föreslås att deltagarna spåras och att man kontrollerar om de har fått materialet eller hur mycket tid de tillbringar inloggade. Bristande aktivitet leder till att instruktören kontaktas, vilket sägs eliminera problemet - om inte, kan eleven föreslås att hoppa av kursen. För att deltagarna ska få en procentsats för deltagande kan de slutligen ombes att lägga upp sina åsikter och även svara gruppmedlemmarna.

Som avslutning på sitt föredrag nämner Dr McDonald ett antal faktorer som gör Dig-It-projektets exempellektion till en framgång, till exempel att det finns ett klimat av respekt, uppmuntran till aktivt deltagande, praktiska och användbara uppgifter, möjligheter till reflektion och skapandet av en lärgemenskap, vilket är en förutsättning för e-lärande.



Anpassning till förändring: People's Voice Medias övergång till hybridlärande under och efter pandemin, Hayley Trowbridge

Att anpassa sig till förändringar är en grundläggande färdighet som individer och organisationer måste ha för att trivas i en ständigt föränderlig värld. Covid-19-pandemin har tvingat många organisationer att anta ett nytt arbetssätt, och utbildningssektorn är inget undantag. People's Voice Media, en brittisk välgörenhetsorganisation som använder storytelling som ett verktyg för social förändring, har anpassat sina utbildningsaktiviteter för utsatta och marginaliserade grupper under och efter pandemin.

I en presentation berättade Hayley Trowbridge från People's Voice Media om hur de efter pandemin övergick från fysiska möten till online-miljöer och sedan tillbaka till fysiska möten för sina utbildningar i Community Reporting och storytelling. Utbildningsprogrammen är utformade för att utmana sociala ojämlikheter och orättvisor och arbetar med en rad olika grupper, inklusive personer med funktionsnedsättning, rasminoriteter, vuxna med inlärningssvårigheter och personer med låga akademiska kvalifikationer. Organisationens kärnvärden är samarbete och rättvisa, äkthet och integritet, lärande och utveckling samt optimism och glädje.

Under presentationen betonade Hayley vikten av flexibilitet, tillgänglighet och behovet av att ta hänsyn till den digitala klyftan. Hon betonade också vikten av att prioritera marginaliserade gruppers röster och erfarenheter i sina utbildningsaktiviteter och att främja social förändring genom storytelling. People's Voice Media anpassade sin utbildning i historieberättande till pandemin genom att övergå från personlig närvaro till online och sedan tillbaka till en blandad metod med hjälp av olika verktyg och plattformar för att underlätta denna övergång.

För att hantera utmaningarna med att återgå till personlig utbildning när pandemirestriktionerna lättade antog People's Voice Media en hybridstrategi som omfattar både online- och personlig utbildning. Detta ger större tillgänglighet och flexibilitet samtidigt som det ger fördelarna med personlig utbildning. Community Reporting är ett kraftfullt verktyg för social förändring, och organisationen har åtagit sig att ge individer möjlighet att berätta sina egna historier och göra skillnad i sina samhällen.

Hayley presenterade också ett projekt som heter "The Value of Co-production", som använder berättelser om levda erfarenheter för att visa på effekterna av samproduktion inom ytforskning och policy. Programmet omfattar en-till-en-berättelseaktiviteter online, meningsskapande i grupp och workshops för kunskapsutbyte. Onlineformatet valdes inte bara för att det är mer kostnadseffektivt och tidsbegränsat, utan också för att det ger större tillgänglighet för personer med funktionsnedsättning som kan uppleva resor som ett hinder.

Trots utmaningarna var övergången till hybridlärande i slutändan framgångsrik för People's Voice Media. Utbildare, elever och partners arbetade alla tillsammans för att anpassa sig till den nya inlärningsmiljön, och användningen av teknik möjliggjorde fortsatt lärande även under nedstängningar och karantänperioder. Dessutom möjliggjorde den ökade flexibiliteten och självständigheten för eleverna personliga inlärningsupplevelser och hjälpte eleverna att ta ansvar för sin utbildning.

Övergången till hybridundervisning medförde dock vissa svårigheter. Vissa studenter hade svårt att lära sig på grund av tekniska problem eller begränsad tillgång till internet, medan andra tyckte att det var svårt att anpassa sig till avsaknaden av interaktion ansikte mot ansikte och saknade den personliga inlärningsupplevelsen. Lärarna ställdes också inför nya utmaningar när det gällde att engagera eleverna i en virtuell miljö och ge differentierad undervisning.

Att människor anpassar sig till förändringar är en kontinuerlig process som kräver att organisationer är öppna, flexibla och lyhörda för nya utmaningar och möjligheter. För People's Voice Media var övergången till hybridlärande bara ett exempel på hur de har anpassat sig till förändrade omständigheter genom åren. De har ständigt utvecklat sina utbildningsprogram för att återspegla elevernas behov och erfarenheter och för att ta itu med nya sociala frågor och orättvisor.

Covid-19-pandemin har inneburit många utmaningar för organisationer över hela världen, men den har också öppnat nya möjligheter för innovation och tillväxt. Genom att anamma teknik och anpassa sina utbildningsprogram till en hybrid inlärningsmiljö har People's Voice Media kunnat nå fler elever än någonsin tidigare och ge individer med olika bakgrund möjlighet att berätta sina egna historier och skapa positiv förändring i sina samhällen.

När vi blickar framåt mot en värld efter pandemin är det tydligt att övergången till hybridlärande är här för att stanna. Organisationer som kan anpassa sig till denna nya verklighet kommer att vara bättre rustade för att möta de förändrade behoven hos sina elever och fortsätta att leverera värdefulla tjänster och utbildningsprogram till sina samhällen.

People's Voice Media är fortsatt optimistiskt när det gäller framtiden för hybridlärande. De har lärt sig värdefulla saker om teknikens betydelse för utbildning och fördelarna med ett flexibelt och personligt tillvägagångssätt för lärande. Framöver kommer de att fortsätta att anpassa sig och utvecklas för att möta de förändrade behoven hos sina utbildare, elever och samhället i stort. Talarens erfarenheter visar att organisationer genom att vara flexibla och anpassningsbara framgångsrikt kan navigera i förändringar och fortsätta att leverera värdefull utbildning och tjänster till sina samhällen.



Betydelsen av integrationskurser online under pandemin, Ilkka Vuolaslempi och Martin Barthel, Tyskland

Covid-19-pandemin har drastiskt förändrat hur människor lever sina liv och har påverkat olika branscher, däribland utbildningssektorn. Pandemin har tvingat skolor och universitet att digitaliseras, och det gäller även integrationskurser i olika länder, till exempel Finland. Integrationskurserna är utformade för att hjälpa arbetslösa invandrare att integreras i samhället genom att lära sig värdlandets språk och kultur.

Ilkka Vuolaslempi, en utbildningsexpert från Åbo universitet, delade med sig av sina erfarenheter från Dig-Inc-projektet och sitt engagemang som utbildare i integrationskurser i Finland under pandemin. I sin presentation diskuterade Ilkka allmän information om integrationskurser i Finland, vikten av onlinekurser och utmaningarna med att övergå till digitala plattformar under pandemin.

I Finland erbjuder kommunerna integrationskurser till arbetslösa invandrare för att hjälpa dem att lära sig värdlandets språk och kultur. Kurserna pågår vanligtvis i ett år och målnivån är att nå B1-nivå i finska. Statistiken visar dock att en tredjedel av deltagarna nådde denna nivå efter ett år, medan de återstående två tredjedelarna fortfarande behövde ytterligare stöd.

Kurserna har tre olika nivåer, nämligen en slow lane, en fast lane och en middle lane. Dessa nivåer bestäms utifrån resultatet av den bedömning som deltagarna genomgår vid ankomsten. I större städer finns det olika nivåer tillgängliga, men i mindre samhällen eller på landsbygden är alla deltagare i samma klassrum och läraren måste anpassa sig och ge extra stöd till dem som behöver det.

På grund av pandemin blev det en utmaning att tillhandahålla integrationskurser för arbetslösa invandrare eftersom det var obligatoriskt att garantera säkerheten för både deltagare och lärare. Integrationskurser online blev dock en lösning på detta problem.

Dessa kurser är särskilt fördelaktiga för deltagare som bor långt bort från staden, saknar transportmedel eller inte kan delta i fysiska lektioner.

Onlinekurser erbjuder i allmänhet en rad fördelar, bland annat flexibilitet, tillgänglighet och bekvämlighet. Deltagarna kan studera i sin egen takt och välja den tid som passar dem bäst. Dessutom kan onlinekurser nås från var som helst, så länge det finns en stabil internetanslutning tillgänglig. En annan fördel med onlinekurser är att de tenderar att vara billigare än fysiska lektioner, eftersom deltagarna inte behöver betala för transport, boende och andra utgifter i samband med att delta i lektioner.

I de integrationskurser som erbjuds i Finland kan deltagarna dock inte välja helt fritt när de studerar, eftersom de förväntas vara närvarande vid vissa tider på dygnet. Kurserna är i allmänhet avgiftsfria.

Att övergå till onlinekurser under pandemin var dock inte helt problemfritt. Lärare och deltagare var tvungna att anpassa sig till det nya systemet, och alla hade inte tillgång till stabila internetanslutningar eller enheter för att delta i kurserna. Det fanns också utmaningar med att skapa engagerande och interaktiva kurser, vilket kan vara svårt att uppnå för en lärare som inte har så stor erfarenhet av online- eller hybridkurser.

Under 2015 lanserades ett onlinebaserat utbildningssystem i Finland som erbjöd korta kurser till människor på landsbygden. Kurserna syftade till att hjälpa individer att förbättra sina färdigheter och hitta sysselsättning. När covid-19-pandemin slog till i mars 2020 var systemet redan på plats och hade fungerat framgångsrikt i fem år. I början av pandemin var systemet väletablerat och ett team på cirka 12 personer fanns på plats för att hjälpa deltagarna att använda systemet. Deltagarna fick datorer och de som hade dåliga internetuppkopplingar erbjöds bättre uppkopplingar. Kurserna var utformade för att vara enkla att använda och det krävdes minimalt med klickande för att få tillgång till systemet.

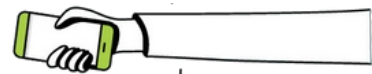
När nedstängningen inleddes i mars 2020 var det en nästan fullständig nedstängning i Finland, med en gräns på 10 personer som tilläts gå ut samtidigt. Teamet hade dock tillräckligt med enheter för att kunna ge folk onlinekurser. Men när alla i hela landet skulle undervisa online var det omöjligt att förse alla med en dator eller bärbar dator. Deltagare som hade sina enheter kunde dock använda dem för onlinekurser. Om en student inte hade någon enhet eller inte visste hur den skulle användas, ordnades det så att de kunde få hjälp. Vissa släpptes till exempel in i ett datorklassrum och där fanns det någon som hjälpte dem att använda enheten.

Vid den tidpunkten fanns det cirka hundra instruktörer som alla erbjöds en snabbkurs i att undervisa online. Detta möjliggjordes genom det befintliga systemet, och även de som inte hade någon tidigare erfarenhet av att undervisa online fick lära sig de nödvändiga minimikraven. Ett onlineteam etablerades redan före nedstängningen och tog på sig uppgiften att se till att studenterna togs om hand. När nedstängningen inleddes måndagen därpå var systemet redan igång. Instruktörerna fick möjlighet att ta tillbaka sina grupper när de kände sig trygga med att undervisa online, och om de behövde mer tid fick de det.

I Finland är det obligatoriskt att delta i integrationskurser och utebliven närvaro kan leda till rättsliga konsekvenser, till exempel att man förlorar sin arbetslöshetsersättning. Under pandemin genomfördes kurserna online, och även om det uppstod vissa utmaningar fanns det fördelar med denna metod. Instruktören var tvungen att vara kreativ för att hitta sätt att få kontakt med studenterna och säkerställa att de lärde sig, eftersom fysiska signaler och kroppsspråk inte var tillgängliga online på samma sätt som i klassrummet. Det fanns också utmaningar med att nå ut till studenter som kanske stod inför personliga problem, men kommunikationsverktyg online användes för att upprätthålla kontakten med studenterna.

Trots dessa utmaningar fanns det också fördelar med onlineundervisning, till exempel möjligheten att nå studenter som kan ha svårt att närvara personligen och att ha flexibiliteten att använda digitala resurser för att stödja lärandet. Även om det fanns vissa utmaningar visade sig övergången till onlineundervisning under pandemin vara ett framgångsrikt alternativ till integrationskurser i klassrummet, och implementeringen av onlinekommunikationsverktyg var en användbar resurs för lärarna.

Sammanfattningsvis har integrationskurser online visat sig vara en värdefull resurs för deltagare som inte kan delta i fysiska lektioner på grund av pandemin eller av andra skäl. Dessa kurser ger flexibilitet, tillgänglighet och bekvämlighet, och de är också kostnadseffektiva. Övergången till onlinekurser kräver dock noggrann planering, stöd och resurser för att säkerställa att både lärare och deltagare kan anpassa sig till det nya systemet på ett framgångsrikt sätt.



Mediekunskap, Nikolas Panagiotou, Grekland

Center for Education and Innovation (InnovED) inom ramen för Beyond Zoom-projektet, med referensnummer 2021-2-DE02- KA220-VET-000049017, genomförde ett webinar den 23 september 2022. Center for Education and Innovation (InnovED) samlade experter från olika områden för att diskutera viktiga frågor relaterade till utbildning och entreprenörskap. Två viktiga presentationer vid webinariet handlade om mediekunskap och entreprenörskap, och hölls av Panagiotou respektive Stefanidis.

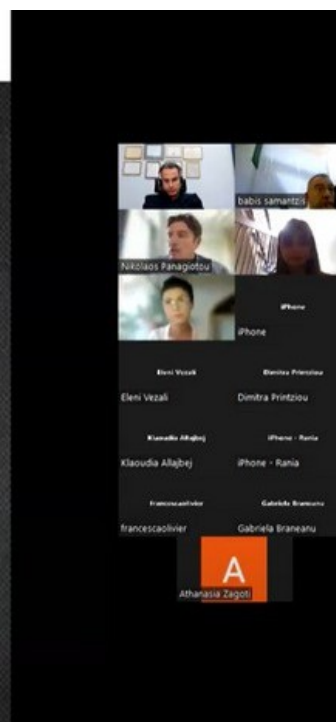
Talarna gav värdefulla insikter om mediekunskap och entreprenörskapsutbildning och betonade vikten av att förstå hur mediebudskap påverkar våra uppfattningar samt behovet av att främja entreprenörskap för att driva på ekonomisk tillväxt och utveckling.

Panagiotou talade om mediekompetens. Hans presentation var inriktad på vikten av mediekunskap i dagens föränderliga värld. Panagiotou diskuterade de olika former av media som människor konsumerar dagligen, inklusive sociala medier, TV och nyhetskanaler. Han betonade att människor måste vara kritiska mediekonsumenter och utveckla sin mediekompetens för att bättre kunna navigera i det komplexa informationslandskap som finns tillgängligt för dem. Panagiotou gav praktiska tips och strategier för att utveckla mediekompetens, t.ex. att faktagranska information, identifiera källor och vara medveten om propaganda. Han diskuterade också vikten av att förstå hur medier produceras och distribueras och vilken potentiell påverkan de kan ha på samhället.

En av de viktigaste punkterna som Panagiotou betonade var filtrens inverkan på våra liv. Han förklarade hur digital teknik kan skapa "filterbubblor" där människor bara exponeras för information som bekräftar deras befintliga övertygelser. Detta kan skapa en förvrängd bild av verkligheten och hindra kritiskt tänkande. Därför måste människor vara medvetna om den roll som filter spelar när det gäller att forma deras onlineupplevelser och aktivt söka efter olika perspektiv och informationskällor.

Vidare lyfte Panagiotou fram de fem nyckelfrågor som individer bör ställa sig när de konsumerar media, vilka inkluderar att identifiera författaren, analysera de kreativa tekniker som använts, förstå syftet, beakta olika publikperspektiv och analysera innehållet. Dessa frågor hjälper individen att utvärdera trovärdigheten och eventuella fördomar i medierna och att bli en mer kritisk konsument. Vidare diskuterade Panagiotou ansvarsringarna, som identifierar sex grupper som har ett ansvar för att främja mediekunskap: medieindustrin, myndigheter, upphovsmän, lärare, föräldrar och privatpersoner. Var och en av dessa grupper har en roll att spela när det gäller att skapa ett mer informerat och engagerat samhälle och främja mediekunskap för alla.

Media literacy



Stefanidis, ordförande för Academy of Entrepreneurship, inledde den andra presentationen med att lyfta fram Academy of Entrepreneurships uppdrag att inspirera och utbilda unga entreprenörer. Akademin erbjuder en rad olika program och resurser som hjälper entreprenörer att utveckla sina färdigheter, hitta finansiering och få sina företag att växa. Genom att främja entreprenörskap bidrar akademien till tillväxt och framgång för den grekiska ekonomin.

Akademin har framgångsrikt genomfört över fyrtio europeiska projekt, samarbetat med mer än tretusen mottagare och ingått partnerskap med femtio länder över hela världen, vilket gör den till ett globalt entreprenörsnätverk.

Dessutom delade Stefanidis med sig av några av akademins goda metoder som har bidragit till dess framgång. Dessa inkluderar att skapa en stödjande och samarbetsinriktad miljö, att fokusera på erfarenhetsbaserat lärande och att ge tillgång till erfarna mentorer. Akademin betonar också vikten av att nätverka och skapa partnerskap med andra organisationer och företag, vilket bidrar till att skapa ett livskraftigt ekosystem för entreprenörskap. Stefanidis betonade också vikten av entreprenörskap för att hantera sociala och miljömässiga utmaningar. Han betonade behovet av fysisk undervisning för att utveckla entreprenörskapsfärdigheter, men lyfte också fram den blandade inlärningsmetoden som kombinerar online- och fysisk utbildning. De syftar till att göra e-lärandeaktiviteter engagerande och interaktiva för eleverna och uppmuntra till kommunikation mellan eleverna och deras fysiska instruktörer.

Förbättra digitala inlärningsutrymmen. Insikter från Rosaria Lagruttas workshop, Italien

Inledning

Digital teknik som introduceras i ett utrymme kan störa hela miljön och kan uppfattas som ett hot av vissa. Därför är det viktigt att olika dimensioner smälter samman och kopplas samman för att underlätta integreringen av teknik. I den här workshopen delar Rosaria Lagrutta, en forskare från University of Basilicata som bedriver fältforskning i Finland, med sig av sina insikter i dessa frågor.

Förståelse av digitala lärplattformar

Lagrutta börjar med att definiera vad lärandemiljöer i den digitala eran innebär. Hon utforskar olika typer av utrymmen, den teknik som stöder dem och hur digital teknik kan integreras i dessa inlärningsutrymmen. Dessutom går hon in på kritiska mänskliga faktorer som kan påverka hur framgångsrik en lärplattform är, där framgång avser dess förmåga att stödja och förbättra inlärningsdynamik, kunskapsdelning med mera.

Dimensioner av lärandemiljöer

~~Lagrutta betonar att lärandemiljöer~~ kan ta olika former, allt från fysiska till virtuella eller hybridmiljöer. Hon diskuterar hur dessa utrymmen kan vara formella eller informella och kännetecknas av åtgärder och interaktion mellan olika aktörer, som samarbetar och delar kunskap på olika sätt. Lärandemiljöer har potential att främja specifika kognitiva processer och påverka dynamiken i miljön.

Infrastruktur och styrning av lärandemiljöer

Infrastrukturen i ett inlärningsutrymme spelar en avgörande roll för att stödja dess mål. Lagrutta identifierar fem viktiga infrastrukturdimensioner. För det första avser **inlärningskontexten** den fysiska eller virtuella miljö där kunskapsdelning och inlärningsdynamik uppstår.

Det är viktigt att se till att inredningen och komponenterna i utrymmet underlättar integreringen av teknik.

En annan viktig dimension är **samspelet** mellan olika aktörer i rummet. Olika aktörer med varierande roller, som lärare, handledare och studenter, bidrar till lärandeprocessen. Tekniken kan stödja externa och interna interaktioner och främja kommunikation och relationsutveckling.

Lagrutta lyfter fram betydelsen av **inlärningsmetoder** och kultur inom ett inlärningsutrymme. Det handlar bland annat om de tekniker som används för att integrera teknik på ett effektivt sätt, till exempel spelifiering, simulering och uppslukande upplevelser. Dessutom är det viktigt att skapa en kultur där deltagarna delar med sig av sina kunskaper för att främja samarbete och engagemang.

Dimensionen **tekniska resurser** fokuserar på de verktyg och den infrastruktur som underlättar inlärnings- och kunskapsutbytesprocessen. Valet och implementeringen av lämplig teknik är avgörande för att uppnå de önskade målen. Det är viktigt att se till att tekniken är funktionell och stabil, samtidigt som man tar hänsyn till den digitala och kulturella kompetensen hos de personer som använder den.

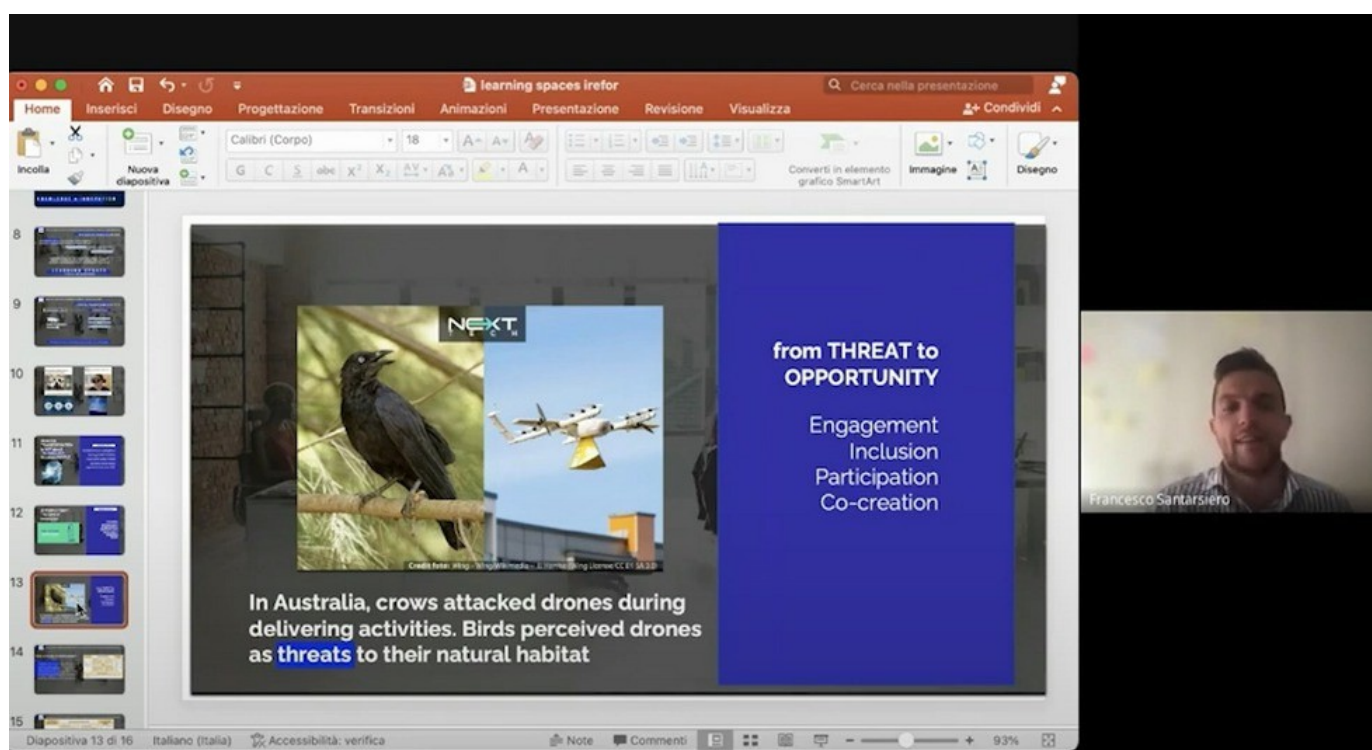
Slutligen spelar **styrningen** en avgörande roll för att ett lärandemiljö ska bli framgångsrikt. Planering, genomförande och utvärdering är nödvändiga för att övervaka och mäta effekten av utrymmet. Olika utvärderingsmetoder kan användas beroende på vilken typ av lärandemiljö det handlar om och vilka resultat som eftersträvas.

Diskussion och implikationer

Lagrutta inleder en diskussion om vikten av lärandemiljöer och hur de ska implementeras. Deltagarna uppmuntras att utforska de element som är mest betydelsefulla i deras egna inlärningsutrymmen och den teknik som vanligtvis integreras i dem. Genom att beakta de olika dimensionerna och faktorerna belyser Lagrutta hur integrationen av digital teknik kan stödja omvandlingen av inlärningsutrymmen och förbättra den övergripande inlärningsupplevelsen.

Slutsats

Rosaria Lagruttas workshop ger värdefulla insikter om hur man förbättrar digitala inlärningsutrymmen. Genom att förstå de olika dimensionerna och ta hänsyn till de mänskliga faktorerna kan organisationer och lärare skapa effektiva och verkningsfulla lärandemiljöer. Att implementera lämplig teknik, främja en samarbetskultur och överväga styrningen av utrymmet är viktiga delar för en framgångsrik digital omvandling inom lärandeområdet.



The screenshot shows a presentation slide from a software titled "learning spaces irefor". The slide features a photograph of a crow perched on a branch next to a drone in flight. The text on the slide reads: "from THREAT to OPPORTUNITY", "Engagement", "Inclusion", "Participation", "Co-creation", and "In Australia, crows attacked drones during delivering activities. Birds perceived drones as threats to their natural habitat". The presentation interface includes a top menu bar with options like Home, Inserisci, Disegno, Progettazione, Transizioni, Animazioni, Presentazione, Revisione, and Visualizza. A sidebar on the left shows a list of slides, and a video feed of a man, Francesco Santarsiero, is visible in the bottom right corner.

Digital omvandling av lärandemiljöer. Engagera människor för hållbar framgång, Francesco Santoro, Italien

Inledning

Beyzoo-projektet (Beyond Zoom) är ett samfinansierat initiativ inom ramen för EU:s Erasmus+-projekt som syftar till att hjälpa lärare och utbildare att anpassa sig till de nya verktyg som introducerats under pandemin.

Francesco Santarsiero, forskare vid University of Basilicata, talade om ämnet, delade med sig av sina erfarenheter och presenterade en ny utbildningsmetod med fokus på den digitala omvandlingen av utbildningslokaler.

Komplexiteten i den digitala eran

Francesco Santarsiero betonar hur pandemin har introducerat nya verktyg och metoder för lärande och undervisning online. Med den ständigt pågående tekniska utvecklingen är det avgörande för lärare att förstå de nya utmaningar och möjligheter som uppstår. Det nuvarande affärslandskapet kännetecknas av volatilitet, tvetydighet och komplexitet, och påverkas av komplexa problem som kräver innovativa lösningar.

Digital transformation som en möjlighet

För att förbli konkurrenskraftiga måste organisationer anamma digital transformation och innovation. Man måste dock akta sig för "innovationsteater"-strategin, där organisationer enbart fokuserar på att skaffa avancerad teknik utan en övergripande strategisk plan. Istället bör den digitala omvandlingen vägledas av en förståelse för användarnas behov och problemlösning med lämpliga lösningar.

Människor i centrum för digital transformation

Människor står i centrum för den digitala omvandlingen. Det är viktigt att involvera slutanvändarna och organisationens personal i besluten om hur lärandemiljöerna ska förändras. Genom att fokusera på människors behov snarare än bara på teknik kan man undvika felinriktade kompetenser och säkerställa en effektiv omvandlingsprocess. Innovation bör vara en strävan efter att lösa problem och tillgodose ouppfyllda behov.

Samskapande som nyckeln till framgång

För att hantera komplexiteten i den digitala omvandlingen av utbildningslokaler lyfter Francesco fram vikten av medskapande. Att engagera hela organisationen och slutanvändarna genom deltagande aktiviteter hjälper till att förstå deras behov och tillhandahålla riktade digitala lösningar. Målet är att skapa en miljö som främjar kunskapsdynamik och gör det möjligt för organisationer att anpassa sig till den digitala världen.

Den teknologiska dimensionen och människor som katalysatorer för omvandling

Francesco Santarsiero utforskar de olika dimensionerna av digital transformation i lärandemiljöer, med fokus på vikten av att balansera den tekniska dimensionen med människors engagemang. "Technology push"-strategin, där tekniken driver förändring, kan leda till nedslående resultat om man inte tar hänsyn till mänskliga behov och befintliga färdigheter inom organisationen. Det är viktigt att anpassa tekniken till användarnas behov och att aktivt involvera personalen för att säkerställa en effektiv förändringsprocess.

Utmaningar och möjligheter med digital omvandling -

Slutsatser

Den digitala omvandlingen av utbildningslokaler kräver ett holistiskt synsätt. Det handlar inte bara om att digitalisera befintliga aktiviteter utan också om att ompröva undervisningsmetoder, nödvändiga färdigheter och den kulturella utvecklingen inom organisationen. Den digitala omvandlingen erbjuder möjligheter att förbättra kvaliteten på lärandet och värdeskapandet, men den kräver särskild uppmärksamhet på användarnas behov och kompetensanpassning.

Den digitala omvandlingen av lärandemiljöer kräver ett strategiskt tillvägagångssätt som sätter människan i centrum för processen. Francesco Santarsiero betonar vikten av att aktivt involvera slutanvändare och organisationens personal, att använda ett samskapande tillvägagångssätt och att ta hänsyn till organisationens specifika behov. Digital transformation handlar inte bara om att implementera avancerad teknik utan kräver ett innovations- och problemlösningsscentrerat förhållningssätt. Medskapande och aktivt deltagande från alla berörda intressenter är avgörande för att säkerställa hållbar framgång i omvandlingen av lärandemiljöer i den digitala eran.

Sammanfattningsvis presenterar Francesco Santarsiero ett strategiskt tillvägagångssätt för den digitala omvandlingen av utbildningslokaler och betonar vikten av att engagera människor och anpassa sig till slutanvändarnas behov. Digital omvandling handlar inte bara om att implementera avancerad teknik utan kräver ett innovations- och problemlösningsscentrerat förhållningssätt. Samskapande och aktivt deltagande från alla intressenter är avgörande för att säkerställa hållbar framgång i omvandlingen av lärandemiljöer i den digitala eran.

Den lärandes resa, Regina O'Brien, Sinead Mulvaney, Irland

På Irland och runt om i världen under covid-19-pandemin var människor tvungna att anpassa sig till olika sätt att arbeta och lära sig. Under pandemin stängde skolor över hela världen. Globalt sett var över 1,2 miljarder barn borta från klassrummen.

Som ett resultat av detta har utbildningen förändrats dramatiskt med den tydliga ökningen av e-Learning, där undervisningen sker på distans och via mötesplattformar online.

I ett seminarium Carol Cantwell kvalificerad utbildare, projektledare med MEAG Ireland. Diskuterade med Regina O'Brien (utbildare och administratör) och Sinead Mulvaney (elev, examen i konst). Hur elever och utbildare övergick från personligt lärande till online-lärande under pandemin och hur elevernas resa till hybridlärande fortsätter.

Seminariet genomfördes via en mötesplattform online. Eleverna fick en presentation och en introduktion till hybridlärande.

En oplanerad och snabb övergång till online-lärande utan utbildning, med otillräckligt internet och utan större förberedelser gjorde inlärningsresan till en stor utmaning.

Nackdelarna med den nätbaserade inlärningsmiljön: Elever och utbildare förväntades ha tekniska färdigheter för inlärningsmiljön online. När distansstudenter har tekniska problem kan det störa klassen. Detta kan vara svårt för utbildaren eftersom det kan bli tidskrävande. Fortbildningsinstitutioner står inför utmaningen att leverera effektiva och engagerande lektioner för onlineundervisning. Fördelarna med online-lärandemiljön gav elever över hela världen tillgång till online-lärande, vilket skapade en inkluderande lärandemiljö eftersom alla elever hade tillgång oavsett var de befann sig.

Ett av de många verktygen i kurshanteringssystemet (CMS) är inspelningsknappen. Inspelade lektioner kan vara praktiska för deltagaren att lyssna tillbaka på. Det ger enkel tillgång till lektioner för elever som kan arbeta efter sitt eget schema.

För närvarande kan bränslekrisen ha en inverkan på elever som reser till college från landsbygden i Irland, och onlineklassen var att föredra för att spara på bränslekostnaderna. Onlineundervisning ger elever som inte har möjlighet att resa en möjlighet att fortsätta sin utbildning.

Både traditionell undervisning och hybridundervisning har styrkor och svagheter som passar vissa elever bättre än andra.

I en hybrid undervisningsmiljö är det inte alla utbildare som känner sig säkra på livevideo eller har IT-kunskaperna för att driva online- och offlineklasser tillsammans. I den traditionella klassrumsmiljön får eleverna fortfarande interaktion i realtid, kroppsspråk och klassrumsstruktur, vilket kan vara avgörande för inläringen. När en elev upplever tekniska problem kan det leda till att utbildaren upplever en tidsfördröjning i sin klassrumsundervisning, vilket kan orsaka frustration bland eleverna i klassrummet.

Den mest betydande förändringen som vi har sett att covid-19-pandemin har orsakat är känslor av isolering och ensamhet.

Före covid-19-pandemin var de flesta av oss mycket bekanta med fysiska lektioner, medan få utbildare hade någon större erfarenhet av att hantera distansstudenter, än mindre av att checka in med grupper i en hybridmodell.

Utbildningsorganisationerna var tvungna att snabbt anpassa sig till onlinemetoder under covid-19, vilket ledde till ekonomiska konsekvenser för organisationerna. För att gå vidare som en hybridmodell för undervisning är Learning Management System (LMS) en central komponent i din hybridundervisningsstrategi, LMS kan vara dyrt att underhålla.

En utbildningsmanual skulle vara användbar för utbildare och elever för att använda dessa system. Stöd och utbildning i hybridleverans skulle vara en fördel för både utbildare och elever. Uppföljning och utvärdering av hybridkurser är mycket viktigt.

De förändringar som covid-19 har orsakat kan vara här för att stanna. En ny hybridmodell för utbildning håller snabbt på att växa fram.

Inspelad intervju med Inn Training UK Slutsats

Som vi redan är medvetna om på Irland och runt om i världen under COVID-19 pandemin var människor tvungna att anpassa sig till olika sätt att arbeta och lära sig. MEAG Ireland bestämde sig för att intervjua Murray Thexton, chef för Inn Training, som är baserat i Storbritannien. Murray har varit involverad i tidigare Erasmus plus-program. Murray har 25 års erfarenhet inom utbildningsområdet och vi bestämde oss för att ta tillfället i akt att använda hans kunskaper och erfarenheter från verkliga livet i vår forskning inom ramen för BEYOND/ZOOM-projektet.

Som ett resultat av detta beskrev Murray på ett dramatiskt sätt sin erfarenhet av att förhindra att hans utbildningsorganisation stängdes när COVID-19-pandemin förändrade världen. Den distinkta ökningen av online-lärande var höjdpunkten för Murray och räddade hans verksamhet från att sjunka.

Precis som många andra organisationer befann han sig i en okänd miljö och var tvungen att tänka självständigt utan vägledning eller manual. Över en natt ändrade han sitt sätt att arbeta - han tog steget mot det okända och arbetade helt från en intern miljö till en utbildningsmiljö enbart online. Han var en av de lyckliga eftersom han är involverad i den här typen av verksamhet, han kunde anpassa sin verksamhet för att fungera online.

Murray ombads att med egna ord förklara sin uppfattning om den hybrida inlärningsmiljön. Han konstaterade att "det inte finns någon skillnad mellan en hybrid inlärningsmiljö och en intern inlärningsmiljö. "Det finns inget sådant som en virtuell elev. En bra facilitator/utbildare skapar en inkluderande inlärningsmiljö med hjälp av de verktyg som tekniken har gett oss."

Under COVID-19-pandemin fann Murray sig ofta vara den enda kontaktpunkten för eleverna under den isolering som världens befolkning upplevde. Som utbildningsledare beskrev Murray hur hans onlinekurser förvandlades till en gruppdiskussion eller en rådgivningssession - Murray har empati och god humor som alla utbildningsledare måste ha oavsett vilken inlärningsmiljö de undervisar i.

Han tror att det beror på personens personlighet som facilitator om de kan hantera den hybrida inlärningsmiljön och fortsätta att facilitera utbildning för sina deltagare med samma inlärningsupplevelse som om deltagaren befann sig i klassrummet.

Murray visar de metoder och verktyg för onlineutbildning som gjorde det möjligt för honom att snabbt anpassa sig till onlineundervisning, och genom självstudier med hjälp av video och internetsökningar blev han bekväm med att fortsätta sin övergång till onlineutbildning. Han nämner också samarbete med andra organisationer och självutvärdering av sin egen undervisning som ett sätt att veta om deltagarna lär sig. Detta är mycket viktigt, och ofta glömmer vi som utbildare att reflektera över vår egen prestation.

Murray identifierade att engagera elever är en annan fråga som alla facilitatorer kommer att tycka är svår i en hybrid inlärningsmiljö. Att hantera online-elever och sätta gränser är viktigt och att följa dina lektionsplaner och fortsätta med en struktur att följa.

Som facilitator måste du vara professionell när du befinner dig i båda miljöerna. Undervisningsmetoderna i hybridmiljön har blivit innovativa, till exempel att ha två skärmar för att engagera eleverna, som facilitator kan du kolla in eleverna eftersom du kan zooma in på dem. Några av de andra verktygen, som ikonerna med den höjda handen, gör att eleven inte kan avbryta handledaren. Den här ikonerna finns nu i olika hudfärger, vilket möjliggör kulturell medvetenhet och skapar en inkluderande inlärningsmiljö.

Språkbarriärer och kulturell medvetenhet är utmaningar du kan stöta på som facilitator, men Murray har förstahandsupplevelse av att vara involverad i Erasmus plus-projekt, han beskriver ett verktyg på en mötesplattform som är ett transkriptionsverktyg som kan vara mycket innovativt när du står inför språkbarriärer.

Att vara medveten om elevernas behov och känna till ditt kursinnehåll och ha utmärkta observationsfärdigheter är de färdigheter som krävs för en hybrid inlärningsmiljö. Skyddsfrågor, lagstiftning, GDPR är alla identifierade hinder som måste övervinnas inom en hybrid arbetsmiljö.

Under covid-19-pandemin skakades gamla undervisningsprocesser om, organisationer gillar inte förändring men de som är villiga att ta till sig förändring kommer att följa med sin tid. Den yngre generationen är mycket kunnig när det gäller teknik och att anamma förändringar. Eleverna har snabbt anpassat sig till flexibiliteten i online-lärande.

Är den hybrida inlärningsmiljön här för att stanna? Svaret är ja: vi rör oss mot en virtuell inlärningsmiljö och vi måste förstå att det inte finns något sådant som en virtuell elev, utan att vi måste anamma en virtuell inlärningsmiljö.

Slutligen måste du som organisation vara modig nog att använda hybridmetoden och lära dig av att samarbeta med personer som har erfarenhet av att använda den här undervisningsmetoden. Oavsett om man gillar det eller inte så är hybridlärande här för att stanna och en organisation för yrkesutbildning som inte tar till sig förändringen på ett positivt sätt riskerar att hamna på efterkälken.

Inn Training UK:s erfarenheter av hybridundervisning, Murray Thexton, Irland

Som vi redan är medvetna om på Irland och runt om i världen under COVID-19 pandemin var människor tvungna att anpassa sig till olika sätt att arbeta och lära sig. MEAG Ireland bestämde sig för att intervjua Murray Thexton, chef för Inn Training, som är baserat i Storbritannien. Murray har varit involverad i tidigare Erasmus plus-program. Murray har 25 års erfarenhet inom utbildningsområdet och vi bestämde oss för att ta tillfället i akt att använda hans kunskaper och erfarenheter från verkliga livet i vår forskning inom ramen för BEYOND/ZOOM-projektet.

Som ett resultat av detta beskrev Murray på ett dramatiskt sätt sin erfarenhet av att förhindra att hans utbildningsorganisation stängdes när COVID-19-pandemin förändrade världen. Den distinkta ökningen av online-lärande var höjdpunkten för Murray och hjälpte till att rädda hans företag.

Precis som många andra organisationer befann han sig i en okänd miljö och var tvungen att tänka självständigt utan vägledning eller manual. Över en natt ändrade han sitt sätt att arbeta - han tog steget mot det okända och arbetade helt från en intern miljö till en utbildningsmiljö enbart online. Han var en av de lyckliga eftersom han är involverad i den här typen av verksamhet, han kunde anpassa sin verksamhet för att fungera online.

Murray ombads att med egna ord förklara hur han såg på den hybrida inlärningsmiljön. Han konstaterade att "det inte är någon skillnad mellan en hybrid inlärningsmiljö och en intern inlärningsmiljö. "Det finns inget sådant som en virtuell elev. En bra facilitator/utbildare skapar en inkluderande inlärningsmiljö med hjälp av de verktyg som tekniken har gett oss."

Under COVID-19-pandemin fann Murray sig ofta vara den enda kontaktpunkten för eleverna under den isolering som världens befolkning upplevde. Som utbildningsledare beskrev Murray hur hans onlinekurser förvandlades till en gruppdiskussion eller en rådgivningssession - Murray har empati och god humor som alla utbildningsledare måste ha oavsett vilken inlärningsmiljö de undervisar i.

Han tror att det beror på personens personlighet som facilitator om de kan hantera den hybrida inlärningsmiljön och fortsätta att facilitera utbildning för sina deltagare med samma inlärningsupplevelse som om deltagaren befann sig i klassrummet.

Murray visar de metoder och verktyg för onlineutbildning som gjorde det möjligt för honom att snabbt anpassa sig till onlineundervisning, och genom självstudier med hjälp av video och internetsökningar blev han bekväm med att fortsätta sin övergång till onlineutbildning. Han nämner också samarbete med andra organisationer och självutvärdering av sin egen undervisning som ett sätt att veta om deltagarna lär sig. Detta är mycket viktigt, och ofta glömmer vi som utbildare att reflektera över vår egen prestation.

Murray identifierade att engagera elever är en annan fråga som alla facilitatorer kommer att tycka är svår i en hybrid inlärningsmiljö. Att hantera online-elever och sätta gränser är viktigt och att följa dina lektionsplaner och fortsätta med en struktur att följa.

Som facilitator måste du vara professionell när du befinner dig i båda miljöerna. Undervisningsmetoderna i hybridmiljön har blivit innovativa, till exempel att ha två skärmar för att engagera eleverna, som facilitator kan du kolla in eleverna eftersom du kan zooma in på dem. Några av de andra verktygen, som ikonerna med den höjda handen, gör att eleven inte kan avbryta handledaren. Den här ikonerna finns nu i olika hudfärger, vilket möjliggör kulturell medvetenhet och skapar en inkluderande inlärningsmiljö.

Språkbarriärer och kulturell medvetenhet är utmaningar du kan stöta på som facilitator, men Murray har förstahandsupplevelse av att vara involverad i Erasmus plus-projekt, han beskriver ett verktyg på en mötesplattform som är ett transkriptionsverktyg som kan vara mycket innovativt när du står inför språkbarriärer.

Att vara medveten om elevernas behov och känna till ditt kursinnehåll och ha utmärkta observationsfärdigheter är de färdigheter som krävs för en hybrid inlärningsmiljö. Skyddsfrågor, lagstiftning, GDPR är alla identifierade hinder som måste övervinnas inom en hybrid arbetsmiljö.

Under covid-19-pandemin skakades gamla undervisningsprocesser om. Organisationer gillar inte förändringar, men de som är villiga att ta till sig förändringar kommer att följa med sin tid. Den yngre generationen är mycket kunnig när det gäller teknik och att anamma förändringar. Eleverna har snabbt anpassat sig till flexibiliteten i online-lärande.

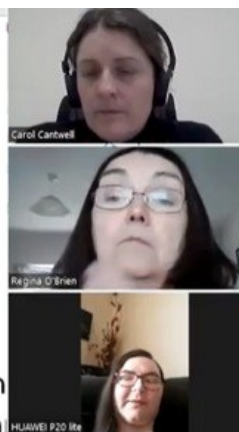
Är den hybrida inlärningsmiljön här för att stanna? Svaret är ja: vi rör oss mot en virtuell inlärningsmiljö och vi måste förstå att det inte finns något sådant som en virtuell elev, utan att vi måste anamma en virtuell inlärningsmiljö.

Slutligen måste du som organisation vara modig nog att använda hybridmetoden och lära dig av att samarbeta med personer som har erfarenhet av att använda den här undervisningsmetoden. Oavsett om man gillar det eller inte så är hybridlärande här för att stanna och en organisation för yrkesutbildning som inte tar till sig förändringen på ett positivt sätt riskerar att hamna på efterkälken.

Group Activity



As a group discuss different approaches to delivering training online & hybrid learning environ



Covid-19 som en pedagogisk spelförändrare, Anna Waligóra, Polen

Att flytta undervisningen till den virtuella världen har visat sig vara en viktig utmaning för universiteten. För det första krävde det en förändring i synen på utbildning som sådan - något som tidigare hade verkat omöjligt blev en del av vardagen för akademiker och studenter. För det andra, efter den första pandemichocken, gav distansundervisningen lösningar som inte var möjliga i den personliga undervisningen. Själva skälet till att ändra undervisningssystemet under pandemin är naturligtvis fortfarande absolut negativt. Förekomsten av covid-19 i sig och stressen över risken att drabbas av en "ny, obekant" sjukdom fick sina konsekvenser, men förändringen av tankesättet och den relativt snabba öppningen för nya utbildningslösningar var ändå ett viktigt bidrag till hur universitetsutbildningen efter covid-19 och tankesättet kring den ser ut idag.

Fram till pandemin användes lösningar inom utbildning som förmedlades via internet och tillhörande teknik selektivt. Det var möjligt att använda dem för klassrumsundervisning, men samtidigt var det svårt att föreställa sig att man skulle kunna ta bort behovet av direkt närvaro vid universitetet. Deltagande i onlinekurser utgjorde en etisk utmaning som kunde diskuteras bortom universitetets regler. Deltagande i undervisningen och utbildningsprocessen som sådan innebar en absolut nödvändighet att befinna sig på campus. På så sätt kan man säga att pandemin medförde en breddning av definitionen av universitetsutbildning - det som verkade omöjligt fram till Covid-19-eran blev standard. Idag genomförs dock lektioner med större användning av distansundervisningsmetoder. Och även om föreläsningar och övningar till största delen har återvänt till universitetens klassrum finns utvalda onlinekurser, jour- och onlineseminarier tillgängliga. Det har blivit en ny och god tradition att universitetet håller öppna seminarier på nätet. De kan bland annat följas genom online-streaming på YouTube. Universitetets personal kan också utbilda sig i detta format, vilket utökar möjligheterna att bjuda in experter som inte alltid finns tillgängliga stationärt.

Det är också värt att notera att många av universitetets processer och resurser har digitaliserats. "Tack vare" pandemin har nya rutiner tagits fram för att hantera pappersarbete utan att behöva komma till universitetet. Utbildningsmaterial har också förfinats och nytt material till det digitala biblioteket har köpts in. Universitetets processer har därmed blivit grönare (minskad pappersförbrukning) och mer tillgängliga, vilket är särskilt viktigt för utlänningar som studerar i Polen och för personer med funktionsnedsättning.

Naturligtvis har pandemin avslöjat eller medfört mer komplicerade och mindre positiva konsekvenser i form av studenter som "försvinner" bakom avaktiverade kamerafönster under onlinekurser. En del av dessa situationer var ekonomiskt motiverade, medan andra var psykologiskt betingade. Situationer diagnostiserades där studenter inte hade möjlighet att delta aktivt i undervisningen, bland annat på grund av att de delade rum med syskon som hade parallella utbildningsåtaganden. Den ekonomiska situationen visade sig också vara ett hinder - inte alla hem hade tillräckligt med onlineutrustning för att göra det smidigt att använda Teams eller Zoom. Vissa studenter hade svårt att anpassa sig till utbildningsprocessen online - motivationen att delta i undervisningen minskade och man såg kriser i form av pandemier och långvariga reträtter. För att lösa de tekniska problemen skapade universiteten klassrum som gjorde det möjligt för studenterna att delta i onlinekurser under sanitära förhållanden (detta alternativ tillgodosåg behoven hos studenter som studerade och bodde i samma stad). Man utsåg också psykologiska konsulter som både anställda och studenter kunde vända sig till för att få råd om det behövdes.

Från offline till online inom social ekonomi och socialt entreprenörskap, Jarosław Wypsyński, Polen

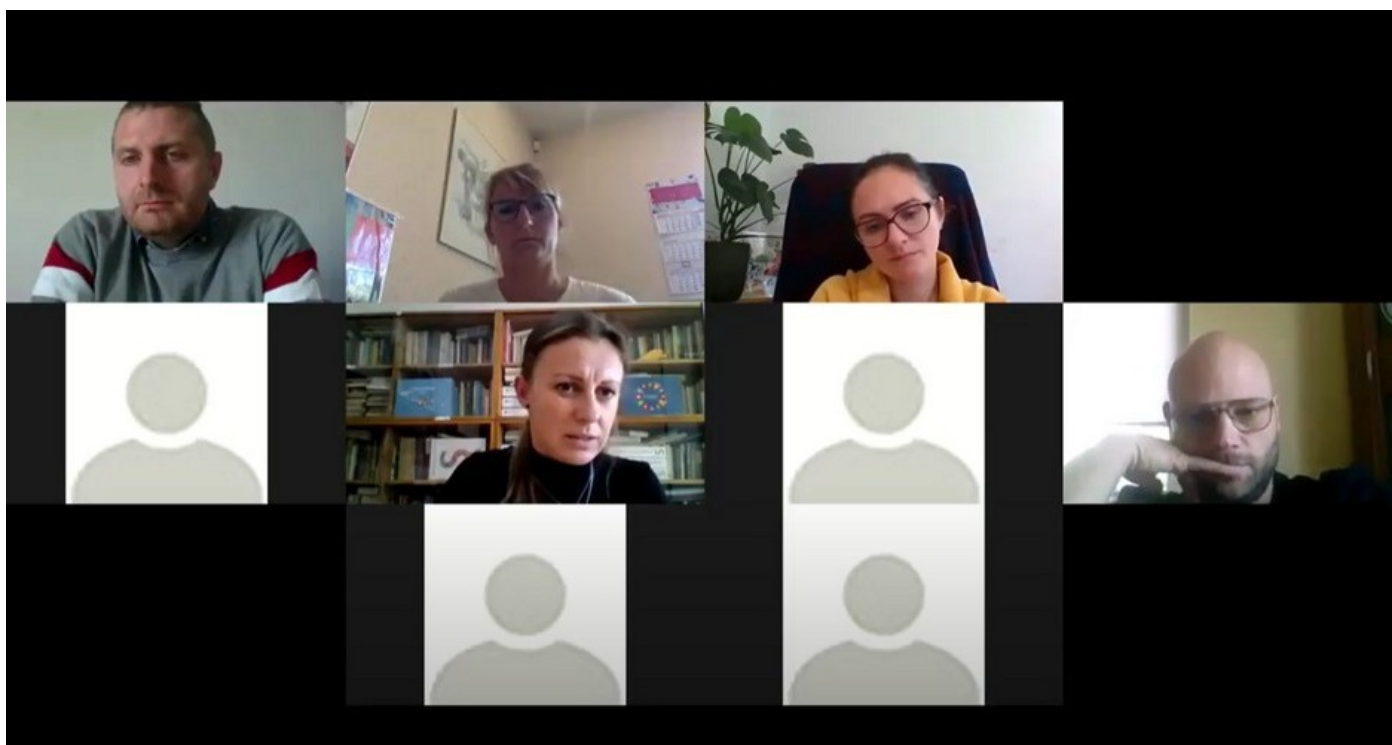
Den sociala ekonomin och framför allt det sociala entreprenörskapet i Polen fungerar i förhållande till de konkreta produkter och tjänster som de tillhandahåller. Verkligheten med covid-19 var mycket mer komplicerad för detta område än för utbildningstjänster, varav de allra flesta tillfälligt eller permanent kunde flyttas till den virtuella världen. Pandemin har blivit ett experimentfält för sociala företag när det gäller att delvis eller tillfälligt överföra kommunikation och aktiviteter till den virtuella världen. Vissa enheter inom den sociala ekonomin har gått över till dessa lösningar på ett smidigt sätt; för vissa av dem var det en tid av stora prövningar, bland annat på grund av bristen på eller otillräckligheten hos utrustningsfaciliteterna för de villkor för aktiviteter som dikteras av den sanitära regimen som orsakas av Covid-19.

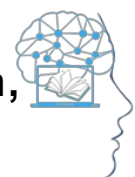
De sociala företagen i fråga tillhandahåller bland annat vård- och cateringtjänster. Under pandemin ville mottagarna av dessa tjänster ofta inte låta vårdgivare komma till dem på grund av risken för covid-19-infektion. Å andra sidan gick inrättningar som använde catering dagligen (t.ex. skolor) online, vilket innebar att sociala företag tillfälligt förlorade kunder. Under dessa omständigheter var det nödvändigt att omforma tjänsteerbjudandet och hitta nya kunder. Denna process gick naturligtvis inte smärtfritt och var förknippad med en periodisk minskning av de sociala kooperativens inkomster. En viktig lärdom om de sociala företagens motståndskraft kom dock fram - det visade sig att de har resurser att agera innovativt (även om detta ofta var förknippat med organisatorisk stress).

En viktig utmaning för en organisation som Association for Social Cooperatives, som samordnar och stöder de sociala företagens verksamhet, visade sig vara ett nytt sätt att organisera rådgivningstjänsterna. Tjänsten, som hittills organiserats antingen på föreningens huvudkontor eller på de sociala kooperativens huvudkontor, har flyttat till den virtuella världen.

Det kan sägas att efter en period av försök (val av det optimala verktyget för onlinekommunikation) organiserades konsulttjänster i virtuell verklighet med framgång. Även viss utbildning kunde genomföras i denna form. Att ge råd till och rapportera om sociala företag online visade sig vara en större utmaning. Efter pandemin återgick vi alla med lättnad till att hantera dessa frågor ansikte mot ansikte. Säkert kommer dessa nya metoder och lösningar delvis att finnas kvar hos oss, både när det gäller samarbete med befintliga sociala företag och i aktiviteter som leder till att nya enheter inom den sociala ekonomin etableras.

Pandemins överlevnadstest gjorde det visserligen möjligt för sociala företag att testa vissa onlinelösningar. Några av dem fanns kvar efter pandemin. Det gäller t.ex. ny, sociala medier-orienterad marknadsföring av produkter och tjänster eller underlättande av telefonkommunikation med nuvarande och potentiella kunder. Rådgivning online med hjälp av Skype accepterades också delvis (Teams ansågs vara ett mer komplicerat verktyg och användes därför i mindre utsträckning).





Futuregames - Learning Through Diversity, William Easton, Sverige

Futuregames är en spelskola som har funnits i snart 25 år, vilket gör den till en av Europas äldsta spelutbildningar. Skolan erbjuder kortare såväl som längre program, både för de som redan är etablerade i spelbranschen och för framtida spelutvecklare som står i begrepp att starta sin karriär. Cirka 40 % av de som är verksamma inom den svenska spelindustrin är tidigare Futuregames-studenter. Utbildningsprogrammen omfattar bland annat game artist, quality assurance game tester, game designer, project manager, programmerare, VR, AR, Animation VFX artist med mera. Skolans tidigare studenter har också etablerat sig på ledande företag inom spelindustrin internationellt. Skolan har cirka 1000 elever och finns på flera orter i Sverige, från Boden i norr till Malmö i söder. För närvarande håller Futuregames på att etablera skolor i Norge, Polen, Nya Zeeland och letar efter liknande expansion i Danmark och Tjeckien.

Futuregames är högt rankat i internationella rankningar av spelutbildningar och en del av framgången beror på det nära samarbetet med nästan alla ledande svenska och många internationella spelföretag, däribland Hazelight, Avalanche Studios, CD Projekt RED, Star Stable, Zordix, Paradox, Turborilla, North Kingdom, King, Ubisoft, EA DICE, Fatshark Games, Starbreeze Studios, Embracer Group, Epic Games och många andra. Nya samarbeten tillkommer varje år och för närvarande har skolan aktiva relationer med över 300 företag som arbetar med spel och relaterade branscher både i Sverige och internationellt.

Sedan oktober 2022 är Futuregames en del av AcadeMedia, Skandinaviens ledande utbildningsleverantör med över 650 skolor och 180.000 elever inom förskola, grundskola, gymnasium och vuxenutbildning.

Futuregames heltidsutbildning styrs av Myndigheten för yrkeshögskolan (MYH).

En sak som skiljer yrkeshögskolan i Sverige från universitet och högskolor är kravet på att minst 80% av studenterna ska ha en relevant anställning inom ett år efter examen. En annan stor skillnad mot traditionell universitetsutbildning är sammansättningen av lärarkåren. I stället för att ha en stor fast personalstyrka har Futuregames endast ett fåtal heltidsanställda lärare och sysselsätter nästan 900 branschfolk som arbetar som lärare och mentorer. Detta innebär att studenterna under sin utbildning har möjlighet att träffa ett stort tvärsnitt av människor från spelindustrin, vilket inte bara hjälper till att förankra deras studier i den senaste utvecklingen inom den professionella industrin, utan också möjliggör det kritiska nätverkande som studenterna behöver för att kunna sätta upp den 30-veckors praktik som är avslutningen på deras utbildning. I genomsnitt får 90% av studenterna direkt anställning på det företag där de har varit praktikanter. För att göra utbildningen så relevant för branschens behov som möjligt är alla kurser praktiska till sin natur och inkluderar en rad spelprojekt där studenterna arbetar i grupper över disciplingränserna med att släppa och publicera de spel de skapar, och skolan publicerar ungefär 40 nya titlar varje år. En annan viktig skillnad mellan universitetsutbildning och yrkeshögskolestudier är det nära engagemanget från branschföreträdare i underhåll och utveckling av läroplanen. Alla utbildningsprogram har en styrelse som består av branschfolk som både måste godkänna utbildningens upplägg och, vilket är mer kritiskt, föreslå eventuella förändringar av kursinnehållet som behövs för att garantera fortsatt branschrelevans.

Under Covid 19-pandemin gick undervisningen på Futuregames från att bedrivas i hybridform till att vara helt online. Hybridundervisning innebär här en kombination av klassrums- och onlineundervisning, enligt till exempel Dziuban, Graham, Moskal, Norberg och Sicilia (2021). Onlineundervisning avser en form av distansundervisning som använder internetbaserad teknik för att ge utbildning till studenter som studerar på distans.

Den innehåller olika verktyg som gör det möjligt för studenterna att delta i undervisningen var de än befinner sig med en dator och internetuppkoppling, Nortvig et al (2020). Hur gick den här övergången? För många var det inte en så stor förändring, eftersom studenterna var vana vid att undervisas av lärare som befann sig på annan ort. Spelbranschen i stort har länge präglats av hybrida arbetsformer, med anställda som arbetar på distans. Vissa fenomen blev dock mer uppenbara. Dessa diskuteras nedan på temat interaktion och teknisk åtkomst.

Interaktion har skett mellan lärare/föreläsare och studenter både på plats och digitalt. Futuregames har både studenter och lärare/föreläsare från hela världen. Detta innebär att det inte är nödvändigt att ha en mångfaldsansvarig inom företaget, utan mångfald byggs in i olika lärprocesser. Samma sak gäller för mångfald när det gäller funktionsvariation. En student som har en hörselnedsättning bidrar till spelutvecklingen genom sitt unika perspektiv. Ett perspektiv som kan vara svårt för läraren eller föreläsaren att förmedla, men genom heterogena studentgrupper, både vad gäller nationalitet och funktionsvariation, får studenterna möjlighet att interagera med personer som har haft helt andra erfarenheter. Under pandemin blev det särskilt tydligt att interaktion kan ske även över långa avstånd och att studenter och lärare kan lära sig och till och med interagera på distans.

Övergången från klassrumsundervisning till online- och/eller hybridundervisning fungerade bra för många studenter, till exempel genom att spela in fler lektioner så att studenterna kunde se inspelade lektioner på sin egen tid. En kombination av synkront och asynkront lärande har visat sig vara positivt för flera studenter, inte bara för studenter som har missat de ordinarie föreläsningarna utan också som en möjlighet att gå tillbaka och repetera material. För studenter med social fobi har det varit en lättnad att kunna kommunicera skriftligt digitalt istället för muntligt i klassrummet. Frågor kring GDPR i relation till inspelade lektioner och relaterade frågor är något som vi arbetar med och efterlevnad har varit en central fråga.

Med en utbildning som redan finns i ett digitalt sammanhang (spelbranschen) har teknisk tillgång inte varit något problem. Såväl studenter som personal är vana vid att använda datorer och annan teknisk utrustning som kommunikationsmedel.

Vissa studenter med neuropsykiatriska tillstånd upplevde övergången till nätbaserad undervisning som problematisk. Förändringar är generellt svårare att hantera för personer med till exempel ADHD och/eller Aspergers syndrom. Futuregames har ett nära samarbete med olika professionella nationella och internationella organisationer i syfte att kunna stötta dessa studenter på bästa sätt. Behovet av fortsatt arbete inom detta område har identifierats och kommer att fortsätta när utbildningen fortsätter att övergå till en onlineform i framtiden.

Något som framkommit under övergången till onlineundervisning är att den digitala miljön uppfattas som mer giftig av både studenter och personal. Studenter tenderar att säga/skriva saker bakom en skärm som de inte skulle uttrycka om de möttes ansikte mot ansikte. Som utbildningsanordnare har Futuregames strikta riktlinjer som kommuniceras till personal och studenter. Man skiljer mellan officiella kanaler, som skolan sköter och övervakar, och elevernas privata kanaler, som till exempel Discord. I de officiella kanalerna är skolan snabb med att markera mot stötande och olämpliga uttrycksformer. Detta arbete behöver fortsätta för att säkerställa att såväl studenter som personal har en väl fungerande och säker (digital) arbetsmiljö. Det finns en reell risk att vissa elever isolerar sig och inte deltar lika aktivt i sociala sammanhang. För att förhindra detta arbetar Futuregames mycket med samarbetsprojekt där studenter från olika spelutbildningar deltar. I dessa projekt får studenterna en praktisk erfarenhet av de verktyg som används i spelbranschen och fokus på samarbete betonas aktivt. Att göra detta i en hybrid- eller onlinekontext är fortfarande en utmaning för Futuregames och kräver fortsatt utvecklingsarbete.

Under de senaste åren har Futuregames i allt högre grad arbetat med konnektivistisk pedagogik som ett sätt att forma, förbättra och uppdatera sina undervisningsmetoder. Konnektivism är en relativt ny inriktning inom utbildningsvetenskapen och har funnits åtminstone sedan George Siemens banbrytande arbete från 2005. (Siemens 2005). De viktigaste utgångspunkterna är att utveckling och upprätthållande av kontakter och nätverk är avgörande för inläring, att inläring kan ske utanför direkt mänsklig interaktion och att kunskap finns i mångfald. Studenter lär sig genom att ingå i nätverk och dra nytta av varandras olika sätt att lösa komplexa problem. För Futuregames är det också viktigt att studenterna lär sig att bygga sina egna nätverk och att de kan hitta kunskap och lära sig från en mängd olika källor, inklusive andra studenter, lärare, onlinekurser och andra externa källor. Denna pedagogik förbereder studenterna för livet efter utbildningen genom att betona vikten av fortsatt samarbete och att vara öppen för möjligheten att lära sig i olika sammanhang. När studenterna påbörjar sin utbildning får de till exempel veta att de kommer att lära sig om 70% av sina klasskamrater. Detta kommer ofta som en överraskning för dem som kommer direkt från gymnasiet och har varit vana vid att det mesta lärandet sker mellan lärare och elever. Studenterna uppmuntras att bygga nätverk både inom och utanför utbildningssystemet, till exempel genom LinkedIn, Discord och andra professionella sociala mediekanaler. Detta betonas från dag ett i utbildningen och genomsyrar sedan hela utbildningen, både vad gäller undervisningen och det som sker utanför online och i det fysiska klassrummet.

Denna artikel beskriver hur Futuregames Yrkeshögskola har arbetat med interaktion under covid-pandemin, teknisk åtkomst och lektionsdesign med hjälp av konnektivistisk pedagogik. Artikeln visar att Futuregames arbetar aktivt på flera fronter för att säkerställa att både studenter och personal har en bra och säker (digital) arbetsmiljö, men att mycket arbete återstår att göra.

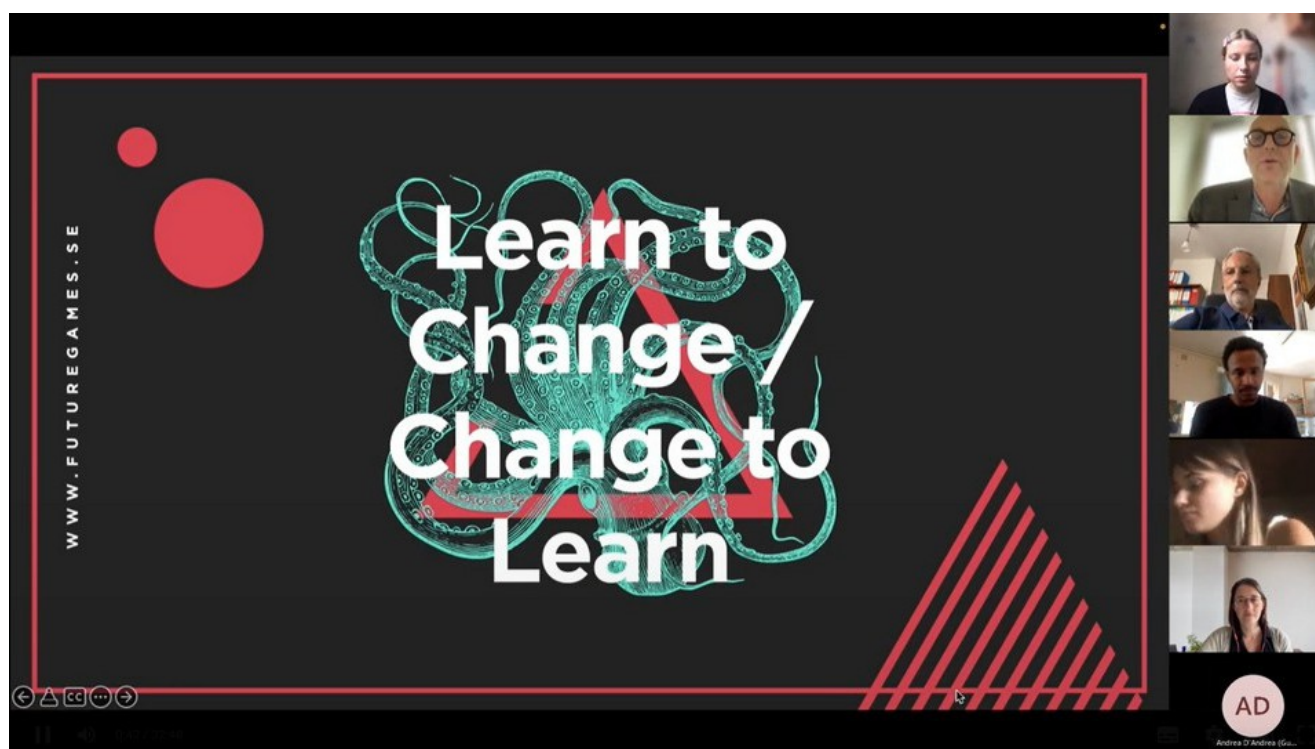
Källor

Easton, W. 2022. Bortom Zoom-intervjun [Webbinarium]. [Online]. Erasmus. [Hämtad 22 mars 2023]. Tillgänglig från: https://drive.google.com/drive/folders/1l04wpSZ2fN96lXzSi77ezdjs7a0_NtW07

Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2021). Blended learning: det nya normala och nya tekniker. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 38.

Nortvig, A.-M., Petersen, A. K., & Balle, S. H. (2020). A Literature Review of the Factors Influencing E-Learning and Blended Learning in Relation to Learning Outcome, Student Satisfaction and Engagement. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 237-248.

Siemens, G. (2005) "Connectivism: a theory for the digital age", *International Journal for Instructional Technology and Distance Learning*, Vol. 2 No.1



Kulturverkstan - Att navigera i utmaningar och ta till sig online-lärande i kulturell projektledning, Jesper Eng, Sverige

Till detta seminarium har vi bjudit in Jesper Eng som är utbildningschef på Kulturverkstan i Göteborg. Kulturverkstan är en fristående yrkeshögskola som bland annat utbildar kulturprojektledare, och de driver också många olika projekt - både nationellt och internationellt. Kulturverkstan i sig är en del av det större företaget Nätverkstan och Kulturverkstan arbetar mycket med de tre perspektiven relationellt, kontextuellt och operativt. För att uppnå detta anlitas lärare både från den akademiska världen och från arbetslivet, då detta ger ett bredare lärande och skapar både djupare teoretisk förståelse och praktisk tillämpning genom operationalisering av den teoretiska kunskapen. Det relationella perspektivet syftar till att ge studenterna nödvändiga insikter och förmågor när det gäller konfliktlösning, gruppdynamik och ledarskapsfrågor, och det kontextuella perspektivet syftar till att öka studenternas förmåga att reflektera över hur omvärlden påverkar eller påverkas av ett kulturprojekt.

Kulturverkstan bedriver sin utbildning till stor del genom interaktion i klassrummet där eleverna utbyter tankar och erfarenheter, och mycket lärande sker i det sociala sammanhanget. När pandemin slog till tvingades alla Sveriges högre utbildningar att gå över till distansutbildning - något som även drabbade Kulturverkstan.

Teknik

Att övergå till distansundervisning från en dag till en annan visade sig vara en stor utmaning för Kulturverkstan. Den digitala kompetensen varierade stort mellan eleverna och även bland lärarna - något som gjorde att övergången till den digitala plattformen inte var helt oproblematiske. Jesper berättar att de valde Zoom som digital plattform eftersom de tyckte att plattformen var användarvänlig och innehöll de funktioner som de ville ha och behövde, till exempel chattfunktion och grupprum. Kulturverkstan var inte tidigare bundna till några digitala plattformar och kunde därför göra valet relativt enkelt.

Möjligheten att använda förinspelat material användes i viss utsträckning - det gjorde det lättare för eleverna att komma förberedda till de digitala lektionerna och därmed kunde de fokusera mer på att fördjupa sig i det aktuella ämnet. Något som Kulturverkstan noterade var att det var högre närvaro på lektionerna när man övergick till onlineundervisning. Kanske är det lättare att koppla upp sig till ett digitalt möte hemifrån än att faktiskt lämna hemmet och gå till skolan?

Nu efter pandemin använder Kulturverkstan fortfarande Zoom då och då, även om de har återgått till normen att undervisa i det fysiska klassrummet. Jesper menar dock att dagens studenter i allt högre grad förväntar sig att kunna ta del av all undervisning på distans. Zoom används som komplement och lektioner som lämpar sig för det digitala formatet körs gärna där - en slags hybridlösning, där man varvar fysiska möten med digitala. Kulturverkstan testade också att köra den typ av hybridklassrum där en grupp är på plats i klassrummet och den andra gruppen är online samtidigt. Enligt Jesper fungerade det inte alls och det är inte en metod som de använder idag - men han vill gärna ta del av resultaten från det här EU-projektet och få verktyg för att hantera hybridvärlden bättre.

Interaktion

Som tidigare nämnts lägger Kulturverkstan stor vikt vid det lärande som sker genom interaktion mellan kamrater i klassrummet. Denna dynamik förändrades helt i och med att den informella kommunikationen i princip försvann. Det som vi brukar kalla "kaffemaskinssnack" saknade nu en naturlig mötesplats och försvann därmed. Jesper menar också att det var svårt att uppfatta om studenterna förstod de instruktioner som gavs, tröskeln för att ställa frågor är högre i det digitala rummet och mycket av den icke-verbala kommunikationen blev lidande när allt man såg var en liten bild på deltagarna. Ibland inte ens det - när deltagarna valde att inte ha sina kameror på sig gick den lilla visuella kontakten förlorad.

Utformning av lektioner

Kulturverkstan insåg snabbt att det inte var möjligt att helt enkelt föra över den analoga lektionsdesignen till det digitala formatet utan att justera den. Den typ av lektioner som fungerade bra i det fysiska klassrummet var inte alls framgångsrika i det digitala rummet. Eftersom en stor del av lärandet baserades på informell kommunikation under, mellan och efter lektionerna ställdes man inför nya utmaningar. Jesper Eng lyfter särskilt fram hur de upplevde att lektionerna måste vara kortare och strukturerade på ett annat sätt i det digitala formatet - det nya ordet Zoom fatigue var något de upplevde i allra högsta grad, d.v.s. den förlamande trötthet som individen upplever efter att ha suttit långa stunder i digitala möten/lektioner. För att motverka detta valde de att förkorta lektionstimmarna till 45 minuter och se till att ta regelbundna korta pauser. Jesper påpekar också att de tyckte att det var framgångsrikt att blanda upp dagarna mer än tidigare, att se till att varva tyngre ämnen med lättare och att variera presentationsformerna.

Eftersom Kulturverkstan inte hade arbetat så mycket i det digitala forumet före pandemin fanns det ingen "best practice" när det gällde digital utbildning, vilket innebar att de fick prova sig fram och justera sin modell längs vägen. Den digitala plattformen gav Kulturverkstan möjlighet att samarbeta med andra länder på ett annat sätt än tidigare - att kunna ha gemensamma lektioner med partners på andra kontinenter var en positiv bieffekt av övergången till onlineundervisning. Möjligheten att ta in föreläsare utan att behöva ta hänsyn till geografiska avstånd sågs också som positivt. Den digitala världen ger oss många nya möjligheter - vi måste bli bättre på att förstå och ta tillvara dem.

VIKTIGA SLUTSATSER

Baserat på informationen från seminarierna formulerades följande slutsatser om online- och hybridleveransmetoder. Slutsatserna presenterades i ordning från de mest allmänna och gemensamma för projektpartner till specifika, som visar på god praxis och erfarenheter som är värda att dela med sig av.

Bortom Zoom. Bakgrunden till alla erfarenheter som rör övergången till att undervisa/dela kunskap och elektroniskt medierad kommunikation är medvetenheten och beredskapen att kommunicera trots att kommunikationsverktygen har förändrats.

Lärosätenas (o)beredskap kontra studenternas (o)beredskap att använda och utveckla online-utbildning är organisatoriskt, ekonomiskt och kulturellt betingad. Hur en viss utbildningsinstitution/organisation hanterar förändringar i undervisningen beror på hur hållbara de förändringar som införs i elektroniskt förmedlad kommunikation är/kommer att vara. Det måste också finnas en vilja och ett utrymme bland intressenterna att konsolidera och utveckla onlinekurser. Ett annat gränsvillkor är att ha tillräckligt bra (för varje land betyder det något annat) tekniska förutsättningar och utrustning (både från organisationens och studenternas sida) för att följa avancerade online-lösningar och acceptera dem som giltiga och respekterade lösningar.

Ingen fattar beslut som de vet är fel. Trots den stora chocken (uppkomsten av covid-19) till följd av den snabba övergången till onlineutbildning verkar det som om de institutioner och organisationer som var representerade under seminarierna och deras intressenter visade stor öppenhet för att testa lösningar relaterade till onlineutbildning. Inledningsvis berodde detta på de svåra förhållandena vid övergången från offline- till onlineutbildning.

För närvarande finns det en kultur av öppenhet och beredskap att testa optimala lösningar för onlineutbildning. **Det verkar som om erfarenheten av online-utbildning lär ut den extremt viktiga kulturen för felhantering och öppenhet för diskussion om den.**

Är det lättare för elever än för lärare att implementera utbildning och onlineverktyg? Vid första anblicken verkar det som om det var/är lättare för elever och studenter att skaffa sig kunskap via onlinelösningar, eftersom det i det nuvarande kunskapsläget antas att de är digitala nomader. Denna tro kan dock vara uppenbar och leda till accepterande attityder hos elever och studenter och till att utbildningsprocessen stoppas eller saktas ner. Lärare, å andra sidan, verkar vara långsammare med att lära sig nya onlinebaserade utbildningslösningar och noggrant implementera dem i sin pedagogiska praxis. Det verkar dock vara en bra strategi för en ansvarsfull övergång till kunskapsdelning.

Tankesmedja för kunskap om onlinelösningar nu. Trots att en sådan slutsats inte kom direkt från uttalandena från de intressenter som deltog i seminarierna, visar deras uttalanden behovet av att ha en slags tankesmedja - en slags trovärdig, ständigt uppdaterad källa till kunskap om onlinelösningar som lärare kan använda.

Bortom covid-19, bortom Zoom. "Tack vare" pandemin testades och genomfördes olika utbildningslösningar som inte tidigare hade betraktats som en del av utbildningsutvecklingen. Intressenterna har ganska likartade erfarenheter och förutsägelser om sin framtid. Att fortsätta med onlineutbildning (och användningen av tillhörande verktyg) beror till stor del på landets utbildningspolitik (särskilt i offentligt finansierade skolor). Vissa institutioner/organisationer har implementerat onlinelösningar som dominerande, andra använder en blandad undervisningsmetodik; ytterligare andra har öppnat utbildningsprogram som endast är online; andra testar dem, men behandlar dem inte som "framtidens lösningar". snarare som en nödlösning i en situation där en liknande pandemisituation skulle inträffa igen. Som det betonades beror mycket på styrelsens, utbildarnas samt elevernas och studenternas inställning.

"Demokratisering" av utbildning och undervisning. Covid-19-pandemin och dess konsekvenser har inneburit att många utbildningsbeslut (både när det gäller vilken utbildningsinstitution och vilka kurser som ska väljas) har flyttats till onlinesfären. Det finns en märkbar tendens att demokratisera relationen mellan lärare och student och röra sig bort från metoder för att förmedla kunskap som bygger på föreläsningsformeln. Viktigt och intressant är att inte bara studenten utan även läraren och själva kursen är föremål för en grundlig utvärdering och att de bör vara redo för denna utvärdering.

Undervisning utan mästare. Det finns en märkbar förändring i professors/lärarens/pedagogens roll från en person som har kunskap till en person som bearbetar denna kunskap och är dess förvaltare. Denna förändring kräver både en omdefiniering av lärarrollen och förmågan hos denna person att förvärva och dela med sig av värdefulla kunskapsresurser till elever/studenter.

Undervisning utan vägledning av en mänsklig professor/lärare/utbildare. Onlinekurser baserade på en "lärarlös metod" är och kommer att bli alltmer integrerade i utbildningspraxis. Det verkar som om de som en utbildningsprodukt kommer att vara relativt lätta att tillämpa i praktiken. Det är värt att tänka på att de förändrar rollen och uppfattningen hos professorn/läraren/pedagogen, som blir den "osynliga" designern, kuratorn och i slutändan moderatorn för kursinnehållet.

"Så vi har teknik, men vi är inte teknik [...]" Nyckeln till att förstå hur och i vilken utsträckning förhållandet mellan kunskap och det sätt på vilket den bearbetas och överförs är att förstå och komma ihåg de övergripande målen för utbildning, som går utöver utbildningens verktyg, vilka de än må vara.

SPECIFIKA SLUTSATSER OM OMVANDLING ONLINE "FÖRE OCH EFTER"

Omvandlingen av online-lärande är en följd av många förändringar (t.ex. sociala och tekniska) som påskyndades avsevärt av covid-19-pandemin. Det innebär att när pandemin fick världen att "stanna upp" hann utvecklingen i kapp förändringen "här och nu", som vi redan delvis var redo för.

"Jag har undervisat online i över 20 år och i början var det väldigt svårt, studenterna ville inte byta och tyckte att det var mycket jobb att inte bara lära sig innehållet i kursen utan också att lära sig tekniken. 20 år senare har det förändrats helt, studenterna känner sig oftast väldigt bekväma med tekniken och ofta mer bekväma än studenterna."

[intressant från Cypern]

Den tekniska förändringen är bara en del av en större process som resultat och lösningar inom modern pedagogik och undervisning måste anpassas till. Denna anpassning är inte linjär; ländernas systemiska beredskap när det gäller pedagogiska lösningar och nivån på motståndskraft varierar. Att anpassa sig till den tekniska moderniteten är en viktig utmaning för utbildningssystemen.

"Men jag tror verkligen att den här typen av uppkopplad pedagogik kommer att bli dominerande eller inte dominerande, men det kommer att bli ett användbart sätt för alla på alla utbildningsnivåer att börja se på utbildning i framtiden. Jag tror att vi redan ligger 25 år efter i detta. Och jag tror att vi måste agera snabbt, för när vi arbetar med saker som metaverse ser vi framtiden för vad som kommer att bli en plattformsövergripande multipoint-webbplats där information och data utbyts. Detta kommer att hända. Det som redan sker och all utbildning, alla former av samhälle kommer att behöva anamma detta."

[intressant från Sverige]

De förändringar som covid-19-pandemin medförde, som bestod i att påskynda och anpassa utbildningen till nya restriktioner, gjorde det möjligt att genomföra och sedan anta åtminstone delvis god praxis. I vissa länder har det skapats utrymme i utbildningspraxis för att genomföra åtminstone vissa av mötena online. Både lärare och elever/studenter var tvungna att vänja sig vid denna situation.



"När jag tänker på förändringarna i utbildningssystemet ser jag inte så många eftersom vi på ett formellt sätt, för närvarande, fortfarande har en modell där vi arbetar ansikte mot ansikte. Vi har alla i bakhuvudet möjligheten att stänga universitetet [...]. Men... För tillfället. Ingen tror att vi kommer att återgå till nätbaserad undervisning, eller så är det inte ett särskilt nära perspektiv. Så för tillfället befinner vi oss återigen i verkligheten ansikte mot ansikte. Men vad jag kan säga är att det finns bra saker som har försvunnit från onlineverkligheten. Vi använder fortfarande Teams och Zoom som en kommunikationsplattform och vi använder fortfarande gamification som en ny arbetsmodell under föreläsningarna. När det gäller saker som vi kommunicerar, till exempel under våra kontorstider med studenterna. Så det är enkelt eller lättare för mig att bara prata med den person som förbereder avhandlingen eller kandidatuppsatsen, bara för att ha en liten pratstund och diskutera problem. Under förberedelserna av detta arbete och även jag kan träffa dem med mig för att med dem ansikte mot ansikte."

[Intressant från Polen]

Övergången till (delvis) nätbaserat lärande är permanent. En av dess paradoxer är att vissa studenter tycker att det är lättare att delta i pedagogisk utveckling. Det är dock svårt att föreställa sig att alla områden inom utveckling/utbildning kan överföras till online-sfären.



Specifika slutsatser om "före och efter" online-omvandling

"Det är lite av en paradox. Det digitala kopplar enkelt samman människor från överallt och när som helst, men samtidigt är de på något sätt isolerade.

Ja, det isolerar människor och de har problem med att umgås, att skapa verkliga, du vet. De är inte särskilt sociala ändå, så det är därför jag tror till exempel med (??) högre utbildning åtminstone men inte bara. En del av utbildningen är alltid, kan alltid bli och låt oss säga omvandlas till digital eller digital sport och en del av utbildningen som är interaktiv som är extremt kreativ som genererar kreativitet i slutändan och brainstorming, tillåter brainstorming som ska göras på plats. Det är så jag ser på saker och ting."

[intressant från Grekland]

Övergången till en ny undervisningsmodell skapar många nya utmaningar som förmodligen inte alla kommer att kunna svara upp mot

på ett tillfredsställande sätt. Det är dock obestridligt att möjligheter till lärande online - inom en nära eller avlägsen framtid - kommer att vara den största utmaningen för en effektiv och ändamålsenlig utbildning.

"Så det handlar inte bara om att försöka omvandla personliga lektioner och aktiviteter till digitala, utan kanske vet vi att vi behöver ställa fler frågor. Till exempel, är utbildningsmetoderna, undervisningsmätarna rätt även i den digitala versionen eller behöver vi ändra något? Vi fokuserar inte bara på den teknik som gör att vi kan digitalisera eller leverera en lektion i en digital värld. Men vi fokuserar också på människor, på studenter, på de önskade resultaten och på undervisningen. Det är det tillvägagångssätt som jag älskar att ge även erfarenhet till studenter, till människor, till mottagare i allmänhet. Och en annan artikel som jag kom att tänka på var den enligt vilken de anställda på Met som följer med Mark Zuckerbergs anställda inte förstår metaversen, så de arbetar för metaversen, men de förstod den inte."

[intressant från Italien]

PROGNOSER FÖR ONLINE- OCH HYBRIDLEVERANSMETOD ER

En av frågorna som ställdes under seminarierna handlade om framtiden och vad som kommer att införlivas i / utvecklas i framtiden som ett resultat av den COVID-relaterade undervisningstransformationen. Prognoserna för denna fråga presenteras nedan.

Öppnandet för onlineundervisning har förändrat intressenternas inställning till att inte bara fundera över hur, utan också var man kan få tag på experter för de åtgärder som vidtas - lanserade kurser eller deras resurser. Den svåra konkurrenssituationen på utbildningsmarknaden har utlöst ett behov av att inte bara skaffa nya lösningar och nya experter, utan också nya studenter på ett sätt som inte har använts tidigare. Utvecklingen av metoder för online-utbildning är också en möjlighet att inkludera människor med olika behov i utbildningsprocessen. Det verkar som om dessa lösningar i framtiden kommer att införlivas i god praxis hos institutioner/organisationer som arbetar med utbildning och att de kommer att vidareutvecklas.



Vi kan ha föreläsare eller klasser som är baserade i en stad men som faktiskt sänds till en annan. Det underlättar mycket för oss, särskilt inom de områden där vi behöver mentorskap, vilket inte är direkta föreläsningar, men vi behöver ge instruktioner till grupper av studenter och vi kan använda personer från våra interna och externa lärare så att de kan göra det på olika platser. Och jag tror att vi i framtiden kommer att göra det mer internationellt också. Så det här med flera platser har också varit väldigt positivt för oss. Vi har märkt att när det gäller funktionell variation har vi genom att kunna bedriva utbildning online kunnat ge stöd till vissa av studenterna med vissa aspekter av funktionell variation. Så vi märkte att eftersom vi kan spela in alla våra föreläsningar kan vi titta på dem igen, de kan ta dem asynkront. Det hjälpte faktiskt vissa studenter som kanske tyckte att det var svårare att delta i klassrumssituationen. Vi utökar det nu för att försöka se hur vi kan göra det i framtiden."

[intressent från Sverige]

Oavsett vilken pedagogisk strategi och vilka resurser som används för att uppnå lärandemål är det viktigt att skilja på mål och medel. Skapandet av resurser inom utbildning är och kommer att vara en iterativ process, baserad på kapaciteten hos aktörerna i denna process.



"Så vi har i allmänhet technology push för dem och dimensions. Den första, Technology Push Dimensions, är den mest anpassade. "Technology Push"-dimensionen innebär att det är tekniken som driver förändringen, som leder förändringen. Till exempel under pandemiutbildningar var den organisation som ville hålla utbildningar tvungen att implementera en digital plattform online för att kunna genomföra aktiviteter. Annars var det omöjligt att genomföra utbildningarna. Så på den tiden var det tekniken, till exempel onlineplattformen, som drev på förändringen. Vilka är nu de mest avancerade teknikerna, metaverse eller artificiell intelligens eller virtuella verkligheter driver förändringar inom vissa områden, men genom att anta detta tillvägagångssätt har vi några alarmerande uppgifter som vi måste överväga eftersom enligt den senaste rapporten från Forbes misslyckas 70% av initiativen för digital transformation på grund av. Ja, vi kan tänka oss många, många, många skäl bakom dessa uppgifter, men vi kan börja med att säga att det är när vi uteslutande fokuserar på teknik och idéer som problemet börjar. För om vi bara fokuserar på teknik, när vi vill förändra något, vill vi digitalisera något, kan vi drabbas av olika syndrom. Till exempel den så kallade innovationsteatern. Där chefer eller organisationer köper teknik eller vill visa upp sin egen innovationsförmåga, bara köper den mest avancerade tekniken och förväntar sig att den ska fungera i deras sammanhang, i deras utrymme. Eller, till exempel, om vi har en onlineplattform för att leverera utbildningsaktiviteter med många, många funktioner, många, många möjliga tjänster som vi kan erbjuda våra mottagare, och våra utbildare bara kan använda två eller tre av dem. Det här är en sorts innovationsteater. Så vi har teknik, men det är inte teknik, den är inte effektiv och leder inte till att vi uppnår önskade resultat."

[intressant från Italien]

Det verkar som att tack vare de befintliga villkoren för utbildning utvecklas en konkurrensfördel och kommer att utvecklas i framtiden, baserat på innovationer som inte behandlas som en organisatorisk chock, utan snarare som en del av god praxis och organisationskultur för institutionen / organisationen.



"Så för organisationer som vill förbli konkurrenskraftiga och få en hållbar konkurrensfördel måste de omvandla detta och därför måste de vara innovativa. Och nu, tack vare den tekniska utvecklingen, har även medvetenheten om innovationens betydelse ökat bland organisationerna. Så frågan är inte längre. Behöver vi vara innovativa eller inte? Frågan är i stället hur vi ska genomföra innovationer, hur vi ska göra det och hur vi ska lyckas med innovationerna. [...] Kunskapsdynamiken är alltså motorn för att utveckla förmågan till hållbarhet i de nya företagen. Därför måste organisationerna utveckla sin innovationsförmåga, sin förmåga till omvandling och sin värdeorientering. Och i detta arbete måste organisationer som står inför komplexitet bli mer flexibla, mer kreativa, kreativa, mer innovativa och mer intuitiva för att kunna anpassa sig till den föränderliga digitala världen."

[intressant från Italien]

Tack vare de tekniska förändringarna i onlineundervisningen har man börjat tänka på demokratisering av undervisnings- och inlärningsprocessen, och det är något som kommer att utvecklas. Ömsesidigt lärande, mentorskap, handledning, användning av responsiva resurser online i stället för lärarens kunskap kommer att bli allt vanligare. Det bör betonas att både lärare och elever/studenter befinner sig i en kontinuerlig inlärningsprocess.



"Jag tror att det viktigaste är att lärandet kan finnas i icke-mänskliga apparater och att det är kopplat till pedagogik, i alla fall för mig, att inse att alla dessa olika aspekter av hur man kan förbättra lärandet är viktiga. Så oavsett om du lär dig av dina medstudenter, om du lär dig av en lärare i klassrummet, om du lär dig av en YouTube-video för att förklara något, om du tittar på andra typer av presentationer eller ansluter till andra forum där saker händer. Det är här framtiden för vår utbildning ligger."

[intressant från Sverige]



"Under de senaste två åren av pandemin har vi arbetat med ett nytt instrument och en ny typ av verktyg, ett nytt sätt att lära och undervisa människor. Det är ett sätt som inte är fysiskt närvarande, utan online, och tanken är att vi i framtiden kommer att arbeta mer och mer med den här typen av verktyg och den här typen av instrument."

[intressant från Italien]



"Spelbranschen är och har varit ett slags hybridforum redan. Många jobbar redan på distans, så det är inte något som det var. Det var en sådan chock för vårt system att vi lärde oss en hel del. Jag tänker att jag ska försöka gå igenom de saker som jag tycker är positiva och negativa, några av de utmaningar som vi fick och några av de sätt som vi tänker oss att vi ska ta itu med detta på i framtiden."

[intressant från Sverige]

Överlag har övergången till nätbaserat lärande utlöst och påskyndat en omvandling av inlärningskulturen. I den första fasen var denna omvandling en chock, men med tiden och i framtiden kommer det att bli en vanlig praxis som tjänar både effektiv utbildning och kommunikation, och slutligen ansluter nästa generationer till arbetsmarknaden, vars immanenta inslag var, är och kommer att vara mer eller mindre chockerande förändringar.



"Situationen från början med pyjamasstudenterna är inte så populär längre. Ja, de vet att även om vi har kontorstid och de träffar mig online, så borde de inte ha, du vet, blockerade sängar i sin säng. Men de kanske bara ska sitta i ett rum med ett fint perspektiv från ryggen eller bara en suddig vy och jag tror att utan den onlinesituation vi har skulle jag inte känna så många studenter så väl från två år vid vårt universitet. Vi har handledning och ett mentorskapsprogram. Tutorprogrammet är till och med mer utvecklat än det andra. Och jag har nöjet att vara en av studenternas handledare. Och det var också tack vare pandemier. Kontaktsituationen är, kan jag säga, mer intim, men på ett intellektuellt sätt kan studenterna vara mer ärliga. De kan uttrycka sina tvivel utan att riskera att bli bedömda inför andra studenter, eller så kan de bara ta av sig kameran om de inte mår tillräckligt bra för att delta fullt ut i ett 1 till 1-möte. Det finns många möjligheter, många scenarier. Och jag kan än en gång säga att tack vare den onlineverklighet som vi hade för två år sedan skulle jag gärna, när det gäller rekommendationer, ha större förtroende för onlinekommunikation eftersom jag tror att detta är vår framtid. Vare sig jag vill det eller inte kommer vi att vara mer online och offline. Så det vore bra att hitta en bra lösning för att utveckla kulturen med onlinekommunikation ännu mer, särskilt i utbildningsprocessen. "

[intressant från Polen]

Comparative Research Network:

Comparative Research Network CRN är aktivt involverat i vetenskaplig forskning, undervisning och kulturella aktiviteter som kopplar samman idéernas värld med vardagens erfarenheter. Som vårt namn antyder arbetar vi internationellt och tvärkulturellt. Endast genom en genomtänkt jämförelse kan vi tolka vår lokala verklighet, göra den mer begriplig och utveckla strategier för att hantera de frågor som påverkar vårt dagliga liv. CRN bedriver forskning både som partner i internationella konsortier och inom ramen för egna projekt. CRN publicerar en serie arbetsdokument som kommunicerar medlemmarnas arbete till en bredare publik.



<https://crnonline.de>

Föreningen för sociala kooperativ (Polen)



Association for Social Cooperatives grundades 2003 i Poznan, Polen, som efterföljare och fortsättare till föreningens verksamhet "Our Home". Organisationen bytte namn från "Our Home" till Association for Social Cooperatives 2005 efter beslut av bolagsstämman. Huvudidén bakom detta är att stödja den framväxande rörelsen av sociala kooperativ i Polen.

Den viktigaste uppgiften för föreningen är att ge hjälp med att starta sociala kooperativ, uppfylla lagformaliteter samt skapa lämpliga förutsättningar för att driva verksamheten. Föreningen ger råd och information till sina kooperatörer i deras nuvarande verksamhet.



<http://www.spoldzielnie.org/>

Cyperns universitet - SEIT Lab (Cypern)



University of Cyprus har som mål att etablera sig som en banbrytande forskningsinstitution med internationellt vetenskapligt erkännande inom europeisk högre utbildning, att erbjuda konkurrenskraftiga program och att bli ett kompetenscentrum i den vidare Euro-Medelhavsregionen.

Universitetets huvudmål är tvåfaldiga: att främja lärdom och utbildning genom undervisning och forskning samt att främja Cyperns kulturella, sociala och ekonomiska utveckling. I detta sammanhang anser universitetet att utbildning måste ge mer än bara ackumulering av kunskap. Den måste också uppmuntra studenternas aktiva deltagande i inlärningsprocessen och förvärvandet av de värderingar som är nödvändiga för ett ansvarsfullt engagemang i samhället. Universitetet ställer höga krav på alla grenar av vetenskap. Forskning främjas och finansieras vid alla institutioner för dess bidrag till vetenskapen i allmänhet och för dess lokala och internationella tillämpningar.



<https://www.ucy.ac.cy/>

Changemaker Educations (Sverige)



Changemaker Educations (Sverige) ChangeMaker AB grundades av Tom Løyche och Per Myrén som ett konsultföretag 1998. Tom Løyche är VD för Changemaker och en idédriven ledare som gör möjligheter till verklighet och verklighet till möjligheter. Per Myrén är utvecklingschef och en certifierad eldsjäl på Changemaker AB. Han är en typisk mångsysslare, en entreprenör och en doer.

I över 20 år har vi hjälpt företag och organisationer med skräddarsydda lösningar för ledarskap, teambuilding och förändringsarbete. Organisation erbjuder workshops och föreläsningar, projektledning och processkompetens, för både företag, skolor och privatpersoner.



<https://cmeducations.se/>

Regional Institute for Training & Research - I.Re.Forr. (Italien)



I.Re.Forr. är ett kooperativt företag med begränsat ansvar som grundades 1984 och som har mångsidig erfarenhet av utbildning och forskning.

Företaget är ackrediterat av regionen Basilicata sedan 2004 och har erhållit kvalitetscertifiering enligt ISO 9001 version 2008 från CERMET med certifikat nr 8249-A.

Arbete inom sektorn för yrkesutbildning:

- Det följer med ungdomar när de kommer in på arbetsmarknaden och ägnar särskild uppmärksamhet åt anställnings- och yrkeskrav;
- Den följer arbetstagarnas yrkesmässiga utveckling under hela deras karriär;
- Den genomför utbildningsinsatser med offentlig och privat finansiering; Den hjälper företag och arbetstagare att omkvalificera och omplacera enskilda arbeten;
- Det erbjuder distansutbildning för att utveckla sina färdigheter via Internet och nya medier;
- Hyra av egna klassrum.

Tack vare nätverket av relationer, ett team och en intern personal av yrkesverksamma, har I.Re.Forr utmärkta relations-, lednings- och professionella metoder både när det gäller den didaktiska artikuleringen och för anpassningen av de mest effektiva metoderna.



<https://ireforr.eu/>

INNOVED (Grekland)



INNOVED är en icke-statlig organisation som verkar inom sektorn för icke-vinstdrivande verksamhet. Organisationen, som grundades 2019, har en egen identitet med en framträdande position i Grekland.

InnovEDs huvuduppgift är att stödja och främja individer och/eller organisationer när det gäller yrkesutbildning med det enda syftet att uppmuntra och främja anställningsbarhet och självbestämmande genom innovationsfrämjande utbildningsmaterial, tekniker och metoder.

Organisationens mål bygger på att skapa och utveckla kunskap och färdigheter genom forskning, praktisk erfarenhet, utbildning och simulering för att på så sätt bidra till den kulturella och ekonomiska utvecklingen i lokalsamhället och samhället i stort.

InnovED fokuserar på att förbättra utbildning genom forskning, experiment, utbildning och utbyte av god praxis genom en mycket innovativ karaktär med hjälp av toppmodern teknik och applikationer som tjänar sina syften.



<https://www.innoved.gr/>

MEAG - Mullingar Employment Action Group (Irland)



MEAG är en icke vinstdrivande organisation som stöds av samhället och som bildades 1986 för att hjälpa till att bekämpa arbetslösheten i regionen.

Våra Enterprise Centres är hemvist för 26 små och medelstora företag som direkt stöder över 200 arbetstillfällen.

MEAG sponsrar och stödjer också utveckling och yrkesutbildning för enskilda personer genom olika program, bland annat "Job Initiative", "Community Employment" och "Community Service Program" (för närvarande totalt 50 deltagare).

De fortsatta syftena och målen för Mullingar Employment Action Group är följande (1) att stödja etablering och utveckling av företag som ger livskraftig sysselsättning, (2) att förvalta företagskuvöser och stödja entreprenörskap och små och medelstora företag och (3) att skapa en central samhällsbild som syftar till att främja Mullingar som en stad för företagande och initiativ.

Att samarbeta med organisationer och individer lokalt, nationellt och internationellt för att säkerställa att MEAG levererar tjänster och stöd i enlighet med etablerad bästa praxis.

Genom europeiska partnerskapsprojekt lär sig MEAG av länder och organisationer i hela Europa om bästa praxis för att utveckla program och stöd.



<https://www.meag.ie/>



BEYOND ZOOM



Co-funded by
the European Union