



Det nya lärandet

2007-04-25

Vilka utmaningar och möjligheter står e-lärandet inom högre utbildning inför de närmaste åren? The Horizon Report belyser frågan med hjälp av en genomgång av det senaste årets forskning och utveckling inom området. De främsta utmaningarna man ser är:

- Bedömning av nya former av arbeten t.ex. i spelbaserat lärande, portfolio innehållande multimedia
- Copyrightfrågor som till exempel creative commons
- Nya former för interagerande genom socialt nätverkande, hur påverkar det undervisningen och bedömningsformer
- Gapet mellan kunskapen om hur man skapar media och kompetens inom design, berättande och dramaturgi blir allt viktigare att överbrygga
- Nya former för "Scholarship" och publicering – bedömning av universitetslärares kompetenser förändras i takt med att hon/han använder sig av nya former i undervisningen till exempel lärarblogg och wikis
- Trycket på att leverera service, innehåll och media till mobiler och handdatorer kommer att öka.
- I rapporten förutspår man när nya former av lärande kommer att integreras i den högre utbildningen på 1-, 2-3- och 4-5-års sikt:

1-årshorisonten

Digitala lärresurser skapade av användarna

Sajter som YouTube, Flickr och Google Video tillgängliggör enorma mängder av video, bilder och ljudfiler, men det mest intressanta med dem är möjligheten att klassificera, kommentera och förändra andras material. Här öppnas nya möjligheter att stödja kompisbedömning och kollaborativt lärande.

Socialt nätverkande är en naturlig del av vardagen för många av dagens studenter, utmaningen är hur vi kan använda det i högre utbildning. Det finns redan idag exempel på specialanpassade verktyg för sociala nätverk knutna till utbildningen. University of Pennsylvania använder sig till exempel av ett system där kommande studenter kan träffa sina blivande kurskamrater och socialisera sig innan terminsstart.

2-3-årshorisonten

Mobiltelefoner

I rapporten förutspås att mobiltelefoner kommer att vara lika viktiga och accepterade som arbetsredskap inom två-tre år som bärbara datorer är i dag. Framförallt förväntar man sig att nya funktionaliteter som GPS och projektmöjligheter kommer att revolutionera användandet av mobilerna. Ett ökat användande av telefonerna skulle också kunna leda till att

minska den digitala klyftan. Studenter som inte har råd med bärbara datorer äger oftast en mobiltelefon.

Virtuella världar är redan idag något som ett antal universitet använder sig av i undervisningen. Ett exempel är Second Life. Till skillnad från spel har motståndet mot användandet inte varit så stort. Det är inte bara den sociala interaktionen som öppnar nya möjligheter i undervisningen. Verktyg för att bygga avancerade tredimensionella objekt kan ge nya perspektiv på exempelvis kemi- och fysikundervisningen. Ett av de mer spännande perspektiven är skapandet av nya konstformer så som filmskapande i den virtuella världen med avatarskådespelare¹.

4-5-årshorisonten

Nya former för Scholarship och publicering

Det är inte bara lärandet och bedömningen av studenterna som förändras. Lärarens roll är också under förvandling. Bedömningar av lärarbloggar, videofilmade föreläsningar, wikis och öppen "peer review" är bara några exempel på aktiviteter som kräver nytänkande kring hur man bedömer en universitetslärares kompetens.

Massively multiplayer educational gaming

Intresset för att konstruera avancerade spel som är anpassade för högre utbildning har växt i takt med att spelmotorerna har utvecklats, men det är fortfarande alltför kostsamt för att få ett genomslag på kort sikt.

Till skillnad från de virtuella världarna finns det en storyline och kräver samarbete i större eller mindre grupper för att nå ett mål. Det som främst talar för ett ökat användande av spelbaserat lärande är att de kan engagera studenterna på ett helt annat sätt än andra verktyg kan.

Rapporten kan laddas ned från: <http://www.nmc.org/horizon/>.

Per Westman

Ledamot i Internationella kommittén och handläggare vid NSHU

¹ Avatar (sanskrit för "att stiga ned") för guden Vishnus tio inkarnationer. Avatar i modern betydelse: en elektronisk representation eller visualisering av en person eller spelare (spelarobjekt) inom science fiction, datavetenskap och MUD, eller en bild för att representera en användare på ett forum, community eller liknande. Källa: Wikipedia, <http://sv.wikipedia.org/wiki/Avatar>, (070426)