

ABCD- E-Learning

UDVIKLING



© 2018 Prolearning ApS



ABCD- E-Learning

UDVIKLING

Når du skal udvikle e-læring bliver dine evner for alvor udfordret: Redigering af billeder, tegning af interaktive figurer, lyd- og videoredigering og nogle gange endda programmering, er kompetencer, der på én gang skal i spil. Derfor er det vigtigt at kende sine begrænsninger – og lige så essentielt: At du har mulighed for at trække på de rigtige resurser fx en grafiker, animator eller programmør. Hvis du selv vil i gang med at udvikle e-læring, kan det være en god idé at tage et kursus i et af de gængse forfatterværktøjer.

Det kan være en kæmpe fordel at have et tæt samarbejde med en fagekspert, da det kvalitetssikrer indholdet. Det kan få store konsekvenser, hvis der i det færdige e-læringsmateriale er faktuelle fejl. Tænk bare på, hvad en forkert paragraf eller fejlhåndtering af medicin kan få af betydning.

God læselyst!



INDEX

Avatar	4	Forfatterværktøj	10
Designmodeller	4	Mockup	10
ADDIE-modellen	4	Målgruppeanalyse	11
Merrills principper	5	Story Board	12
Blooms taksonomi	6	UI/UX	13
E-læringsstruktur	6		
Brugerstyret tempo	7		
Lineær Læring	7		
Forgrenet læring (branching)	8		
Flersporet læring (Multi railed)	8		



Avatar

Termen avatar kan referere til forskellige ting, men i e-læring referer avatar til en figur, der fungerer som en virtuel træner. En avatar kan tilføje et ansigt – og dermed et personligt aspekt i e-læringen, og kan bidrage til at øge modtagerens interesse og motivation. Avataren kan blandt andet have følgende funktioner i e-læringen; guide modtageren igennem kurset, præsentere indholdet i e-læringen, stille spørgsmål, komme med tips eller snakke direkte til modtageren.

Design Modeller

Når man udvikler e-læring findes der en række teoretiske modeller, som man kan drage nytte af. Her er nogle af de mest anvendte

ADDIE-modellen

4

Du kan bruge Addie-modellen til at gøre dig nogle tanker om, hvordan processen for udviklingen af e-læring skal forløbe. Når du bruger modellen til at gennemtænke rammerne, kommer du ind på følgende områder: Analyse, Design, Udvikling, Implementering og Evaluering.

Merrills principper

Du kan bruge Merrills principper, som en slags checkliste for, at sikre at e-læringen har forudsætningerne for at være succesfuld. Ifølge principperne er der 5 vigtige elementer i at udvikle e-læring.

Første element består i at sikre, at kursisten er i gang med at løse et problem, der har afsæt i den virkelige verden. Næste element drejer sig om, at kursisten bruger den viden, som han/hun har i forvejen, til at lære det nye.

Tredje element har fokus på, at den viden, som skal læres, ikke bare bliver beskrevet, men også bliver vist og demonstreret. Det næstsidste element afklarer, hvorvidt kursisten reelt set har lært den tilsigtede viden. Mens sidste trin har fokus på, om den nye viden er blevet integreret, og er bidrager til at man løser de opgaver, man møder i praksis, bedre.

Hvis du følger disse principper når du udvikler e-læring, kan du undgå mange unødvendige fejltagelser i forhold til indholdet.

Blooms taksonomi

I e-læring bliver Blooms taksonomi anvendt som et målstyringsværktøj til at afdække og definere læringsmål. Taksonomien kan blandt andet gøre det mere klart for den enkelte kursist at forstå, hvad hun/han er i gang med at lære og hvor langt i læringsprocessen man er nået.

Hvis du bruger ovenstående modeller, når du skal udvikle e-læring, har du de bedste forudsætninger for, at e-læringen bliver succesfuld. Du kan læse mere om gode råd til at udvikle din egen e-læring på vores blog.

6

E-lærings- struktur



Brugerstyret tempo

Forestil dig, at en deltager får at vide, at man har x-antal minutter til at gennemgå et e-læringskursus og samtidig skal svare korrekt på en række spørgsmål. Det stresser og hjælper ikke på indlæringen. Med brugerstyret tempo er kursisten ikke under tidspres.

”Tag det roligt, og bare tag dig tid, også selv om du måske ikke læser så hurtigt”, er basalt set en bedre måde at lære. Det kan også være en idé at lade kursisten selv bestemme, hvornår kurset skal tages inden for en bestemt dato, og eventuelt sætte kurset på pause undervejs.

Lineær læring

Ved lineær læring forstås et forløb, hvor kurset starter ved A og slutter ved Z. Der er altså en lige vej fra start til slut som modtageren skal følge for at gennemgå kurset. Det er en god struktur til formidling af arbejdsopgaver, der baserer sig på klare processer og struktur. Det kan også være en god opbygning til kursister, der ikke særligt tit anvender en computer.

Forgrenet læring

Med forgrenet læring har du mulighed for at skabe forskellige retninger, som e-læring kan udfolde sig i. Det kan ske på forskellige niveauer. En klassisk forgrening er, at modtageren kan vælge sprog, arbejdsområde eller stilling. På den måde får du tilpasset læring til den specifikke deltager i den samme målgruppe, selv om indholdet overordnet set er det samme.

UDVIKLING

Du kan forgrene en quiz, der alt hvordan der bliver svaret, sender kursisterne i forskellige retninger i e-læringsforløbet. Ved at inkludere forgrening i e-læring, er det muligt at udfordre kursisten på de valg, som han/hun foretager sig undervejs i kurset – fx gennem scenarier.

Fordelen ved forgrening er netop, at den tilpasser sig modtageren. Ulempen med forgrening er, at det er tids- og omkostningstungt at udvikle på grund af de mange veje, man skal tilbyde sin modtager.

Flersporet e-læring

Under udvikling af e-læring erfarer man hurtigt, at man skal være meget grundig med at guide kursisten rundt i et e-læringskursus. For er instruktionerne ikke tilpasset, kan kursisten nemt blive forvirret. Det kan du undgå ved, at lade det være op til modtageren selv, hvordan han eller hun helst vil lære det. Hvis du har et givent emne, som din modtager skal lære om, kan du lave en video-version af indholdet, en tekst version og en lyd-version. På den måde kan modtageren tilpasse e-læringen til sin egen foretrukne læringsstil.

Forfatter- terværktøjer

Et forfatterværktøj, er den software, man producerer sit e-læringsmateriale i. De største på markedet er pt. **Adobe Captivate**, **Lectora** og **Articulate Storyline**. Hvis man udelukkende har brug for skærmoptagelser så er **Camtasia** et godt bud. Der findes også online-værktøjer, fx **Adapt Learning** og **Easygenerator**.

Mockup

En e-lærings mockup er en slags prototype til visning af et færdigt produkt. Når fx ProLearning skal udvikle e-læring til en ny kunde, så laver vi en prototype af hvordan e-læringen kommer til at se ud. Protoypen indeholder kundens farver, logo og indhold – og formålet er at give kunden indblik i hvordan e-læringen kommer til at se ud og virke.

Målgruppe-analyse

Når du skal formidle budskaber og vælge formidlingsform i e-læring, er det alfa og omega, at de er målrettet modtageren for at det overhovedet er muligt at opnå effektiv læring. En målgruppeanalyse er en metode som bruges til at lære modtagergruppen at kende med et specifikt formål. En analyse set i forhold til e-læring har til formål at afdække flere områder omkring målgruppen:

En overordnet beskrivelse af modtagergruppen/-grupperne:

- Faggruppe(r)
- Uddannelsesbaggrund
- Køn og alder
- Arbejdsopgaver set i forhold til skærmtid – kontor, borgerkontakt, fysisk arbejde eller andet

Eventuelle barrierer hos modtagergruppen i forhold til emnet

Når en analyse af målgruppen er foretaget, vil det være lettere at vurdere, hvordan dit e-læring både skal struktureres og ▶

UDVIKLING

formidles for at tilgodese netop den målgruppe. For det vil omvendt være svært at fastholde en målgruppe med teksttungt materiale, hvis de til dagligt arbejder væk fra en pc og i stedet primært har menneskekontakt. Når du har fået kendskab til din målgruppe, er det dog vigtigt at huske på, at uanset hvor mange fælles karaktertræk vi har, er vi unikke og har forskellige præferencer i måden vi lærer.

**Læs mere om
målgruppeanalyse
på vores blog.**



Storyboard

Et storyboard er et værktøj, som er opfundet til filmproduktion. Scene for scene tegnes i kasser, hvorved man visuelt får struktur på det indhold, som skal formidles. I e-læring vil du kunne anvende storyboard, når du står over for at skulle producere animationsfilm og videoer, for det gør det alt andet lettere at forklare, hvad der skal produceres. Et storyboard til e-læring handler om at skabe det flow dit e-læring skal gennemløbe og beskrive det indhold der skal være på hver side.

UI/UX

UI og UX betyder User Interface og User Experience, og er overordnet set termer der beskriver modtagerens oplevelse af e-læringen.

UI, eller User Interface er de elementer som din modtager bruger til at integrere med e-læringen, hvilket inkluderer fx selve skærmen, e-læringssiderne, og de visuelle elementer, så som knapper og ikoner.

UX, eller User Experience, er din modtagers individuelle oplevelse eller opfattelse af e-læringen, når han eller hun gennemgår e-læringen.

At udvikle en passende brugergrænseflade er altafgørende for at din modtager kan opnå flow i sit undervisningsforløb. Bliver brugeren irriteret, skal brugeroplevelsen gentænkes. Derfor er det en god idé at have et testpanel på netop brugeroplevelsen af din e-læring, før du sender det ud til mange.



www.prolearning.dk

Telefon: 87 45 67 13

E-mail: kontakt@prolearning.dk

Adresse:

Hasselager Centervej 23

8260 Viby J