

ABCD- E-Læring

E-LÆRINGSTYPER



© 2018 Prolearning ApS



ABCD- E-Læring

E-LÆRINGSTYPER

E-læring er i grunden alt materiale, der udgives i elektronisk form, hvor modtageren på en eller anden facon får formidlet indhold med viden. Det kan være alt lige fra en YouTube-film, en PDF-fil, en podcast eller et virtuel reality spil. Imidlertid er der nogle særlige begreber og typer indhold, som særligt relaterer sig til begrebet e-læring. De er gode at have kendskab til, når du skal arbejde professionelt med elektronisk læring.

God læselyst!



INDEX

Adaptive Learning	4	Scenario Based Learning	8
Bite-sized Learning	4	Software simulation	9
Blended Learning	5	Virtual Reality Learning	10
Geo-learning	5	Webinar	11
Live Learning	6		
Micro-learning	7		



Adaptive Learning

Adaptive learning vil sige, at ens e-læring tilpasser sig den enkelte modtager. Det kan til dels være noget viden, som man på forhånd har om kursisten, dels ved at tolke/afkode adfærd undervejs i kurset. Et eksempel kan være, at en kursist har godt styr på det emne, der skal læres om. Derfor svarer kursisten uden problemer korrekt på de første fem spørgsmål ud af 10. I stedet for at skulle gennemgå alle 10 spørgsmål, får kursisten lov til at springe videre i e-læringen.



Bite-sized Learning

E-læringskurser har ofte en varighed på mellem 30 minutter og op til 1 time. Det kan for nogle modtagere virke uoverkommeligt at skulle igennem. Derfor kan man med fordel dele sit e-læring om i mindre bidder, som er mere spiselig for modtageren. Med bite-sized learning bliver indholdet delt op i mindre moduler, der typisk varer 5-10 minutter.

Blended Learning

Blended Learning/Hybrid Learning oversættes til blandet læring. Blended Learning vil sige, at undervisningen bliver tilrettelagt som et mix af tilstedeværelsesundervisning og internetbaseret undervisning/e-læring.



Geo-learning

GEO-learning betyder, at man løbende kan følge kursistens geografiske placering (geolocation) via GPS og internetadresse. På den måde kan man differentiere e-læringen. Forestil dig, at du blive ansat i en filial i en større butikskæde. Du tager din telefon frem, og via e-læring får du en introduktion udelukkende til de bygninger, du kommer til at arbejde i. Geo-læring kan også bruges til at vise den rigtige sprogversion ud fra det land, kursisten befinder sig i. I øvrigt er Pokemon Go netop bygget op omkring geolocation.

Live Learning

Ved hjælp af en e-læringsplatform kan man være sammen om at løse en opgave - lige meget hvor man befinder sig. Kursisterne kan interagere med hinanden ved hjælp af chat, lyd og video. Er der også en underviser/instruktør til stede i kurset, har denne mulighed for løbende at ændre retning i undervisningen og stille nye spørgsmål, der er målrettet den adfærd og måde kursisterne er i gang med at løse opgaven på.

Live learning er praktisk at anvende, når du har kursister, der er geografisk spredt, eller de skal lære at samarbejde – fx ved katastrofeøvelser.



Micro Learning

Micro Learning betyder små e-læringsmoduler eller læringsobjekter, og er i praksis små læringssekvenser, der sørger for at modtager effektivt bliver klædt på til at arbejde. Det kan være alt fra en kort PDF-vejledning, en instruktionsvideo eller et lille e-læringsforløb.

I mikro læring regi tager en læringssekvens typisk mellem 1 og 5 minutter at gennemføre. Intentionen med mikro læring er ofte, at kursisten får brug for den nye viden straks efter kurset. Det kan eksempelvis være, at en butik løbende får nye produkter, som medarbejderne hurtigt skal holde sig orienteret om.

Scenario Based Learning

Ved scenarie baseret læring bliver modtageren undervist i den kontekst, som hun/han realistisk set vil stå i, når der er behov for at gøre brug af det kompetenceløft, der er opnået via e-læring.

Dette gøres ved at stille opgaver, hvor modtageren skal løse et problem, handle på en bestemt måde eller træffe en beslutning i en virkelighedsnær situation. Jo lettere modtageren kan identificere sig med opgaverne, jo større sandsynlighed er der for, at modtageren husker det, der skal læres.

Software simulation

Software simulation er en interaktiv optagelse af et it-program, hvor brugerne efterfølgende arbejder i en emuleret udgave af programmet. Man kan blandt andet bede kursisten om at skrive noget i forskellige felter, eller klikke det rette sted på skærmen, førhen man kan komme videre i e-læringskurset.

I Software simulation kan man desuden hjælpe kursisten i form af et tekstkasse-tip, hvis der ikke bliver svaret korrekt i første omgang. Det er også muligt at medregne software simulation i den samlede quiz-besvarelse, da det er muligt at angive point alt efter, hvor dygtig kursisten er til at navigere i det simulerede program.

Virtual Reality Learning

Med virtual reality er der skabt et univers, som du kan bevæge dig rundt i, som minder om virkelige verden. Det fungerer typisk, som et slags spil, som du anvender sammen med VR-briller.

Forskning viser, at praktiske øvelser ved hjælp af virtual reality, gør det lettere at tilegne viden. Inden for lægevidenskaben bliver VR blandt andet brugt til at medicinstuderende kan bevæge sig rundt inde i en virtuel krop. Flere bilproducenter er også gået i gang med at opfinde universer, hvor autoteknikere kan samle og reparere biler.

Webinar

Et webinar fjernundervisning, som foregår direkte, mellem en underviser og kursister via video. Nogle gange er der mulighed for at kursisterne kan byde ind med spørgsmål i et chatrum eller via webkamera. Webinarer har i flere tilfælde erstattet de traditionelle forelæsninger på videregående uddannelser. Fordelen ved webinar er, at det samtidig bliver optaget, og kan ses på et senere tidspunkt.





www.prolearning.dk

Telefon: 87 45 67 13

E-mail: kontakt@prolearning.dk

Adresse:

Hasselager Centervej 23

8260 Viby J