

ABCD- E-Læring

TEKNISKE BEGREBER



© 2018 Prolearning ApS



ABCD- E-Læring

TEKNISKE BEGREBER

Arbejder du med e-læring, så har du sikkert mødt en del nye begreber, som du skal forholde sig til. Nogle af fremmedordene drejer sig om teorier og modeller. Andre om forskellige former for indholdselementer og e-læringsvarianter. Derudover er der også tekniske ord og forkortelser.

I dette indlæg, diskner vi op med forklaring på tekniske buzzord. Nogle af dem vil du møde igen og igen, andre måske ikke.

God læselyst!



INDEX

Adfærdsdesign	4	LMS	11
Kognitiv læringsteori	5	Responsive design	13
Artificial intelligence	6	Mobile first learning	14
Embed-code	7	SCORM	15
Content delivery network	7		
Gamification	8		
HTML5	9		
Adobe Flash	10		
Browserunderstøttelse	10		

Adfærds- design

Når du skal udvikle e-læring er det ofte fordi du ønsker, at din modtager skal arbejde på en ny måde. Adfærdsdesign i e-læring betyder at designe et forløb, som har til formål at ændre modtagerens adfærd. E-læringen skal på en måde 'overtale' modtageren til at ændre sin adfærd.

Når du har sat dig grundigt ind i din målgruppe og de eventuelle barrierer der måtte være for at ændre adfærd, kan du begynde at designe e-læring, så modtageren oplever det nyttigt at ændre sin adfærd og i bedste fald bliver ambassadør for forandringen. Helt konkret handler det om at skabe et univers din målgruppe kan kende og få dem til at interagere konkret med den forandring de står overfor. Det er en god ide at lave scenarier, quizzes og interaktivitet, der sørger for at engagere din modtager følelsesmæssigt i oplevelsen og dermed føler det vigtigt at ændre adfærden til den du ønsker.



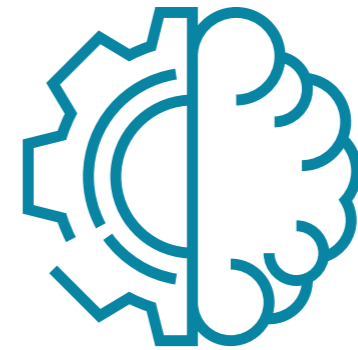
Kognitiv læringsteori

For at din kursist får det forventede ud af e-læringen, skal du først sikre at kursisten kan finde ud af at navigere rundt i e-læringsmaterialet. Derfor skal du være omhyggelig med, hvordan du designer e-læringen.

Kognitiv læringsteori handler om, at man skal designe e-læring, som belaster kursistens hjerne mindst muligt, fordi så huskes selve indholdet bedre. Hvis kursisten har svært ved at navigere rundt i e-læringen, fokuseres der måske mere på det end selve indholdet, og derfor er der fare for at selve budkabet glemmes.

Artificial Intelligence

Kunstig intelligens referer generelt til teknologi, der kan lære og udføre specifikke opgaver. Kunstig intelligens bliver også allerede brugt meget i e-læring, til at tilpasse indholdet til modtagerens behov for at skabe den bedste mulige oplevelse for modtageren.



Et eksempel kan være et chatbot eller quiz-program, der “bestemmer” hvilket spørgsmål der skal stilles til en elev på baggrund af elevens tidligere svar, fx. at tilføje spørgsmål på områder, hvor eleven har fået mere forkerte svar eller hoppe over til et højere niveau, når modtageren konsekvent indtaster korrekte svar.

Embed-code

For at ens e-læringspakker ikke bliver alt for store, er det muligt at indlejre indhold på siderne.

Indlejring betyder, at man laver et vindue til indhold, som ligger et andet sted på internettet.

Det kan fx være en video, der ligger på YouTube eller på en anden Content Delivery Network-server. Når du surfer, møder du indlejringer hele tiden – fx i form af reklamebannere på nyhedssider.

CDN – Content delivery Network

Da den første e-læring blev udviklet, var filstørrelsen på den færdige e-læring ikke mere end få megabytes. Dengang indeholdt e-læring typisk tekst og simpel grafik og måske lidt lyd og video i simpel kvalitet. Den går ikke i dag. Lyd, interaktive elementer og ikke mindst video i høj kvalitet, har gjort, at e-læringspakkerne fylder mange gigabytes.

Derfor er der store krav til den platform, som e-læringen bliver afspillet på. ▶

TEKNISKE BEGREBER

Her kommer Learning Management Platformene ofte til kort og CDN kommer til undsætning. CDN betyder, at man gøre brug af et netværk af datacentre, hvori supercomputere har regnekraft og den fornødne båndbredde til at levere indhold til mange brugere på samme tid og samtidig bliver der taget hensyn til, om indholdet bliver afspillet på en computer eller en smartphone. Et eksempel på CDN kan være en videostreamingtjenester som Vimeo, Youtube eller andet medie. Rent praktisk uploader du dine video eller andre elementer og anvender et link, som du indsætter i dit forfatterværktøj.

Gamification

Gamification betyder, at man tilsætter spilelementer til ting og aktiviteter, som ikke er spil – som eksempelvis websites, arbejdsformer og e-læring. I e-læring tilsættes belønning eller gevinst i mere eller mindre grad, når brugeren efterlever den ønskede adfærd, har gennemført et modul eller svarer rigtig på en quiz.

HTML5

Du har måske hørt udtrykket HTML5 før, uden at vide hvad udtrykket dækker over. Når du skal opbygge en hjemmeside, skal du bruge et bestemt 'sprog' til at fortælle computeren hvad den skal vise. HTML5 er det kodesprog, som man bruger til at programmere hjemmesider, så de kan ses i en internetbrowser.

Hvis din e-læring skal vises i en internetbrowser,

er det derfor også vigtigt at du får e-læringen i et HTML5 format, så browseren kan 'læse' indeholder. Derfor skal du huske at eksportere e-læringen i et HTML5 format, efter at du har udviklet e-læringen i dit forfatterværktøj.

Med HTML5 har du mulighed for at skabe interaktivitet, som er når kursisten aktivt skal gøre noget i e-læringen, og animationer. HTML5 håndterer desuden video og lyd bedre end ældre HTML-versioner. Derudover kan e-læring i dette format også skaleres, hvilket betyder at e-læringen kan ses på både computer, tablet og smartphone.



Adobe Flash

Adobe Flash er et tilføjelsesprogram til internetbrowsere. Gennem årene har programmet været den eneste vej til at kunne afvikle grafiske elementer på hjemmesider. Imidlertid er Flash endt i en blindgyde, da blandt andet Apple og Chrome blokerer for brugen af det – primært på grund af sikkerhedsproblemer. Hvis du skal lave e-læring, så er det HTML5-standard, som er vejen frem.

[Læs mere om Flash-udfasningen på vores blog.](#)

Browser-understøttelse

I langt de fleste tilfælde bliver e-læring udviklet til HTML5-formatet, som alle nyere internetbrowsere understøtter. Alt efter om kursisten anvender Chrome, Safari, Firefox, Edge eller Internet Explorer, kan der desværre være variationer i udseende og måden, det bliver afviklet. Der er ligeledes også risiko for, at indholdet ser anderledes ud på forskellige telefoner og tablets. Test derfor dit e-læring i minimum Chrome, Firefox og Internet Explorer, inden du sætter flueben ud for færdigt arbejde.

LMS

Learning Management System

Et LMS er en online platform, hvor man kan se og afvikle e-læringskurser. Platformen gør det muligt for organisationen/ virksomheden at holde styr på, hvilke medarbejdere/kursister, der har gennemført/ikke-gennemført og bestået/ikke bestået givne kurser.

Kursisten kan selv følge med i, hvor godt han/hun klarer sig, og kan i nogle tilfælde, efter eget ønske, selv tilmelde sig et e-læringsforløb gennem et kursus katalog.

Hvis organisationen har et avanceret LMS, har de ansatte, der har ansvaret for organisationens uddannelse og træning, et effektivt værktøj, der letter de administrative opgaver, der normalt er til stede i arbejdet med kursushåndtering. ▶

TEKNISKE BEGREBER

Indkaldelse af kursister via mail, oprettelse og beskrivelse af kursusindhold, deling af undervisningsmateriale, registrering af fremmøde og fravær, plus fakturering, er alt sammen arbejdsopgaver, der kan automatiseres via et LMS.

[Læs historien LMS-plattform holder styr på dine e-læringskurser på vores blog.](#)

Responsive Design

Responsive design betyder, at det indhold, som bliver afspillet, automatisk tilpasser sig størrelserne på de skærme, hvor e-læringen skal vises. Vælger en kursist at anvende en smartphone, kan du på forhånd have differentieret designet. Det kan fx være at e-læringen bliver delt op på to sider, når den afspilles på en telefon, så det ikke bliver for småt at læse.



Ulempen ved at lave sit e-læringsmateriale i responsive design er, at det tager længere tid at udvikle og teste. Vi anbefaler, at du i første omgang at du nøjes med at skalere dit e-læring, hvilket er muligt, hvis du eksporterer dit e-læring til HTML5 gennem et forfatterværktøj.

Mobile First Learning

Gennem de seneste år, er det blevet mere og mere populært at have e-læring på mobiltelefoner. Tidligere har man lavet e-læring, som kan tilpasses til tablets og mobiltelefoner, men med Mobile First Learning tager man udgangspunkt i e-læring på mobilen. Man udvikler altså e-læring, hvor man prioriterer afspilning på mobilen, for dernæst at tilpasse det andre skærmstørrelser.

SCORM

Sharable Content Object Reference Model

Når du bruger et forfatterværktøj til at udvikle e-læring, hvor du indsætter video, billeder, tekst, quizzer og animation til et samlet kursus, er sidste skridt inden e-læringen kan lanceres at pakke indholdet og eksportere det. Et e-læringskursus skabt i et forfatterværktøj skal betragtes som du har et videobånd, der for at kunne afspilles skal sættes i en afspiller.

Det samme er gældende for din e-læring. Her pakker du dit indhold i en zip-fil, når du eksporterer den. For at din ZIP-fil kan snakke sammen med en hvilken som helst LMS-platform, er zip-filen kodet efter en bestemt standard, man kalder for SCORM. Zip-filen kaldes i e-læringssprog for en SCORM-pakke. En SCORM-pakke sørger ikke kun for at have alle dine videoer, tekster og quizzer med, men sørger også for at fortælle dit LMS, hvornår kurset er bestået eller gennemført- altså alt det, du har sat op i dit forfatterværktøj. På den måde kan LMS-platformen fortælle modtageren om vedkommende har bestået kurset.



www.prolearning.dk

Telefon: 87 45 67 13

E-mail: kontakt@prolearning.dk

Adresse:

Hasselager Centervej 23

8260 Viby J