

Exploring the Micro, Meso and Macro: Navigating between dimensions in the digital learning landscape

Reserapport av Marie-Louise Eriksson från nätverket EDENs årliga konferens 17-20 juni, 2018

Att hålla sig uppdaterad och att ha ett källkritiskt förhållningssätt till information är viktiga förmågor i dagens digitala informationssamhälle. Samtidigt som det är enklare än någonsin att söka information på internet har det kanske aldrig varit svårare att avgöra vem som ligger bakom informationen eller varför vissa träffar dyker upp i en sökmotor och andra inte. Detta ställer allt större krav på studenters medie- och informationskompetens (MIK) och är viktiga förmågor för att lyckas med studier och arbetsliv.

Universitets- och högskolebibliotek har länge arbetat med att tillgängliggöra resurser (både till studenter och personal) och att undervisa studenter i informationsökning, källkritik samt andra frågor som rör medie- och informationskompetens. Som en del i ett utvecklingsarbete som startade hösten 2017 med målet att samla och utveckla stödet till grundstudenter i MIK-relaterade frågor i akademisk miljö har vi på Karlstads universitetsbibliotek undersökt olika möjligheter att bättre stödja studenters lärande vad gäller akademisk informationskompetens. I samband med övergången till lärplattformen Canvas som sker nu under hösten 2018 kommer vi att bygga upp en kurs i akademisk informationskompetens som riktar sig till universitetets studenter. Att erbjuda studenterna en samlad och öppen lärresurs i den plattform de kommer att använda för sina studier kommer att öka möjligheterna att nå fler samt skapa bättre förutsättningar för ett studentaktivt lärande. Webbkursen kommer på detta sätt att vara en viktig del i bibliotekets strävan att tillgängliggöra våra resurser och kompetens på så flexibelt och hållbart sätt som möjligt.

En webbaserad kurs kommer också att påverka vår klassrumsundervisning och förbättra möjligheterna att arbeta mer enligt ett flippat klassrumsupplägg. Ambitionen är att på det här sättet säkerställa att alla studenter ur bibliotekets synvinkel ges samma möjlighet att bli medie- och informationskompetenta individer, oavsett om de är campus- eller distansstudenter.

Det var därför med stor glädje som jag mottog beskedet att jag tack vare ett resestipendium från Svensk biblioteksforening fick möjlighet att delta i årets EDEN-konferens (European Distance and E-learning Network). EDEN är ett europeiskt nätverk för e-lärande och distansundervisning. Nätverket syftar till att dela och fördjupa kunskap och förståelse för hur ny teknik och lärande kan tillämpas av yrkesverksamma människor inom olika fält, samt för politiska förhållningssätt och praktiker gällande e-lärande i hela Europa och världen. Nätverket består av mer än 200 institutioner och 1200 individuella medlemmar och den årliga konferensen är

central för kunskapsutbyte.¹ Konferensen pågick i tre dagar i ett varmt och vackert Genua. Flera hundra lärare, IKT-pedagoger, forskare inom e-lärande och distansutbildning samt ett fåtal bibliotekarier samlades för att diskutera olika aspekter av det digitala landskapet: hur kan/bör vi navigera mellan de olika nivåerna micro (individ), meso (studentroll/bibliotekarie/universitet) och macro (samhälle/nation/internationellt)?²

Under konferensen varvades "keynotes" med forskningsförankrade case-presentationer med fokus på forskning och innovation i högre utbildning. Studenter idag är mer mobila än tidigare, de kombinerar också ofta studier med olika typer av arbete. Tillsammans med den digitala transformationen ställer detta nya krav vad gäller tillgänglighet och flexibilitet på dagens utbildningar. Flera presentationer handlade om rörelsen för öppna universitetet (Open education, Open educational resources, Open access, Open science etc) och utvecklingen av öppna webbaserade kurser, även om det konstaterades att moocs ännu inte blivit den förändrande kraft som många trodde för tio år sedan.

De presentationer och workshops jag deltog i handlade bland annat om hur sociala medier kan användas för ett mer studentaktivt lärande; olika försök att utifrån studenters aktivitet i lärplattformar kunna utforma bättre och mer effektiva individanpassade lärobject; innovative learning spaces; ett blockchain-perspektiv på undervisning och lärande; hur EU arbetar för att stödja utvecklingen; hur ny teknik kan stödja lärande och hur öppna lärresurser kan användas i klassrummet och mycket mer.

Eftersom jag arbetar med utvecklingen av en lärresurs i akademisk informationskompetens var det framförallt designprocessen och olika typer av samarbete/arbetsorganisation för en effektiv implementering (och på så vis ett bättre lärande) som fångade mitt intresse. Jag listar kortfattat några av de saker jag kommer att arbeta vidare med (ingen inbördes rangordning):

- **The heutagogic design process**

Begreppet heutagogik har ett studentcentrerat (holistiskt) perspektiv på lärande där målet är att studenten ska bli autonom vad gäller det egna lärandet och på så vis ha en bra förutsättning för ett livslångt lärande. Att veta hur man lär sig kommer att vara en förutsättning för att kunna hänga med i den snabba utvecklingen i framtiden och börjar redan synas som en viktig kompetens på arbetsmarknaden (något som också diskuteras i samband med

¹ Se EDENs webbplats för mer information om nätverket: <http://www.eden-online.org/>

² Konferensen har en samlingsida: EDEN 2018 Annual conference resources, med föreläsninginspelningar, konferensens proceedings mm. <http://www.eden-online.org/eden-2018-annual-conference-resources/>

begreppet meta literacy).³ För att skapa självgående, kreativa studenter gäller det att engagera dem tidigt även i designprocessen och se till att lärresursen stödjer den här typen av lärande.

HEUTAGOGIC DESIGN PROCESS

Heutagoc Design Process

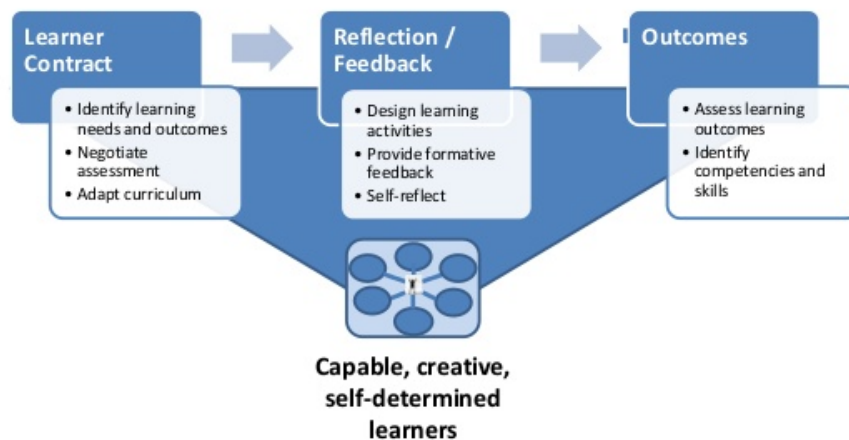


Bild. Lisa Marie Blaschke, CC BY-NC-SA 4.0

- **UDOL academic framework** - instruktioner för design av moduler mm, även UX: <http://www.derbyonlinelearning.co.uk/content1.asp?MenuID=3637&courseId=UDO7714>
- **JISC Digital capacity framework**
Antalet modeller för att conceptualisera e-lärande verkar vara obegränsat – så vilken är den mest optimala? Ett dokument som återkom hos många presentatörer, och som många använder som förankring för sin undervisning, är JISC Digital capacity framework 2015 http://repository.jisc.ac.uk/6611/1/JFL0066F_DIGIGAP_MOD_IND_FRAME.PDF
- **Gamification/spelifiering**. Många presentationer gav exempel på mer eller mindre lyckade försök att använda spellogik som ett verktyg för lärande. Flera

³ Läs mer om begreppet heutagogy till exempel här: Lisa Marie Blaschke (2012). Heutagogy and Lifelong Learning: A Review of Heutagogical Practice and Self-Determined Learning <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ979639.pdf>

presenterade olika exempel på hur gamification kan användas som en del i en mer blended learning-orienterad undervisning. Brädspel och online-simuleringar är bara några av alla verktyg som presenterades som verktyg för ett kollaborativt lärande.

- **P21 Framework for 21st century learning:**
<http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- **Padagogy wheel**, kopplat till Blooms taxonomi. Översatt till mer än 25 språk, Ebba Ossiannilsson har översatt till svenska: <http://e4qualityinnovationandlearning.blogspot.com/2017/03/det-padagogiska-hjulet-v5-ar-nu.html>

Avslutning

Det öppna universitetet är en viktig faktor i en hållbar framtid där det mesta upplevs gå fortare och fortare. Det som ansågs vara sant igår har plötsligt omkullkastat av nya rön eller fakta och utvecklingen kommer att ställa (eller ställer redan nu) nya krav på kompetenser. Exempel på dessa förmågor och färdigheter är att effektivt kunna hålla sig uppdaterad (omvärldsbevakning), att kunna avgöra vilken typ av information som behövs, var den ska återfinnas, kritiskt tänkande och förmåga att bedöma innehållet är avgörande.

En viktig aspekt av den akademiska informationskompetensen är ett "metaperspektiv" där förmågan/kompetensen mer handlar om att vara medveten om *hur* man lär sig och tar del av relevant information på mest effektiva sätt. Här finns det många beröringspunkter mellan bibliotekarier och IKT-pedagoger/blended learning strateger/informationsarkitekter etc.

En konferens som fokuserar på digital transformation, innovation och lärande väcker naturligtvis fler frågor än den lämnar svar: Hur har och kommer den digitala utvecklingen och VR, AR, robotutvecklingen och så vidare att påverka studenters lärande? Vilka krav kommer att ställas, vilka kompetenser kommer att behövas? Vilka krav ställs på oss som undervisar, på biblioteken? Förutom nya lärdomar, intressanta diskussioner och nya infallsvinklar på gemensamma problem och utmaningar fick jag under konferensen nya kontakter som kommer att vara värdefulla i bibliotekets fortsatta utvecklingsarbete.