

# ORDLISTE

## APP

Dataprogram for formidling, utforskning, spill, dialog osv. Har typisk et begrenset fokus og funksjonalitet. Det finnes egne app'er for å dele refleksjoner etter for eksempel kurs.

## DIGITALE TANKEKART

Verktøy hvor enkeltbrukere eller grupper kort beskriver temaer, begreper, fenomener osv. – og legger inn koplinger mellom disse. Kan ofte også legge inn lenker, fagstoff i hyperstrukturer osv.

## E-LEKSJON

Animasjon som kopler tekst, animerte presentasjoner og stemmekommentar. Går typisk over flere sider/sekvenser. Et alternativ til forelesning, spesielt for forklaring av komplekse forhold.

## ERFARINGSREFLEKSJON

Presentasjon og diskusjon om deltakernes tidligere erfaringer fra et tema.

## FAQ-BASE, QUORA

Frequently Asked Questions. Oppslagsverk med svar på vanlige spørsmål fra deltakerne. Det sosiale mediet Quora er en variant av dette, men hvor brukerne selv poster spørsmål de vil ha svar på.

## FORUM

Nettbasert diskusjonsforum. Asynkront, dvs. at kommunikasjonen ikke foregår i sanntid. Kan deles opp i flere tråder om nødvendig. Har ofte en moderator; en slags redaktør.

## FOTOHISTORIE

Stillbilder satt sammen i automatisk visning for å fortelle en historie, gjerne med stemmekommentar lagt oppå. Bildene tas ofte spesielt for denne historien.

## INTERAKTIV E-BOK

E-bok som også inneholder muligheter for visning av video, enkle interaktive øvelser og enkle flervalgsoppgaver. Har gjerne også mulighet for å skrive notater, krysslenke osv.

## INTERAKTIV FORELESNING

Forelesning med utstrakt bruk av dialog med deltakerne, diskusjoner, små caser og oppgaver underveis.

## INTERAKTIV VIDEO

Satt sammen av en rekke filmklipp hvor brukeren på flere punkter gjør aktive valg mellom alternative handlinger og dermed styrer utvikling av historien.

## KONSEPTBASERT E-LÆRING

Tradisjonelle e-læringskurs hvor alt innhold er preprodusert og hvor all interaksjon skjer mellom enkeltbrukere og program/PC. Kan inneholde en rekke ulike metoder og teknologier.

## "LETTER TO SELF"

Et refleksjonsnotat hvor brukeren skriver til seg selv hvordan læring skal settes ut i praksis etterpå. Kan knyttes til handlingplaner og seinere veiledning.

## M-LÆRING

E-læring spesielt beregnet på mobile plattformer, spesielt smarttelefoner. Korte læringssekvenser, typisk med praktisk fokus, utforskning av fenomener osv.

## MOOC

Massive Open Online Education. E-læring av lengre varighet – typisk over flere temaer eller leksjoner – som er åpent eller delvis åpent for alle brukere. Kan også inneholde veiledning, oppgaver etc

## NANOLÆRING

En serie av korte e-læringssekvenser på 3-5 min. varighet, innenfor samme temaområde. Enkel løsning, vanligvis litt teori og så kontrollspørsmål.

## PINTEREST

Sosial medium hvor deltakerne deler stoff de finner på nett på en slags oppslagstavle. Er ofte sortert i bestemte temaer.

## PODCAST

Lydprogram med forelesning eller dokumentarprogram. Perfekt for de med auditiv læringsstil. Lastes ofte ned til smarttelefon.

## PRAKSISFELLESSKAP

En type nettverk som er styrt av deltakerne selv. Fokuset er på erfaringsoverføring og utvikling av fagfelt. Brukes for uformell læring uten tidsramme. Kan også etterfølge formelle læretiltak.

## PROSESSARK/DIALOGDUK

En serie oppgaver om et bestemt tema, nøye strukturert og bygget opp. Kan brukes til bl.a. læring av komplekse teoretiske temaer, idéutvikling, evaluering, dilemmatrening osv.

## OPPGAVEBASE

Nettside med et sett med oppgaver, gjerne som caser. Deltakerne diskuterer eller skriver ned løsning. Det kan legges inn skjult fasit som deltakerne selv kan ta opp etter en tid, lede-tråder osv.

## PREZI-PRESENTASJON

En slags nettbasert PowerPoint med flere nivåer i samme bilde, hvor brukerne kan zoome inn og ut. Moro, men også en smart måte å strukturere informasjon på.

## QUIZ

Stillbilder satt sammen i automatisk visning for å fortelle en historie, gjerne med stemmekommentar lagt oppå. Bildene tas ofte spesielt for denne historien.

## SCOOPIT

Sosialt medium som gir mulighet for å bygge opp egne nettbaserte magasiner som typisk samler fagstoff fra ulike kilder. En slags avansert wiki.

## SITUASJONSREFLEKSJON

Presentasjon og diskusjon om deltakernes egne erfaringer fra en øvelse, oppgave etc om et tema. Skjer gjerne kort tid etterpå.

## VODCAST

Kort video (f.eks. 30-60 sek.), ofte med demonstrasjoner og annen praktisk instruksjon. Beregnet på visning på smarttelefon.

## WEBINAR

Klasserom på nett med videooverføring av forelesning. Ruten har også en boks hvor f.eks. PowerPoint-sider vises og en rute hvor deltakerne kan skrive inn spørsmål til foreleser.

## WIKI

Nettside hvor brukere med adgang sammen bygger opp en strukturert faglig framstilling om et bestemt tema, med tekst, bilder og medier, lenker osv. De kan også kommentere til hverandre.

# MULIGHETER I TEKNOLOGI OG METODER

På midtsidene er det presentert et "mulighetsrom" for pedagogisk bruk av ulike teknologier og metoder. Det er gjort en firedeling av rommet:

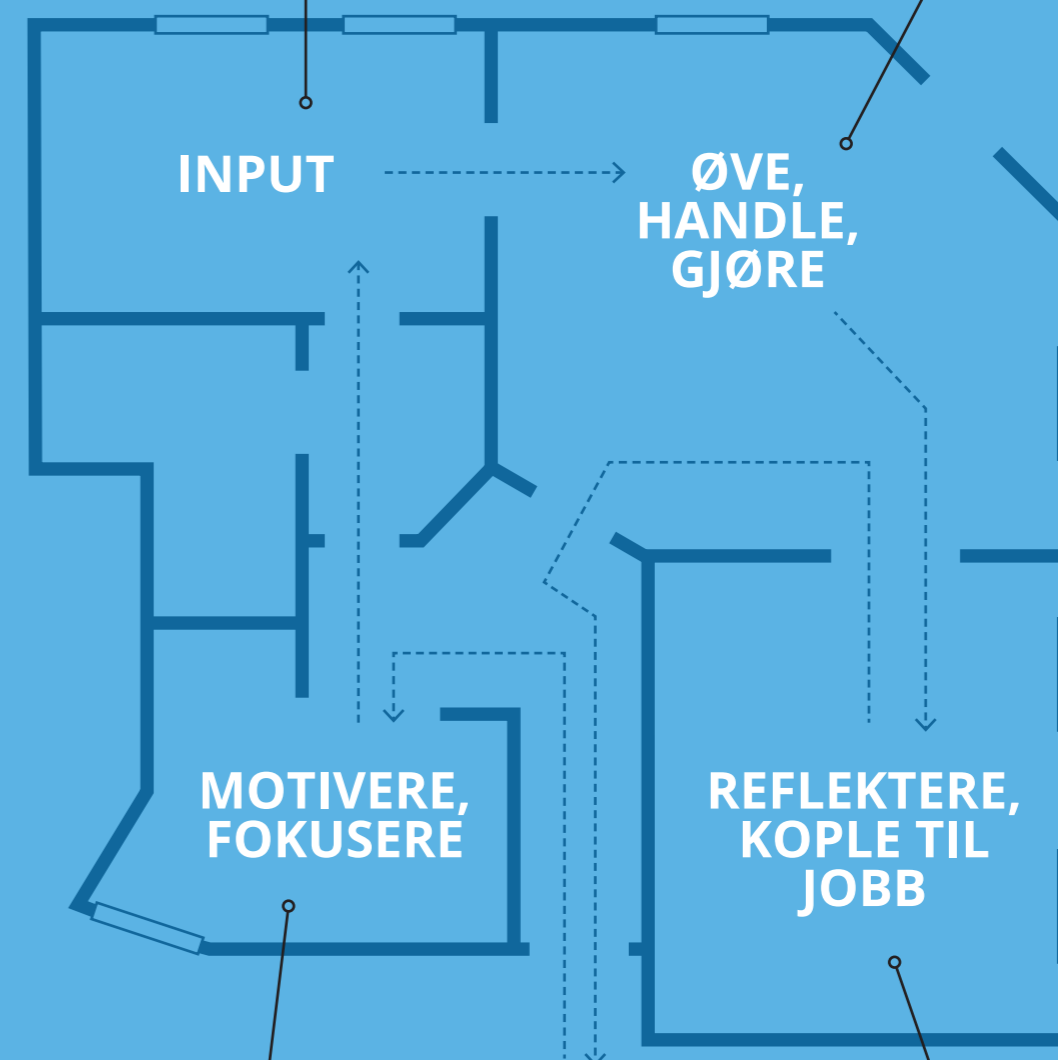
- Digitale muligheter i klasserommet
- Digitale muligheter utenfor klasserommet
- Analoge muligheter i klasserommet
- Analoge muligheter utenfor klasserommet

Videre er mulighetene oppdelt i bruk for ulike pedagogiske formål. Dette er gjort med utgangspunkt i en tenking om *læringsens fire rom*.

De fire rommene er *stadier* som de lærende skal igjennom, i de fleste læringsforløp, en eller annen gang, men ikke nødvendigvis i den rekkefølgen de er listet de opp her:

"Påfyll" av fagstoff kan være både *formidlingsbasert* (forelesning, e-læring, lese, se film, manualer, e-bok, intranett) og *observasjonsbasert* (sitte ved siden av kollega, observere hendelser, se film).

Deltakerne skal ha tid til å bearbeide stoffet, alene eller i gruppe. Dette kan gjøres på utallige måter alt etter mål og fagets karakter.



Knytte faginnholdet til virkeligheten, gjøre aktuelt for deltakerne (dette angår deg!). Starter gjerne FØR de skal i gang med læringsaktiviteter og vi kan gjerne bruke historiefortellinger, film og drama som virkemidler, for å treffe følelsene.

Både underveis og i avslutningen skal det være flere punkter for refleksjon. Men denne prosessen kan med fordel også trekkes ut til "etter-læringen", for å få til en enda klarere kopling til egen jobb.