

# Erfaringer med digitalisering af voksen- og efteruddannelser

Inspirationskatalog med syv bud på tiltag, der kan skabe større kvalitet i digitale læringsforløb



DANMARKS  
EVALUERINGSINSTITUT



## INDHOLD

# Erfaringer med digitalisering af voksen- og efteruddannelser

---

1	Indledning	4
2	Bud 1: Afklar forudsætninger for at deltage i digitale læringsforløb	7
3	Bud 2: Giv deltagerne en grundig introduktion til det virtuelle rum	9
4	Bud 3: Skab stærke relationer mellem undervisere og deltagere	12
5	Bud 4: Understøt relationer mellem deltagere	15
6	Bud 5: Giv deltagerne faglig støtte	19
7	Bud 6: Brug læringsaktiviteter, der aktiverer deltagerne	22
8	Bud 7: Støt underviserne i udviklingen af digitale læringsforløb	26
9	Hovedresultater fra rapporten om digitalisering af VEU	29

---

# 1 Indledning

I dette inspirationskatalog præsenterer Danmarks Evalueringsinstitut (EVA) syv bud på tiltag, som kan skabe kvalitet i digitale læringsforløb. Kataloget bygger på EVA's undersøgelse af erfaringer med digitalisering i voksen- og efteruddannelse (VEU).

På baggrund af en tværgående analyse af god praksis har EVA identificeret syv tiltag, der er væsentlige for at skabe kvalitet i undervisningsforløb tilrettelagt som e-læring eller blended learning. Det er altså tiltag, som er vigtige for vellykkede digitale læringsforløb, og som er centrale, hvis e-læring og blended learning skal bruges i større skala. Det er ambitionen, at kataloget skal inspirere institutioner i det videre arbejde med at udvikle og opskalere digitale forløb.

De tiltag, vi præsenterer i kataloget, er relevante på tværs af forskellige uddannelsesområder. De bud på tiltag, vi giver, sammenstykker praksiseksempler fra flere af de besøgte caseinstitutioner, og eksempler er indhentet via den supplerende interviewundersøgelse.

## Syv bud på tiltag

De syv tiltag, som har betydning for kvaliteten i digitale læringsforløb, er:

1. Afklar forudsætninger for at deltage i et digitalt læringsforløb
2. Giv deltagerne en grundig introduktion til det virtuelle rum
3. Skab stærke relationer mellem undervisere og deltagere i virtuelle rum
4. Understøt relationer mellem deltagere
5. Giv deltagerne faglig støtte
6. Brug læringsaktiviteter, der aktiverer deltagerne i undervisningen
7. Støt underviserne i udviklingen af digitale læringsforløb.

Under hvert bud på tiltag er der opmærksomhedspunkter, gode råd eller eksempler, som understøtter, hvordan tiltagene kan omsættes og arbejdes med i praksis. Under hvert tiltag er der også input til, hvordan I kan styrke arbejdet med de enkelte tiltag i form af konkrete refleksionsspørgsmål.

## Målgruppe

Inspirationskataloget henvender sig primært til ledere og medarbejdere, som er optaget af og ønsker at starte eller styrke arbejdet med e-læring og/eller blended learning. Katalogets input til at arbejde med tiltagene lægger op til, at der en leder, konsulent eller en koordinator, som tager initiativ til, at den relevante medarbejdergruppe har en fælles drøftelse af arbejdet med digitale forløb. Det er naturligvis vigtigt, at der følges op på disse drøftelser, og at det besluttet, hvordan de kan omsættes til handlinger, der kan højne kvaliteten af de enkelte forløb.

## Baggrund

Danmarks Evalueringsinstitut (EVA) har i 2018-2019 gennemført en undersøgelse af erfaringer med digitalisering af VEU på vegne af Undervisningsministeriet og Uddannelses- og forskningsministeriet. Undersøgelsen sætter fokus på erfaringer med læringsplatforme, digital parathed, e-læring og blended learning, og datagrundlaget omfatter både kvantitative og kvalitative data.

Undersøgelsen har fokus på institutioner, der udbyder almen voksenuddannelse (AVU), forberedende voksenuddannelse (FVU), arbejdsmarkedsuddannelser (AMU), HF-enkeltfag samt akademiuddannelser, diplomuddannelser og masteruddannelser.

Undersøgelsen skal bidrage til at styrke brugen af digitale læringsplatforme såvel som e-læring og/eller blended learning på VEU-området. Formålet er at gøre efter- og videreuddannelse mere tilgængelig og uafhængig af tid og rum og herigennem bidrage til at udvikle VEU-systemet, så det følger med tiden både i indhold og form og giver flere voksne mulighed for at deltage i voksen- og efteruddannelse.

### Identifikation af tiltag, der kan styrke kvaliteten af digitale læringsforløb

Der er gennemført syv casebesøg, et på hvert uddannelsesområde, hos institutioner, som har angivet i EVA's spørgeskemaundersøgelse, at de har gode erfaringer med e-læring og blended learning. De syv cases er HF & VUC Fyn (FVU), HF & VUC Aarhus (AVU), VUC Storstrøm (HF-enkeltfag), EUC Sjælland (AMU), Smart Learning (akademi), Absalon (diplom) og DTU (master)

Formålet med casebesøgene har været at indsamle viden om og eksempler på god praksis, som styrker kvaliteten i e-læring og blended learning. På hver case er der gennemført gruppeinterview med hhv. deltagere, undervisere, ledelse og vejledere/it-support/it-didaktisk support.

De gode erfaringer og eksempler fra casene er efterfølgende blevet suppleret og perspektiveret gennem en interviewundersøgelse, hvor der er interviewet undervisere og deltagere fra digitale læringsforløb på alle uddannelsesområder.

## Hvis du vil vide mere

---

Dette inspirationsmateriale er baseret på rapporten *Erfaringer med digitalisering af VEU – Et institutionsperspektiv på udbredelse og kvalitet af e-læring og blended learning inden for VEU-området* (EVA, 2019). Både inspirationskatalog og rapport kan hentes på EVAs hjemmeside: [www.eva.dk](http://www.eva.dk)

Der findes også andre muligheder for inspiration til at arbejde med e-læring og blended learning. Se fx eVidenCenter (<http://evidencenterinfo.dk>), der udgiver forskellige materialer om e-læring.

---

## 2 Bud 1: Afklar forudsætninger for at deltage i digitale læringsforløb

Et digitalt læringsforløb er ikke en undervisningsform, der er lige velegnet til alle, som gerne vil tage et kursus eller en uddannelse i voksen- og efteruddannelsessystemet. Der er nemlig andre krav til deltagere i digitale læringsforløb end i tilstedeværelsesforløb. Det er vigtigt at være opmærksom på, at de forudsætninger og kompetencer, man som deltager kommer med, har stor betydning for det læringsudbytte, man får.

Derfor er det en god idé både at afklare, hvad det reelt kræver at deltage i et digitalt læringsforløb hos jer, og at kommunikere disse krav/forudsætninger til de potentielle deltagere, så de har mulighed for at afgøre, om det er en tilrettelæggelsesform, der passer til dem.

### Drøft og formuler deltagerforudsætninger sammen

For at få det mest komplette billede af, hvilke deltagerforudsætninger I ser som de mest nødvendige, er det en god idé, at alle, både ledere, undervisere og vejledere, har en fælles diskussion, hvor I byder ind med jeres forskellige perspektiver. I kan også spørge de deltagere, der allerede har taget et digitalt læringsforløb hos jer, om, hvilke forudsætninger der i deres optik var de mest afgørende for at få et fuldt udbytte af forløbet. Det kan I fx gøre i fokusgrupper eller gennem evaluering af undervisningen.

### Husk at afklare især fem temaer

Der er især fem temaer, som det er en god idé, at I kommer omkring, når I afdækker deltagernes forudsætninger for og kompetencer til at gennemføre et digitalt læringsforløb hos jer:

- **Tekniske færdigheder og kompetencer:** Hvilke it-færdigheder og tekniske kompetencer skal deltagere som minimum have for at blive optaget på et forløb hos jer? Er det fx at kunne tænde computeren, åbne en browser, uploade en fil, at kunne tilslutte lydenheder, at bruge et kamera?
- **Studiekompetencer:** Hvordan skal deltagere arbejde med det faglige stof i forløbet, og hvad kræver det af dem? I hvilket omfang kræver det fx selvstændighed, selvdisciplin, struktur og aktivt arbejde med det faglige stof?
- **Faglige forudsætninger:** Hvilke faglige forudsætninger er anderledes end i traditionel tilstedeværelsesundervisning? Er der fx større krav til danskundskaber og læse- og skrivefærdigheder, og skal man have et højere fagligt indgangsniveau, fordi læringen foregår på egen hånd?
- **Personlige og sociale forudsætninger:** Hvilke personlige og sociale forudsætninger skal man have for at kunne trives i et digitalt læringsforløb, hvor der er mindre eller anderledes kontakt til undervisere og meddeltagere?



- **Adgang til teknisk udstyr:** Hvilket udstyr skal deltageren som minimum have adgang til, og hvilken netværksforbindelse er der brug for?

## Kommunikér forudsætninger til deltagerne

Når I har afklaret, hvilke forudsætninger deltagerne skal have, kan I overveje, hvordan I bedst muligt kan informere de potentielle deltagere om forudsætninger og krav, og hvordan I sammen med dem kan drøfte, om et digitalt forløb er noget for dem. I kan overveje, om I skal:

- Lave et informationsmateriale til potentielle deltagere om, hvad det indebærer at være deltager på et digitalt forløb hos jer.
- Have specialiserede studievejledere ift. vejledning om digitale læringsforløb og understøtte en tæt dialog mellem vejledere, undervisere og deltagere på forløbene.
- Have vejledningssamtaler for potentielle deltagere i forbindelse med optagelsen, hvor forudsætninger og krav kan drøftes.
- Udvikle opgaver til vejledningssamtalen, der kan teste, om potentielle deltagere har de fornødne færdigheder, fx it-færdigheder.

## Sådan styrker I arbejdet med at afklare og formidle deltagerforudsætninger

### Som ledere og medarbejdere kan I have fokus på at:

- Afklare og formulere, hvad det kræver at deltage i et digitalt læringsforløb hos jer.
- Informere potentielle deltagere om de nødvendige forudsætninger for at begynde på et digitalt læringsforløb hos jer.

### I kan drøfte følgende spørgsmål:

- Hvordan kan vi sammen drøfte og formulere de nødvendige deltagerforudsætninger?
- Hvordan sikrer vi hos os, at potentielle deltagere forstår, hvad det kræver at deltage i et digitalt læringsforløb?
- Hvilke metoder er velegnede til at teste, om potentielle deltagere har de fornødne forudsætninger? Og er det nødvendigt at teste deltagerforudsætninger?



### 3 Bud 2: Giv deltagerne en grundig introduktion til det virtuelle rum

Det har en stor betydning for deltageres motivation og deres læreproces, at de kommer godt fra start, og et vigtigt element i en god start er, at de får en grundig introduktion til det virtuelle rum, hvor undervisningen foregår, og hvordan de skal begå sig i det. Det er nemlig ikke nødvendigvis sikkert, at alle deltagere har stærke it-færdigheder og er vant til at bruge computer og it-programmer, så det er vigtigt, at alle bliver klædt på til det og får erfaring med at bruge læringsplatformen.

Der er især to ting, der er vigtige for at give deltagerne en god introduktion til det virtuelle rum:

- At de får et overblik over og kendskab til de it-systemer, de kommer til at bruge.
- At de øver sig i at bruge it-systemerne, inden undervisningen starter.

#### **Giv deltagerne et overblik over og kendskab til jeres it-systemer**

Nogle deltagere kan være usikre på, om de kan klare at deltage i digitale læringsforløb, og om de overhovedet kan finde ud af at bruge de it-systemer, det kræver. Når deltagerne får et overblik over de it-systemer, de skal bruge, og hvordan de skal bruge dem, gør det dem mere trygge ved og motiverede for at skulle i gang.

Der er flere måder at informere deltagerne på, fx på hjemmesiden, på informationsmøder eller i velkomstmails, hvor der også kan henvises til eventuelle vejledninger til it-systemer.

I kan nemlig også lave vejledningsmaterialer og -videoer med klare trin-for-trin-beskrivelser af, hvordan man bruger jeres systemer. Disse kan deltagerne både bruge i introduktionen og senere hen i undervisningen. I kan også informere om, hvilke muligheder der er for teknisk support og vejledning – fx it-supporten på institutionen.

#### **Lad deltagerne øve sig i at bruge it-systemerne, inden undervisningen reelt starter**

Det giver ro og tryghed til den faglige opgaveløsning, hvis man oplever, at man er i stand til at anvende systemerne, og at man kan begå sig i det virtuelle undervisningsrum. Mange institutioner har besludte opstartsforløb til deltagere i digitale læringsforløb, enten som et obligatorisk modul (fx "Modul 0" på flere VUC'er og "Onboarding week" på DTU) eller som et mere frivilligt element (fx "Indledende introducerende forløb" på Absalon).

Hovedformålet er selvfølgelig at give deltagerne kompetencerne til at bruge læringsplatformen og andre relevante it-systemer, inden undervisningen starter, men på disse træningsforløb er der også gode muligheder for, at deltagerne og undervisere lærer hinanden bedre at kende og opbygger en god kultur for, hvordan man vil interagere med hinanden i det virtuelle rum.

## Eksempel på opstartsforløb ”Modul 0”

### Modul 0

**Hvad:** Modul 0 er et opstartsmodul til deltagere i digitale læringsforløb på Almen Voksenuddannelse på HF & VUC Aarhus.

**Hvornår:** Modul 0 er det første i rækken af moduler på hver enkelt fag, og det er obligatorisk for alle deltagere i digitale læringsforløb.

**Hvorfor:** Modulet skal gøre deltagerne klar til at starte på det digitale læringsforløb. Deltagerne skal dels klædes på til at bruge systemerne, dels gøres klar til at tage det pågældende fag, hvad angår brugen af forskellige materialer, programmer mv. Modul 0 afsluttes med en quiz til deltagerne, således at underviseren kan se, at deltageren har været igennem de forskellige opgaver og er klædt på til det videre forløb.

**Hvordan:** På modulet skal deltagerne igennem forskellige punkter, der ét efter ét gennemgår dels de fælles it-systemer, fx læringsplatformen, dels de forskellige bøger, ibøger, quizprogrammer, videoprogrammer, ordbøger mv., som deltagerne skal bruge på det pågældende fag. Når deltagerne har været igennem alle punkter, set/læst vejledninger samt afprøvet funktioner og teknikker i systemerne, skal deltagerne afslutte modulet med en quiz. Quizzen består af 11 spørgsmål, som deltagerne skal besvare og sende til underviseren, hvorefter både den enkelte deltager og underviseren kan se resultatet. Nu er deltagerne klar til at begynde undervisningen.

## Sådan giver I deltagerne en grundig introduktion til det virtuelle rum

### Som ledere og medarbejdere kan I have fokus på, at:

- Der bliver udarbejdet vejledninger til de forskellige it-systemer og teknologier.
- Der bliver udviklet og afprøvet opstartsforløb som obligatorisk eller frivilligt element i det digitale læringsforløb.

### I kan drøfte følgende spørgsmål:

- Hvordan sikrer vi os, at deltagere i digitale læringsforløb får kendskab til de it-systemer, vi bruger?
- Hvilke konkrete vejledningsmaterialer og/eller -videoer har vi, og dækker de vores og deltagerens behov? Hvem er målgruppen, og hvordan foretrækker de at få information?

- Hvordan introducerer vi bedst deltagerne til it-systemerne? Via velkomstbrev, på informationsmøder, i telefonsamtaler eller på andre måder?
- Hvordan understøtter vi hos os, at deltagerne kan bruge læringsplatformen og andre it-systemer, inden undervisningen for alvor starter?

## 4 Bud 3: Skab stærke relationer mellem undervisere og deltagere

En stærk relation mellem undervisere og deltagere er afgørende for, at deltagere trives og er motiverede for at lære. Det gælder også i digitale læringsforløb. Men når undervisningen er digital og derfor foregår på afstand geografisk og tidsmæssigt og ofte via skriftlige medier, skal der langt mere til for at skabe en god relation. For i det virtuelle rum, hvor undervisningen foregår, er der ikke mulighed for at se hinanden i øjnene, få en fornemmelse for deltagernes læring eller afkode deres reaktioner.

En stærk virtuel relation er karakteriseret ved, at deltagerne i digitale læringsforløb kan mærke, at der sidder en underviser – et menneske – i den anden ende, som er interesseret i at lære dem noget og støtter dem i at nå deres mål.



Altså når de mærker den der nærhed, de mærker, at der er et menneske. Altså det betyder så meget, at det ikke bare er en maskine, de sidder og arbejder med.

FVU-leder, E-læring

For undervisere i digitale læringsforløb handler det om at have et godt kendskab til hver enkelt deltager, der kan danne grundlag for en vurdering af, hvordan underviseren skal interagere med de enkelte deltagere, og hvilke forventninger de kan have til dem.

### Guide: Fem elementer i en stærk virtuel relation mellem underviser og deltagere

Der er fem elementer, som styrker relationen mellem underviseren og deltagerne i digitale læringsforløb, viser EVA's tværgående analyse af interview med deltagere, undervisere, vejledere og ledere.

#### Element 1: En god præsentation

Det er et godt udgangspunkt for relationsarbejdet, at underviser og deltager starter et digitalt læringsforløb op med at præsentere sig selv. Det kan være en præsentationsvideo eller et billede med en kort beskrivelse af sig selv. Det kan også være en samtale med webkamera tændt, hvor både deltager og underviser kan præsentere sig for hinanden og afstemme forventninger, rammer, mål mv. Endelig kan deltagerens præsentation også være i forbindelse med den første faglige opgave, som deltageren løser foran egen skærm med webkamera tændt, så undervise-

ren kan se og snakke med deltageren. I forløb tilrettelagt som blended learning kan man afholde tilstedeværelsesundervisning den første undervisningsgang, så deltagere og undervisere kan møde og præsentere sig for hinanden.

## Element 2: En respektfuld og tillidsfuld relation

---

Respekt og tillid er nøgleord, hvis man som underviser skal skabe en stærk relation til deltagerne – også i digitale forløb. Man kan skabe en respektfuld og tillidsfuld relation ved at anlægge en mere personligt indlevende tilgang til deltagerne og være nysgerrig efter at vide mere om, hvem de er, hvor de er i livet, påskønne, at de tager forløbet, og løbende opmuntre dem til at gennemføre. Det handler også om at vise forståelse og have respekt for deres livssituation og de udfordringer, der kan være forbundet med at følge forløbet samtidig med, at man fx har fuldtidsarbejde, småbørn, der kan være meget syge, eller psykosociale udfordringer. Her er det vigtigt at være lydhør og imødekommende over for de forskellige særlige behov for fleksibilitet, deltagerne kan have, og så vidt muligt tilpasse forløbet til den enkelte.

## Element 3: Positiv og menneskelig kommunikation

---

Måden, man som underviser kommunikerer på, har stor indflydelse på relationen mellem underviser og deltager. Det er vigtigt at være særligt opmærksom på, at når kommunikationen (ofte) foregår skriftligt, så er risikoen for misforståelser og negative tolkninger større end i den mundtlige kommunikation. Det kan gøre en stor forskel at holde sig til en mere uformel og positiv tone og fx bruge smileys, talesprog og humor i beskederne til deltagerne – for at vise, at der sidder et menneske og ikke en maskine bag skærmen.

## Element 4: Interesse for deltagerens proces og udbytte

---

Den gode virtuelle relation skabes også ved, at underviseren eksplicit viser, at han eller hun er optaget af deltagerens læreproces og læringsudbytte. Fx ved at underviseren udtrykker sine faglige forventninger til deltagerne og gør det klart, at han eller hun også har fokus på deltagerens læring. Det er også vigtigt at være tilgængelig og imødekommende over for deltagerens faglige spørgsmål og give hurtig og klar respons, som de kan bruge til at komme videre i deres

læreproces. Ligesom det kan være korte, opløftende beskeder og positive opfordringer, når deltagerne oplever faglig modgang, eller hvis deltagerne har været fraværende.

## Element 5: Konkret og brugbar skriftlig feedback

---

At give skriftlig feedback er en helt særlig disciplin, der kan være svær nok i sig selv – og endnu sværere, når den som i mange digitale læringsforløb foregår skriftligt uden en umiddelbar mulighed for mundtlig uddybning og opfølgning. Det er afgørende, at feedbacken er konkret, forståelig og meningsfuld, og at den hjælper deltagerne med at se deres egen faglige udvikling. Den skal også gerne tydeligt anvise, hvad deltagerne kan tage med fra opgaveløsningen i det videre arbejde. Det er igen med til vise deltagerne, at der sidder en underviser – et menneske – i den anden ende, som er interesseret i at lære hver eneste af deltagerne noget, og som støtter dem i at nå deres mål.

## Sådan styrker I arbejdet med at skabe stærke relationer mellem undervisere og deltagere i virtuelle rum

---

### Som ledere og medarbejdere kan I have fokus på at:

- Undersøge, hvad der kendetegner stærke relationer hos jer.
- Skabe de nødvendige rammer for, at underviserne kan prioritere relationsarbejdet.
- Dele jeres erfaringer med at skabe og vedligeholde gode relationer i digitale læringsforløb.

### I kan drøfte følgende spørgsmål:

- Hvordan sikrer vi, at vores deltagere i digitale læringsforløb kan mærke, at der sidder en underviser – et menneske – i den anden ende, som er interesseret i at lære dem noget, og som støtter dem i at nå deres mål?
- Hvordan arbejder vi med, at undervisere og deltagere præsenterer sig for hinanden?
- Hvordan skaber vi respektfulde og tillidsfulde relationer mellem undervisere og deltagere?
- Hvordan håndterer vi kommunikationen til deltagerne, når den foregår over skriftlige medier?
- Hvordan viser vi, at vi er optaget af deltagernes læreproces og læringsudbytte?
- Hvordan sikrer vi os, at den skriftlige feedback er klar og brugbar?

## 5 Bud 4: Understøt relationer mellem deltagere

Det kan være meget forskelligt, hvilke behov deltagerne har for at danne sociale relationer til hinanden. For nogle deltagere spiller det sociale fællesskab med de andre på holdet en vigtig rolle i forhold til deres faglige læreproces. For dem er det en ulempe ved de digitale forløb, at det sociale er minimeret eller mangler, fordi det for dem er vigtigt, at der også er aktiviteter og fora, som understøtter dialog og samarbejde. For andre deltagere spiller det sociale en langt mindre rolle, eller de har måske ligefrem valgt e-læring for at undgå forpligtende relationer til medkursisterne. Det kan være voksne, som ikke har tid eller mulighed for at indgå i relationer til de andre deltagere, fordi det kræver planlægning, koordinering og forpligtelse over for hinanden, eller det kan deltagere med helt særlige behov, fx pga. social angst.

Derfor er det vigtigt at være meget skarp på, hvem målgruppen for forløbet er, om det er en homogen eller meget differentieret gruppe, eller om gruppen kan og skal segmenteres og opdeles på forskellige forløb, og hvilke behov og ønsker for relationer der er repræsenteret blandt deltagerne.

Der kan også være meget forskellige betingelser for at understøtte relationer mellem deltagerne. I blended learning, hvor deltagerne møder hinanden fysisk, ligner betingelserne for at skabe sociale relationer deltagerne imellem mere betingelserne i traditionel tilstedeværelsesundervisning, selvom tiden til at opbygge og vedligeholde relationer face-to-face er mindre. Det kræver noget særligt, når der skal etableres sociale relationer på e-læringsforløb, hvor deltagerne ikke mødes fysisk.

Småsnak, hvor deltagerne udveksler personlige erfaringer og perspektiver, bliver ofte støj i online-undervisning, fx på webinarer, og når der er deltagere med via videokonference i tilstedeværelsesundervisning. Underviserne er derfor nødsaget til at styre diskussionerne mere stramt. Men hvis småsnakken helt forsvinder, kan det også være en pædagogisk udfordring, fordi det tit er gennem den, at deltagerne eksplicit kobler faget til deres egne erfaringer og bidrager med deres forskellige perspektiver. Hvis deltagernes erfaringer og perspektiver aktivt skal inddrages i undervisningen, er det derfor nødvendigt at udvikle og inddrage undervisningsaktiviteter, som understøtter dette.

### **Afklar jeres formål med at arbejde med relationerne blandt deltagerne**

Første skridt i arbejdet med at understøtte de sociale relationer blandt deltagerne er at danne sig et billede af, hvilke formål der er de vigtigste for jer. Relationsarbejdet kan nemlig både styrke den enkeltes trivsel og understøtte læringen.

Da deltagerne kan have meget forskellige syn på betydningen af relationerne til de andre deltagere, er det vigtigt at være tydelig om, hvordan og hvornår relationsarbejdet bidrager til læringsmålene.



At arbejde med relationerne kan udmønte sig i forskellige resultater. Det kan fx bidrage til, at deltagerne:

- Udveksler erfaringer og hører andres perspektiver med henblik på at få en rigere forståelse
- Sparrer med og hjælper hinanden med henblik på at forstå stoffet og løse opgaver
- Spejler sig i hinanden og oplever, at der er ”andre som mig”, og oplever tilhørsforhold
- Bliver en del af en gruppe med henblik på at få dækket sociale behov
- Bliver en del af en gruppe med henblik på at træne sociale færdigheder og/eller fx tilegne sig kulturelle kompetencer
- Etablerer faglige netværk, som rækker ud over det enkelte uddannelsesforløb.

## **Brug redskaber og aktiviteter, der understøtter relationsarbejdet**

Andet skridt i arbejdet med at understøtte relationer blandt deltagere er at finde og anvende hensigtsmæssige redskaber og aktiviteter, som kan støtte op om dette. Der er forskellige redskaber, der er gode til at understøtte deltagernes sociale relationer, fx:

- Præsentationer, hvor deltagerne får viden om hinanden
- Diskussionsfora og chatrum, hvor deltagerne kan diskutere med og hjælpe hinanden
- Gruppearbejde, hvor deltagerne samarbejder som en del af undervisningen
- Peer-to-peer-feedback, hvor deltagerne giver feedback på hinandens opgaver
- Studiegrupper, hvor deltagerne opfordres til samarbejde uden for undervisningen.

Vi har uddybet tre af eksemplerne nedenfor.

### **Eksempel 1: Præsentationer**

---

Der er mange gode måder, deltagerne kan lave digitale præsentationer på, som giver dem mulighed for at vise sig selv og se hinanden som andet og mere end fx små ikoner i et webinar.

Deltagerne kan lave små film om sig selv, og om hvorfor de har valgt at deltage

Deltagerne kan dele fotos af deres arbejdsplads eller der, hvor de sidder, når de deltager i onlinundervisning eller lignende, som fortæller lidt mere om, hvem de er.

Visuelle medier, fx præsentationsvideoer og fotos, hvor deltagerne kan være kreative, er gode til at præsentere flere sider af deltagerne.

## Eksempel 2: Diskussionsfora og chatrum

---

Det bidrager til deltagernes oplevelse af at være en del af et hold, og af ”at der er hjælp i nærheden”, når de i deres diskussionsfora eller chatrum kan se, om der er andre deltagere online samtidig, og hvem det er.

Deltagerne kan dele deres individuelle erfaringer og perspektiver i diskussionsfora og chatrum. Eksempelvis hvis underviserne opfordrer dem til at reflektere over, hvordan temaer i undervisningen er relevante og kan anvendes.

Det er vigtigt at være opmærksom på som underviser, at disse platforme ikke altid bliver anvendt og aktivt brugt alene ved deltagernes kraft – det kan kræve understøttelse.

## Eksempel 3: Gruppearbejde

---

En måde, deltagerne kan lære hinanden at kende på, er ved at samarbejde eller have diskussioner, hvor de inviteres til at dele deres erfaringer og perspektiver med hinanden.

Arbejdet i grupper kan indgå som en del af den planlagte synkrone onlineundervisning, men det kan også være et frivilligt element, som underviseren kan lægge op til. Uanset om det er obligatorisk eller frivilligt, er det væsentligt at gøre det klart for deltagerne, hvordan arbejdet i grupper kan understøtte læringen.

Nogle platforme giver mulighed for, at de studerende sendes ud i mindre virtuelle grupperum og løser en opgave eller diskuterer et emne undervejs i undervisningen.

I nogle forløb laves der studiegrupper, hvor samarbejdet foregår uden for den synkrone undervisning. Nogle deltagere er glade for studiegrupperne og de muligheder, det giver for relationer til de andre deltagere. For andre er det problematisk, at studiegrupper og samarbejdskrav går ud over fleksibiliteten. Samarbejdet er særligt udfordrende, hvis deltagerne har meget forskellige forudsætninger. Det kan både være faglige forudsætninger og tidsmæssige udfordringer. På de uddannelser, hvor deltagerne opholder sig forskellige steder i verden, kan der endvidere være en barriere i forhold til tidszoner. Hvis man vælger at lave studiegrupper uden for undervisningen, er det vigtigt, at underviserne tager højde for, hvordan de håndterer eventuelle udfordringer med dette.

## Sådan styrker I arbejdet med at understøtte relationer mellem deltagerne

---

### Som ledere og medarbejdere kan I have fokus på at:

- Eksperimentere med forskellige redskaber og aktiviteter, der opbygger relationerne blandt deltagerne.
- Give underviserne muligheder for at dele viden og erfaringer med relationsarbejdet.

### I kan drøfte følgende spørgsmål:

- Hvad er formålet med at arbejde med relationerne blandt deltagerne?
- Hvilke typer undervisningsaktiviteter skal vi inddrage for at understøtte relationerne?
- Hvilken rolle har underviseren mht. at understøtte aktiv deltagelse i diverse fora?
- Hvordan tilrettelægger og håndterer vi aktiviteter, hvor deltagerne har forskellige behov?

## 6 Bud 5: Giv deltagerne faglig støtte

Det er vigtigt for deltagerens læreproces og læringsudbytte, at de får den nødvendige faglige støtte. Faglig støtte handler om flere ting:

- At få hjælp til at komme videre i læreprocessen, når man har brug for det, fx hvis man går i stå med et fagligt spørgsmål.
- At få et overblik over forløbets faglige opgaver, aktiviteter og milepæle.
- At kunne få hurtig og klar feedback på den faglige opgaveløsning.

### Hjælp til at komme videre, hvis man går i stå med et fagligt spørgsmål

Det er vigtigt for læreprocessen, at deltagerne kan få hurtig hjælp og svar på faglige spørgsmål, hvis de går i stå, fx hvis der er en opgave, de ikke forstår, eller en tekst eller video, der giver anledning til spørgsmål, inden de kan besvare en evt. opgave. Hvis deltagerne i forløb med meget asynkron aktivitet sidder meget alene og arbejder med stoffet og kan arbejde, hvor og hvornår de vil, er det forskelligt, hvornår de har brug for hjælp til at komme videre. Derfor er det også vigtigt for deltagerne at have et overblik over forløbet.

### Overblik over forløbets faglige opgaver, aktiviteter og milepæle

For at deltagerne kan planlægge deres tid og arbejdsproces, er det vigtigt for dem at have overblik over, hvad der venter dem af faglige opgaver og aktiviteter. Både så de ved, hvad de skal hvornår, og hvornår de kan få hjælp. At have dette overblik modvirker også, at deltagerne kommer så langt bagud, fordi de går i stå eller ikke får svar hurtigt nok, at de får svært ved at indhente de manglende opgaver og gennemføre inden for den normerede tid.

Derfor:

- Giv deltagerne et overblik over de faglige opgaver, fx i en arbejdsplan og afleveringsplan på læringsplatformen.
- Tydeliggør, hvordan og hvornår deltagerne kan få hjælp og støtte. Det kan fx være ved ugentlige onlineundervisningsaktiviteter (webinarer, Q&A-sessioner, mv.), via mails direkte til underviseren eller gennem diskussionsfora eller chatrum, hvor både undervisere og meddeltagere kan svare.

- Hjælp deltagerne med at skabe gode arbejdsprocesser for dem selv, fx ved at de ved begyndelsen af et forløb danner sig et overblik over arbejdsbyrden, og hvordan den varierer gennem forløbet, eller at de for hver opgave, der skal løses, starter med at skimme opgaven i god tid, så de ved, om de har brug for hjælp til at komme i gang.

Vær opmærksom på, at selvom der er overblik og struktur, så er der deltagere, som har brug for støtte til at overholde arbejdsplanen og bruge den proaktivt. Det kan fx være støtte i form af reminders om afleveringer og hurtige advarsler ved manglende afleveringer.

## Hurtig og klar feedback

Der er erfaringer med forskellige former for feedback (se boksen nedenfor). Vigtigt for dem alle er, at feedbacken skal ligge i umiddelbar forlængelse af en opgave, før deltagerne oplever feedbacken som relevant og værdifuld. Værdien af hjælpen og feedbacken bliver mindre værd, jo længere tid man skal vente på den.

Behovet for hurtig feedback og hjælp kan støde sammen med ønsket om at gøre digitale læringsforløb asynkrone for at sikre den størst mulige fleksibilitet.

Der kan være forskellige måder at imødekomme og balancere behov for hurtig respons (hjælp og feedback) og fleksibilitet. Vi har identificeret tre måder:

1. Brug jævnligt Q&A-sessioner, dvs. et tidsrum for spørgsmål og svar, og giv mulighed for at bestille tid hos underviseren til onlinekontortid, så man sikrer, at underviserne jævnligt er tilgængelige online.
2. Optag Q&A-sessioner og onlineundervisning, fx webinarer, så dem, der ikke har mulighed for at være online på det pågældende tidspunkt, har mulighed for at tilgå dem senere.
3. Lav chatrum og diskussionsfora, så deltagerne kan hjælpe hinanden og ikke alene er afhængige af en underviser. Der er gode erfaringer med, at det inde i disse rum er synligt, hvem der ellers er online, så man ved, om der er nogen, og i så fald hvem, i den anden ende, når man sidder og arbejder.

---

## Erfaringer med forskellige typer af feedback

Vi har hørt om gode erfaringer med tre forskellige typer feedback: Den systemskabte feedback, den lærerstyrede feedback og peer-to-peer-feedback.

- Den systemskabte feedback er den feedback, deltagerne kan få, fx når de svarer på en selvrettende quiz eller selvrettende opgaver, fx Grammatip. Denne type feedback får de med det samme, og de får typisk at vide, hvilke svar der var rigtige eller forkerte. Denne type feedback kan altså vise deltagerne, at der er fejl, og hvad fejlen er. Den kan ofte ikke forklare (eller hjælpe med at forklare), hvorfor fejlen er sket.
- Den lærerstyrede feedback bruges typisk i forbindelse med mundtlig og skriftlig respons på opgaver. På nogle forløb prioriteres der en kollektiv feedback, fx på webinarer, hvor undervi-

---

seren efterfølgende gennemgår opgaven. På andre forløb prioriteres den individuelle feedback. Mht. den individuelle feedback giver nogle undervisere – ud over den skriftlige feedback – synkron mundtlig feedback via telefon eller Skype, evt. som supplement til den skriftlige. Den mundtlige feedback kan evt. optages, så det giver deltagerne mulighed for at vende tilbage og genhøre/gense den flere gange.

- Peer-to-peer-feedback involverer deltagerne ved at få dem til at give feedback på hinandens opgaver. Det kræver en klar struktur for, hvem der giver feedback på hvad til hvem, fx at underviseren har ekspliciteret målene med opgaven i en feedback-guide med en række trin eller spørgsmål, som deltagerne skal forholde sig til, når de giver feedback på hinandens opgaver.

---

## Sådan styrker I arbejdet med faglig støtte

Som ledere og medarbejdere kan I have fokus på, at:

- Den faglige støtte til deltagere i digitale læringsforløb evalueres og udvikles.
- Underviserne får inspiration og vejledning til, hvordan den faglige støtte kan praktiseres.

I kan drøfte følgende spørgsmål:

- Hvordan sikrer vi, at deltagerne kan få hurtig hjælp til at komme videre, hvis de møder udfordringer?
- Hvordan hjælper vi deltagerne med at få og proaktivt bruge overblik over faglige opgaver, aktiviteter og milepæle i digitale læringsforløb?
- Hvordan sikrer vi, at deltagerne får hurtig og brugbar feedback på den faglige opgaveløsning?
- Hvilke typer af feedback praktiserer vi? Hvordan virker de?

## 7 Bud 6: Brug læringsaktiviteter, der aktiverer deltagerne

Det er afgørende for kvaliteten i digitale læringsforløb, at deltagerne aktiveres i undervisningen. Både fordi deltagerne lærer mere, når de aktivt arbejder med og reflekterer over stoffet, og fordi de sideløbende vil tilegne sig kompetencerne til at reflektere, diskutere, argumentere og samarbejde.

Undervisning tilrettelagt som e-læring og blended learning giver mulighed for at kombinere forskellige digitale læringsaktiviteter. Der er mange måder at aktivere deltagerne på, og vi har set følgende eksempler på onlineaktiviteter:

- Opgaver og quizzer
- Spil mv.
- Diskussioner og refleksioner (synkrone eller asynkrone)
- Gruppearbejde
- Præsentationer
- Peer-to-peer-feedback (feedback deltagerne imellem)
- Q&A- sessioner, dvs. tidsrum for spørgsmål og svar
- Samtaler med undervisere.

Det giver en afvekslende undervisning at kombinere læringsaktiviteterne, og det kan være motiverende for deltagerne. Husk altid at tage udgangspunkt i deltagernes forudsætninger og behov og undervisningens læringsmål, når I vælger læringsaktiviteter.

### Tre vigtige veje til at styrke deltagernes aktive deltagelse

Selvom der er mange digitale læringsaktiviteter, der er velegnede til at aktivere deltagerne, kan den store udfordring tit være at få deltagerne til reelt også at bruge mulighederne for aktiv deltagelse.

EVA's analyse viser, at der er tre vigtige temaer, som er med til at afgøre, om deltagerne har lyst til og føler sig klædt på til at indgå aktivt i læringsaktiviteterne. Det er:

1. Deltagerne skal opleve, at det er vigtigt, at de deltager aktivt i de synkrone læringsaktiviteter
2. Nogle deltagere har brug for en ekstra hånd i ryggen for at være aktive
3. Deltagerne skal hjælpes til også at være aktive i de asynkrone diskussionsfora.



## **Deltagerne skal opleve vigtigheden af at deltage aktivt i synkron læringsaktiviteter**

De undervisningsaktiviteter, som forudsætter (en høj grad af) synkron deltagelse, bør ligge på tidspunkter, hvor flest mulige deltagere har mulighed for at deltage. Det er vigtigt at opfordre til og så vidt muligt forpligte deltagerne til at deltage. Det kan være ved eksplicit at vise, hvordan deltagelse styrker deres læring, eller ved at give deltagerne konkrete opgaver og oplevelser af, at deres aktive deltagelse bidrager positivt til undervisningen.

## **Nogle deltagere har brug for en ekstra hånd i ryggen for at være aktive**

Nogle deltagere er ikke vant til et læringsmiljø, hvor man skal henvende sig direkte til sin underviser, andre er usikre på deres faglige formåen eller sociale kompetencer, og andre igen har måske svært ved at formulere sig på skrift – eller synes bare ikke, det er rart at tale ind i en mikrofon.

For at komme deltagernes forbehold i møde er det vigtigt, at underviserne forsøger at skabe et trygt læringsmiljø ved at være meget imødekommende i deres kommunikation og tydeligt invitere til spørgsmål samt ved at fremhæve, at netop deltagernes spørgsmål er en væsentlig del af undervisningen. Det kan også handle om, at deltagerne får lov at øve sig på at tale i en mikrofon i den synkron undervisning, fx ved at de skal holde et lille oplæg, eller at de opdeles i mindre grupper, hvor de skal tale sammen.

## **Nogle deltagere skal støttes i også at være aktive i de asynkrone diskussionsfora**

Diskussionsfora og chatrum giver deltagerne mulighed for at stille spørgsmål til og diskutere med deres undervisere og hinanden døgnet rundt. De bruges ofte både til tekniske og faglige spørgsmål, fx hvordan man løser et teknisk problem, eller hvordan man skal forstå og løse en opgave. Men diskussionsfora kører ikke nødvendigvis af sig selv.

Hvis diskussionsfora og chatrum har en central rolle i forhold til undervisningen, har underviserne en rolle i at få forummet til at fungere og være aktivt, både når det starter op og undervejs. Underviseren kan stimulere deltagernes aktivitet ved fx at invitere til diskussioner og stille spørgsmål. Det er vigtigt at afstemme forventningerne til, hvor ofte og i hvilket omfang underviserne er tilgængelige på forummet. Fx hvor stor en del af underviserens tid, der skal bruges på at svare på spørgsmål eller sætte gang i diskussioner i forummet.

Forummet skal desuden ligge på en platform, som det er nemt for deltagerne at tilgå.

## **Læringsaktiviteterne skal tilrettelægges, så de understøtter de faglige mål**

Brugen af digitale læringsaktiviteter i undervisningen ændrer ved de måder, man kan formidle og arbejde med faget på. For eksempel kan film visualisere processer, og hvordan man udfører en opgave, på andre måder end en tekst og billeder kan. Simulation kan give mulighed for at afprøve og øve sig i konkrete opgaver uden at skulle have adgang til materialer, maskiner og forsøgspersoner. For at udnytte denne synergi til at styrke kvaliteten i undervisningen er det vigtigt at sammentænke form og indhold, når man udvikler og anvender digitale undervisningsaktiviteter.

Her er tre eksempler på, hvordan form og indhold kan spille sammen i digitale læringsredskaber.

## Eksempel 1: Videoer – velegnet til instruktion eller demonstration af metoder

---

Videoen er velegnet til visualisering af processer og arbejdsgange. De er gode til at instruere deltagerne eller til at demonstrere konkrete metoder, fordi man kan vise, hvordan man gør (fx laboratorieforsøg, eller hvordan man løser en opgave).

Nogle laver videoer, hvor underviseren instruerer/demonstrerer, andre bruger tegnefilm.

Uanset hvilket format der vælges, kræver det træning, støtte og det rette udstyr at lave en god video. Fordi der er stor forskel på at være god formidler i den direkte kommunikation til deltagerne og på at være en god formidler via et kamera. Fordi videosekvenser typisk er mere koncentrede og kortere end traditionel undervisning og derfor kræver, at underviserne tænker faglig formidling på en ny måde. Fordi det kræver tekniske færdigheder og teknisk udstyr at producere og redigere materiale.

På nogle platforme kan deltagerne aktiveres som en integreret del af videoerne, ved at underviseren laver forståelsesspørgsmål undervejs, som deltagerne skal besvare, inden de kan komme videre.

## Eksempel 2: Peer-to-peer-feedback – god til at synliggøre læringsmål og styrke refleksionerne

---

Peer-to-peer-feedback kan styrke deltagernes evne til at give feedback, deres forståelse for de faglige krav til en opgave og indsigt i hinandens refleksioner og perspektiver.

For at understøtte feedbacken er det vigtigt, at underviseren er meget eksplicit med, hvad der kendetegner en god opgave, herunder hvilke krav opgaven skal opfylde. Det kan gøres ved at udarbejde et feedbackskema, hvoraf det fremgår, hvilke spørgsmål opgaven skal besvare.

Som regel fungerer peer-to-peer-feedback godt i grupper, men ikke en til en. Det betyder, at deltagerne har fået feedback fra flere, ligesom de selv har givet feedback på flere opgaver. Gruppeprocessen har givet mulighed for, at deltagerne får set forskellige måder at gå til opgaven på, og for at der kommer en bredde i den feedback, de får på egen opgave.

## Eksempel 3: Spil – hjælper til at repetere

---

Spil og quizzer kan både aktivere deltagerne og give dem indsigt i deres egne stærke og svage sider. Spil, hvor deltagerne dystet mod hinanden (enten alle mod alle eller på hold), kan bidrage til deltagerens oplevelse af at indgå i et fællesskab, samtidig med at det er et godt redskab til at repetere stoffet.

## Sådan styrker I arbejdet med at aktivere deltagerne i undervisningen

---

**Som ledere og medarbejdere kan I have fokus på at:**

- Udvikle og anvende forskellige digitale læringsaktiviteter, som aktiverer deltagerne og understøtter undervisningens læringsmål.
- Evaluere, hvordan de forskellige aktiviteter virker, og hvad der skal forbedres.

**I kan drøfte følgende spørgsmål:**

- Hvilke digitale læringsaktiviteter anvender vi i dag på forskellige forløb, og hvordan virker de?
- Hvilke andre digitale læringsaktiviteter kan være hensigtsmæssige i forhold til at aktivere vores deltagere og nå vores læringsmål?
- Hvilke læringsaktiviteter vil vi gerne udvikle og afprøve?

## 8 Bud 7: Støt underviserne i udviklingen af digitale læringsforløb

Overgangen fra analoge til digitale forløb er omfattende. Det ændrer måden, der kan undervises på, og påvirker dermed både underviserrollen og didaktikken. Det kræver, at der udvikles nye læringsaktiviteter og forløb, at der foretages investering i læringsplatforme, conferenceplatforme og digitale ressourcer, og at underviserne lærer at anvende og får erfaring med en række digitale redskaber.

Der er en risiko for, at overgangen fra analog til digital undervisning drukner. Dette kan fx ske, hvis overgangen ikke prioriteres og får tilstrækkelig opmærksomhed, fx fordi de digitale forløb kun fylder en meget lille del af underviserens eller institutionens samlede opgaveportefølje.

Der er fire vigtige fokuspunkter, som understøtter udviklingen af digitale forløb:

### Underviserne skal kende de eksisterende muligheder

Hvis institutionen har en eller flere digitale læringsplatforme og evt. en conferenceplatform, indeholder de aktivitetsformater (fx quizformater eller wikiformater) og muligheder for en række læringsaktiviteter (fx muligheder for at dele slides, opdele deltagerne i grupper mv. og lave videopræsentationer). På samme måde rummer institutionens digitale læringsressourcer (abonnementer på digitale læremidler og programmer) forskellige aktiviteter. I nogle tilfælde kan de anvendes direkte eller med mindre tilpasninger. Andre gange kan de bruges som eksempel til inspiration, hvor der skal udvikles nyt indhold og i nogle tilfælde helt nye formater, for at aktiviteten kan fungere på de platforme/med den teknik, der er til rådighed.

Det er vigtigt, at underviserne har viden om, hvad de har til rådighed. Og at de får tid til at sætte sig ind i, hvilke præfabrikerede aktiviteter (fx øvelser, opgaver eller quizzer, fx udviklet af et forlag) der egner sig til deres undervisning, hvilke aktivitetsstandarder på læringsplatformen og evt. conferenceplatformen, der kan bruges til at understøtte deres undervisning, og hvor der er behov for at udvikle nyt indhold og nye formater.

### Der skal være tid og støtte til at udvikle digitale læringsaktiviteter

Når man overgår fra analog til digital undervisning, er det vigtigt at være opmærksom på, at fagets indhold og didaktik skal forme den måde, man bruger digitale redskaber på, samtidig med at digitaliseringen også ændrer de måder, der kan undervises på, og altså også former didaktikken. Derfor kræver udviklingen af gode digitale forløb, at der fokus på, hvornår og hvordan de digitale muligheder understøtter didaktikken, altså hvordan digitale læringsaktiviteter skal udformes og anvendes for bedst muligt at understøtte deltagerne i at nå fagets læringsmål.

Når der skal udvikles digitale læringsaktiviteter til et konkret forløb, er det tit, at underviserne har nogle bestemte formater til rådighed, som de kan vælge imellem (fx bestemt quizz-format, præsentationsvideo af en vis længde m.m.). Udviklingsarbejdet består her i at tilpasse det faglige indhold til disse formater. Andre gange skal der udvikles nye formater, for at man kan lave læringsaktiviteter, som understøtter bestemte læringsmål i undervisningen (fx udvikling af nye spilformater eller opgaveformater mv.).

Der skal prioriteres tid til at finde, oversætte, tilpasse og udvikle digitale læringsaktiviteter, som er målrettet deltagerens forskellige behov og forudsætninger og forløbets konkrete læringsmål, og tid til at afprøve, evaluere og justere dem løbende.

Underviserne har brug for at blive understøttet i at vælge, bruge og udvikle de digitale muligheder ud fra didaktiske overvejelser. Det kan ske gennem fælles refleksioner over, hvordan man skaber synergi mellem indhold og form, og støtte til at omsætte idéer om gode læringsaktiviteter i praksis, både i forhold til hvordan man tilpasser sit indhold til de tilstedeværende formater, og i forhold til at udvikle nye formater, når det er nødvendigt.

Sparring til de didaktiske overvejelser og valg kan fås gennem erfaringsudveksling og dialog med kolleger, fx i e-læringsteams, med it-didaktiske ressourcepersoner på institutionen og med en it-pædagogisk leder.

Støtten til at omsætte ideer til konkrete læringsaktiviteter kan både ske ved, at underviserne selv, fx på workshops eller teammøder, understøttes i at udvikle aktiviteterne, eller ved at ressourcepersoner udvikler redskaberne på baggrund af input fra underviserne.

## **It-pædagogisk kompetenceudvikling skal også understøtte praksisnær udvikling af læringsaktiviteter**

Meget af den it-didaktiske kompetenceudvikling, der finder sted, har fokus på at introducere underviserne til institutionens læringsplatforme og dens muligheder.

Men der er også et udbredt behov for og potentiale i at udvikle og tilbyde en mere praksisnær kompetenceudvikling, hvor underviserne støttes i koblingen mellem det fagdidaktiske og det it-didaktiske, så de læringsaktiviteter, der udvikles og bruges, understøtter læringsmålene i undervisningen og de konkrete deltagere bedst muligt.

## **De digitale muligheder kræver it-pædagogisk ledelse**

Den digitale udvikling går stærkt, og de digitale medier og teknologier ændres hurtigt. Det gælder både de teknologier og medier, der undervises med (fx læringsplatformene), og dem der undervises i (fx forskellige programmer). Derfor vil der ofte være behov for at blive ved med at udvikle de digitale læringsforløb, selv når forløbene kører.

Den konstante risiko for forældelse og et fortsat potentiale for udvikling indebærer, at der er behov for, at den it-pædagogisk ledelse er helt tæt på undervisningen og kan gå i dialog med underviserne om, hvornår det kræver en større revidering af forløbet: Lederne skal fx afsætte ressourcer til videreudvikling og være med til helt konkret at prioritere balancen mellem undervisningstid og udviklingstid. Samtidig skal de skabe og sikre retning i udviklingsarbejdet og have fokus på, hvordan der kommer synergi i udviklingsarbejdet mellem teams og afdelinger.

## Sådan styrker I arbejdet med at støtte underviserne i udviklingen af digitale læringsforløb

---

### Som ledere og medarbejdere kan I have fokus på, at:

- Underviserne får viden om og lærer at bruge de tilgængelige redskaber og ressourcer.
- Der er retning for udviklingen af digitale læringsforløb.
- Der udvikles og eksperimenteres med læringsaktiviteter tæt på uddannelserne.

### Læg op til følgende refleksioner:

- Hvordan sikrer vi, at underviserne kender de muligheder og ressourcer, de kan bruge i undervisningen?
- Hvor skal underviserne hente inspiration til at vælge og udvikle relevante digitale materialer og læringsaktiviteter?
- Hvordan skaber vi rammer på institutionen, som understøtter udviklingen af digitale materialer og læringsaktiviteter?
- Hvilken kompetenceudvikling har vi brug for, og hvordan imødekommer vi det?
- Hvordan sikrer vi den fornødne ledelsesmæssige opbakning til og retning i udviklingen af digitale læringsforløb?

## 9 Hovedresultater fra rapporten om digitalisering af VEU

Neden for er hovedresultaterne fra rapporten *Erfaringer med digitalisering af VEU* indsat. Kataloget er lavet på baggrund af rapporten, der ligesom kataloget kan hentes på EVA's hjemmeside ([www.eva.dk](http://www.eva.dk)).

### Hovedresultater

Både e-læring og blended learning udbydes på alle syv uddannelsesområder og findes således på alle niveauer i VEU-systemet. Der er dog store variationer uddannelsesområderne imellem.

Der er eksempler på vellykkede e-lærings- og/eller blended learning-forløb på alle de syv uddannelsesområder. På tværs af datamaterialet tegner der sig et billede af, at de vellykkede digitale forløb er kendetegnede ved at finde sted på institutioner, der strategisk har satset på digitalisering af VEU og prioriteret det ledelsesmæssigt og ressourcemæssigt, herunder investeret i at skabe gode digitale læringsmiljøer, udvikle læringsplatforme, materialer og læringsaktiviteter, skabe gode rammer for teknisk og it-didaktisk støtte til og kompetenceudvikling af underviserne mv.

Der har i undersøgelsen været et særligt fokus på læringsplatformen som digital teknologi. Undersøgelsen viser, at læringsplatformen har afgørende betydning for digitale læringsforløb af høj kvalitet. Det generelle billede, som institutionsrepræsentanterne tegner, er, at de vurderer deres læringsplatforme meget positivt. Den kvalitative del af undersøgelsen peger dog på, at læringsplatformene ikke altid fungerer så gnidningsløst for den enkelte underviser eller deltager, men peger samtidig på en række kendetegn ved gode læringsplatforme.

I undersøgelsen har der også været et særskilt fokus på digital parathed på institutionerne. Generelt set er institutionsrepræsentanterne delte i spørgsmålet om, hvorvidt de oplever behov for redskaber til systematisk afklaring af digital parathed og til hvordan digital parathed kan styrkes. Behovet opleves størst blandt udbydere af avu og mindst blandt udbydere af diplomuddannelser og masteruddannelser.

Undersøgelsen peger på tværs af områderne på en række potentialer for at opskalere brugen og sikre kvaliteten af e-læring og blended learning:

- At det er muligt at etablere gode digitale læringsmiljøer, som udfordrer den enkelte deltager og imødekommer behov for både tidsmæssig og geografisk fleksibilitet og differentiering gennem velstrukturerede og aktiverende forløb med gode tætte relationer mellem undervisere og deltagere og i nogle tilfælde mellem deltagerne.
- At det vurderes muligt at opnå et lige så højt og i nogle tilfælde et højere læringsudbytte gennem e-læring og blended learning, hvis forløbene tilrettelægges hensigtsmæssigt, og deltagere har de tilstrækkelige forudsætninger med hensyn til studieegnethed, selvstændighed og målrettethed.



- At udbydere vurderer, at potentielle brugere er interesserede i at anvende e-læring og blended learning.
- At der generelt set er interesse blandt ledelser og medarbejdere for at prioritere såvel e-læring som blended learning.
- At udbydere af e-læring og blended learning prioriterer det strategisk og oplever, at strategierne bidrager positivt til at understøtte arbejdet med e-læring og blended learning.
- At der er mulighed for og til en vis grad allerede anvendes nye former for evaluering af undervisning og læring.
- At de institutioner, der arbejder med e-læring og blended learning, er opmærksomme på at prioritere støtte til deltagere og undervisere.

Tilsvarende peger undersøgelsen på en række udfordringer i forhold til at opskalere brugen og sikre kvaliteten af e-læring og blended learning:

- At det må prioriteres strategisk, ressourcemæssigt og ledelsesmæssigt, så der sikres en retning og en tydelig ledelsesmæssig forankring af digitaliseringsindsatsen.
- At der afsættes tilstrækkelige ressourcer til at udvikle, tilpasse, evaluere og videndele om de digitale forløb.
- At udbydere vurderer, at det især på nogle uddannelsesområder kan knibe med kendskabet til e-læring og blended learning blandt potentielle brugere.
- At deltagerne har de nødvendige forudsætninger for at deltage i e-læring og blended learning.
- At mulighederne for at følge og understøtte deltageres faglige niveau og progression i undervisningen forudsætter, at evalueringsformerne tilpasses og udvikles.
- At der skal være tilstrækkelig vejledning samt teknisk og administrativ støtte til deltagerne.
- At undervisere kan få den nødvendige tekniske og it-didaktiske støtte.
- At det anerkendes, at undviserrollen og opgaverne forandrer sig med e-læring og blended learning.
- At sikre, at undviserne har den nødvendige tid til at etablere og vedligeholde relationen til deltagerne og til at være tilgængelige, give god feedback samt til de andre nye opgaver.
- At der skal være den nødvendige kompetenceudvikling af både undvisere og ledere.

## Definition af e-læring og blended learning

E-læring opfattes i denne undersøgelse som læring og undervisning, der udelukkende er tilrettelagt fleksibelt ved hjælp af informations- og kommunikationsteknologi og uden fysisk tilstedeværelsesundervisning. Blended learning dækker over kombinationer af e-læring og tilstedeværelsesundervisning, hvor undvisere og kursister/deltagere er fysisk til stede på samme tid og sted (EVA, 2011: 22).

**Erfaringer med digitalisering af voksen- og efteruddannelser**

© 2019 Danmarks Evalueringsinstitut

Eftertryk med kildeangivelse er tilladt

Bestilles hos:  
Alle boghandlere  
40,- kr. inkl. moms

Trykt hos Rosendahls  
Foto: Jesper Rais

ISBN (www) 978-87-7182-280-9  
ISBN 978-87-7182-281-6

Danmarks Evalueringsinstitut (EVA) gør uddannelse og dagtilbud bedre. Vi leverer viden, der bruges på alle niveauer – fra institutioner og skoler til kommuner og ministerier.



**DANMARKS  
EVALUERINGSINSTITUT**

T 3555 0101  
E [eva@eva.dk](mailto:eva@eva.dk)  
H [www.eva.dk](http://www.eva.dk)