

# ORDLISTA FÖR ONLINEUTBILDNING



## ASYNKRONT LÄRANDE, GAMIFICATION OCH LXD...

Allt mer utbildning sker online, utan att man träffas och med delvis helt nya verktyg. Och i den utvecklingen dyker det upp mängder med nya ord, uttryck och förkortningar. Vi har samlat ett antal av de nya begreppen och gett dem en begriplig och kortfattad förklaring. Tillsammans ger de en bra bild av vad utbildningsdeltagare kan förvänta sig de kommande åren.

### Asynkront lärande

Lärande där läraren undervisar vid en tidpunkt, och eleven lyssnar och lär sig vid en helt annan. Till exempel filmad undervisning, en inspelad pod, eller faktiskt, läsning av den klassiska läroboken.

*“Den stora fördelen med asynkront lärande är att deltagaren kan passa in kursen så det fungerar med det dagliga chefsarbetet.”*

### Blended learning

Att använda digitalt lärande som komplement till salsundervisning. Till exempel förbereda med film och webinarier, ha en workshop i sal, och sedan kanske följa upp med ett annat webinarium.

*“Blended learning var ett viktigt steg för tio år sedan, men nu blir det ibland bara en ursäkt att ha kvar kursgården istället för att gå över till online-learning.”*

### Branching

Interaktivt lärande där deltagaren hela tiden får göra val. Berättelsen eller caset förgrenar sig (“branches out”) och deltagaren får snabb feedback på vad som är rätt. Används mer och mer med interaktiv video.

*“Branching gör lärandet roligare, och ger cheferna möjlighet att träna beslutsfattande.”*

## **Continuous learning**

När medarbetare och chefer lär sig i en kontinuerlig process, under längre tid och parallellt med det vanliga arbetet, istället för att göra ett avbrott i arbetet under några dagar för klassrumsundervisning.

*Var försiktig när någon säger: “Continuous learning skapar ett mindset som handlar om continuous development.”*

## **Distance learning**

Kärt barn har många namn. Distansundervisning, online-learning, virtuella workshops, digital utbildning – allt som gör det möjligt att gå utbildningar och kurser utan att resa fysiskt. Omfattar både synkront och asynkront lärande (se nedan och ovan).

*“Övergången till distansundervisning har gjort vårt arbete med utbildning både enklare och billigare.”*

## **Flipped classroom**

Här har kursdeltagarna ansvaret att i självstudier ta till sig kunskapsinnehållet, via filmer, poddar eller läsuppgifter. Mötet med kursledaren – fysiskt eller digitalt – kan då ägnas åt att bearbeta kunskapen och skapa en fördjupad förståelse.

*“Flipped classroom har givit kursledaren bättre möjlighet att hjälpa alla deltagare.”*

## **Författarverktyg**

Programvara som i princip skapar den klassiska e-learningen – klickbar, interaktiv utbildning med animerade power-points. Resultatet blir omfattande “Scorm-paket” (se nedan) som fortfarande används i många utbildningar.

*“Författarverktyg var ännu viktigare förr, innan de nya plattformarna blev så deltagarvänliga.”*

## **Gamification**

Man motiverar deltagarna på två sätt. Dels genom priser – märken (badges), pokaler och poäng – dels genom att deltagarna tävlar mot varandra.

*“Antingen älskar man Gamification, eller så tycker man det är infantilt. Man måste anpassa efter deltagargruppen och lärmålen.”*

## **Just in time learning (JIT-learning)**

Ger utbildning exakt när medarbetaren behöver den. Ofta i små fokuserade format (se micro learning nedan). YouTube används ofta i vardagen för Just in time learning: Hur använder jag en viss funktion i excel eller hur byter jag bromsljuslampan på en Volvo 740?

*“Just in time learning låter våra chefer styra sitt lärande, och de kan repetera hur man gör inför till exempel en presentation eller ett utvecklingssamtal.”*

## **Kirkpatrick-modellen**

Kirkpatrick var en amerikansk pedagog som 1954 föreslog att utbildning ska utvärderas på effekt, inte utifrån hur nöjda deltagarna var. Modellen har fyra steg: Nöjdhet, Lärande, ändrat Beteende samt Effekt i verksamheten. Anses vara utvärderingens Gold-standard.

*“I online-learning är det rimligt att nå nivå 3 enligt Kirkpatrick-modellen, eftersom man genomför utbildningen i så nära anslutning till sitt arbete.”*

## **Knowledge management**

Ett klassiskt ord från 1990-talet, när företagen sökte system för att dokumentera all kunskap man satt på. Idag handlar det fortfarande om att lagra kunskap men ännu mer om hur medarbetarna ska använda kunskapen och hitta rätt person att tala med.

*“If IBM only knew what IBM knows, IBM would know a whole lot more.”*

## **Learner experience design (LXD)**

Det här är egentligen Pedagogik – att hjälpa deltagaren att lära sig. Men LXD kräver fler kompetenser än traditionell pedagogik. En “Learning Experience Designer” jobbar med teknik, design och digital produktion.

*“Jag tror vi själva kan stå för innehållet, men vi behöver er kompetens inom LXD.”*

## **Micro learning**

Mikrolärande är en process där lärandet är uppdelat i små och korta enheter. Små munsbitar av kunskap som inhämtas över en längre tid än i traditionell klassrumsundervisning. Hanteras ofta av micro learning systems, som kan skicka sms till deltagarna dagligen.

*“För att bygga en lärandekultur, är micro learning väldigt användbart.”*

## **Mobile learning**

Lärande som anpassas till mobiler och surfplattor. Mobile learning kräver lite annorlunda pedagogik och design av filmer, presentationer och övningar. När allt färre medarbetare är bundna till en arbetsplats, blir mobile learning allt viktigare.

*“Vårt fokus på micro learning gör att egentligen all vår träning är anpassat till mobile learning.”*

## **Personalized learning**

Handlar om försöken att erbjuda medarbetare exakt de kurser som just hen behöver, ofta med teknikens hjälp. Många försöker använda Artificiell Intelligens för att skapa personalized learning.

*“Vårt mål är ett slags lärandets Netflix, där varje person får sina egna rekommendationer för sin nästa kurs.”*

### **Plattformsbaserad utbildning**

Utbildning som utnyttjar någon form av digital plattform för kommunikation mellan lärare och elever. Denna plattform görs ofta till navet i en online-utbildning.

*“Vi har lämnat kursgårdarna och helt övergått till plattformsbaserad utbildning.”*

### **Social learning**

Deltagare lär sig av varandra, och trixet i online-learning är att skapa en bra digital miljö för det här sociala lärandet - det är det som blir social learning.

*“Ett sätt att skapa social learning är att deltagarna får läsa varandras uppgifter, och lämna kommentarer.”*

### **Summativ & Formativ utvärdering**

Summativ utvärdering är ett traditionellt kunskapstest, för att bedöma om deltagaren lärt sig något. Formativ utvärdering är ett test som också ska hjälpa deltagaren att lära sig mer. Man kan till exempel få göra ett case, där man måste ta reda på fakta i den egna organisationen.

*“Jag gillar hur formativa utvärderingar ger någonting tillbaks till deltagarna.”*

### **Synkront lärande**

Motsatsen till Asynkront lärande. När elev och lärare sätter av tid tillsammans, i ett klassrum, ett webinarium, en gruppchatt eller en stor föreläsning.

*“Synkront lärande har sin plats även online – det motiverar deltagarna och många lär sig mer när de lär sig tillsammans med andra.”*

### **User experience**

Användarupplevelse är ett begrepp som funnits ganska länge. I utbildningssammanhang syftar det på hur man kan förbättra relationen mellan kursdeltagare och den teknik som används.

*“Om plattformen ger en dålig user experience, ökar risken för att deltagarna bara skummar igenom materialet och inte lär sig något.”*

## **FÖRKORTNINGAR**

### **AI & ML**

Artificial Intelligence och Machine Learning. Metoder för att med data "träna" datorer att upptäcka och "lära" sig regler för att lösa en uppgift. Heta uttryck inom nästan alla former av modern teknikanvändning. Snart påverkar detta även utbildningsområdet.

## LMS

Learning Management System eller lärplattform. Den webbaserade kursmiljö där kursdeltagare tar del av kursmaterial och kommunicerar med lärare. Det är alltså det system som digital utbildning levereras i.

## LXP

Learner eXperience Platform. I grunden samma sak som ett LMS (se ovan) men har fått ett eget begrepp – och en egen förkortning – för att poängtera vikten av användarvänlighet och fokuset på kursdeltagarens upplevelse snarare än utbildarens behov av ett system.

## MOOC

Massive Open Online Courses. Online-kurser som är öppna för alla. Det började i Kanada 2008, och tog fart 2012 när Stanford och andra prestigeskolor började sända. Mooc har en stark ideologisk bas - utbildning ska vara tillgänglig för alla som orkar göra jobbet.

## SCORM

Sharable Content Object Reference Model. Ett specifikt sätt att konstruera utbildningsmaterial för att det ska kunna delas på utbildningsplattformar (om de är SCORM-kompatibla). Numer ofta ansett som lite av gårdagens teknik, och ersätts av xAPI (se nedan).

## VR & AR

Virtual Reality – datorgenererad verklighet – utvecklades till Augmented Reality, där man blandar in digitala element i den faktiska verkligheten. Pokémon GO är det mest spridda exemplet på AR, men det används också ofta för att lära medarbetare ny teknik.

## xAPI – eller TinCan

En annan standard för att konstruera och dela utbildningsmaterial och mäta progress i utbildningen (se SCORM ovan). Den ursprungliga tanken med xAPI var att kunna fånga även allt lärande som sker utanför strukturerade kurser – men det löftet har inte riktigt infriats.

**KONTAKTA OSS DIREKT!**  
**VI BERÄTTAR HUR VI KAN HJÄLPA DIG**  
**MED ONLINEUTBILDNING I DIN ORGANISATION**

Peter Hägglund  
[peter@deducate.se](mailto:peter@deducate.se)  
+46 70 860 28 88

[deducate.se](http://deducate.se)  
[info@deducate.se](mailto:info@deducate.se)

Lars Ragnå  
[lars@deducate.se](mailto:lars@deducate.se)  
+46 70 380 76 33