



LÄRSITUATION	BESKRIVNING	AKTIVITET
INHÄMTA	Läraren gör ett urval som presenteras, ofta i linjär form. En traditionell metod som är bekant för både lärare och studenter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Föreläsningar</li> <li>• Demonstrationer</li> <li>• Läsa kurslitteratur</li> </ul> <p><b>Digitala inslag:</b></p> <p>Håll föreläsningar i realtid via Zoom. Dela skärm och visa din presentation eller använd digital whiteboard i Zoom.</p> <p>Spela in digitalt material i Zoom eller Powerpoint, publicera i lärplattform via UmU Play. Nyttja digitala resurser, t.ex. YouTube, och låt studenterna ta del av det på egen hand.</p>
UNDERSÖKA	Läraren utformar en problemsituation, case eller uppgift som studenten undersöker och bearbetar. Lärarens roll blir att guida och ge feedback utifrån studentens agerande.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Case</li> <li>• Problemsituationer</li> <li>• Projekt</li> </ul> <p><b>Digitala inslag:</b></p> <p>Handled, samarbete och gör realtidsundersökningar via Zoom.</p> <p>Fånga upp studenters arbete via lärplattform, O365 eller Teams.</p>

LÄRSITUATION	BESKRIVNING	AKTIVITET
<b>DISKUTERA</b>	Lärande som fokuserar på diskussion och argumentation mellan studenterna. Fokus är inte att skapa något utan diskutera olika aspekter för att vidga perspektiv. Lärarens uppgift är att skapa diskussionsunderlag och, vid behov, leda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentera, bevisa</li> <li>• Ifrågasätta</li> <li>• Ställningstagande</li> <li>• Formulera idéer</li> </ul> <p><b>Digitala inslag:</b></p> <p>Använd Zoom för seminarier och diskussioner i realtid. Skapa interaktivitet genom "Breakout rooms" för bikupor eller gruppdiskussioner och använd "Polls" som diskussionsunderlag.</p> <p>Diskussion via chatt och/eller forum i lärplattformen.</p> <p>Låt studenterna lösa uppgifter som de svarar på via Mentimeter eller förbered flervalsfrågor via "Polls" i Zoom.</p>
<b>PRODUCERA</b>	Lärande genom skapande sker genom att lärandet på olika sätt görs synligt. Läraren skapar lärsituationer där studenten visar sin förståelse genom att praktisera tillämpningar. Läraren eller andra studenter ger återkoppling på det synliga resultatet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentationer</li> <li>• Filmer</li> <li>• Sammanställningar</li> <li>• Rapporter</li> </ul> <p><b>Digitala inslag:</b></p> <p>Studenten kan använda verktyg i O365 för att skapa presentationer och presentera i realtid via Zoom eller spela in en video och publicera i lärplattform.</p> <p>Skriftliga inlämningar, t.ex. hemtentamen och rapporter, i lärplattform.</p>

LÄRSITUATION	BESKRIVNING	AKTIVITET
<b>SAMARBETA</b>	Lärande som bygger på samarbete, diskussioner och gemensamma övningar. För studenterna är aktivt deltagande i läroprocessen centralt. Lärarens uppgift är att skapa förutsättningar och guida genom processen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemlösning</li> <li>• Projektarbete i grupp</li> <li>• Gruppredovisningar</li> </ul> <p><b>Digitala inslag:</b></p> <p>Interagera, samtala och handled via Zoom.</p> <p>Använd lärplattform, O365/Teams för att dela och lagra dokument och anteckningar samt samskriva.</p>
<b>PRAKTISERA</b>	Att lära genom övning gör att studenten anpassar sitt agerande utifrån lärandemål och får feedback för fortsatt utveckling. Feedback kan komma från självreflektion, från andra studenter och läraren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktiska övningar</li> <li>• Rollspel</li> <li>• Laborationer</li> <li>• Simuleringar</li> </ul> <p><b>Digitala inslag:</b></p> <p>Använd självvärderande quiz i lärplattformen och låt studenten testa sin kunskap.</p> <p>Tillämpa "peer-review" vid inlämnade uppgifter i lärplattformen, låt studenterna granska och ge feedback till varandra.</p> <p>Använd Zoom för onlinebaserade rollspel eller nätbaserade simuleringar.</p>

Baserat på Diana Laurillards (2012) *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. New York and London: Routledge.