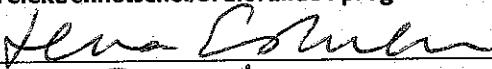
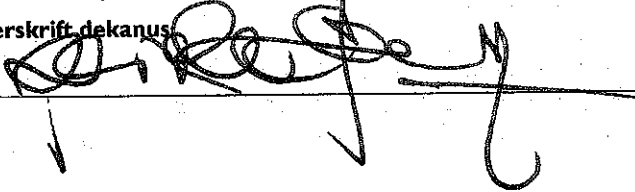




PROJEKTANSÖKAN

*Att skapa närvaro och gemenskap med hjälp av video, ljud och bild:
Kvalitetsutveckling av idéhistorisk avancerad nivå på nät*

Dnr: FS 2.1.12-500-14

Projektnamn Att skapa närvaro och gemenskap med hjälp av video, ljud och bild: Kvalitetsutveckling av idéhistorisk avancerad nivå på nät
Projektledare Jenny Eklöf, lektor i idéhistoria
Kontaktuppgifter 090-786 5456 jenny.eklof@umu.se Idé- och samhällsstudier Humanistisk fakultet
Underskrift prefekt/enhetschef/ordförande i programkommitté 
Underskrift dekanus 
Sökt belopp av PUNKTUM
274307 kronor

1. Syfte

Det här projektet syftar till att utveckla kunskap, metoder och pedagogiska strategier för större känsla av närvaro och gemenskap på våra nätkurser på avancerad nivå. Detta kvalitetshöjande arbete innebär att vi, på ett pedagogiskt genomtänkt sätt, bättre integrerar video, ljud och interaktiva IKT-verktyg i kurserna. Kvalitetsarbetet syftar till att, i ett längre perspektiv, göra avancerad nivå på nät mer attraktiv för våra studenter, minska avhoppet, öka graden av nöjda studenter, samt skapa samsyn och pedagogiskt fördjupning i vårt lärarlag.

2. Projektbeskrivning och problembakgrund

Av de studenter som läser idéhistoria är ca 80 % nätstudenter. Av dessa finns bara en handfull på avancerad nivå, en problembild som inte gäller bara idéhistoria utan även generellt för den avancerade nivån på humanistisk fakultet. De pedagogiska insatser vi behöver ägna oss åt är därför

de som har potential att göra mest nytta för att öka kvaliteten och attraktiviteten på våra nätkurser på avancerad nivå.

En svårighet vi har med våra kurser på avancerad nivå är att de, bland annat på grund av det låga antalet studenter, har mycket små kursbudgetar, vilket i praktiken betyder ytterst små resurser i form av lärartid och pedagogisk utveckling. De kurser som behöver mest utveckling, har minst resurser. Kurserna har ibland karaktären av rena läskurser, med på sin höjd ett par textbaserade forumseminarier inlagda, där studenterna lämnas "ensamma" i ännu högre grad än vad de skulle göra om de gick en campuskurs. Genom detta projekt hoppas vi kunna lägga grunden för en omstöpning av vårt kursutbuds pedagogiska upplägg för att på så sätt få fler studenter intresserade av att söka till avancerad nivå, att fler väljer att fullfölja studierna, samt att de upplever att de går kurser där de ges stora uttrycksmöjligheter, får personlig respons, inte lämnas ensamma, och kan fördjupa sitt lärande tillsammans med andra.

Forskning om nätbaserad undervisning har gång på gång visat att den mest avgörande faktorn för hur studenter utvärderar nätkurser är graden av lärarnärvaro. Centrala metoder för att skapa mänsklig närvaro är att använda ljud, video och bild. Tidigare forskning har bland annat visat att videobaserad kommunikation upplevs som mer personlig, kan inrymma fler nyanser (är bättre förmedlare av både humor och känslor) och att hela lärandemiljön upplevs som mer "mänsklig" (Börup, West & Graham, 2012). Detsamma kan sägas om hur studenter upplever att få ljudbaserad respons, till skillnad från enbart textbaserad (Ice, Curtis, Phillips & Wells, 2007). Erfarenheter vi själva har av att använda Jing och Voicethread pekar i samma riktning. (Den kanske mest avgörande faktorn är dock att studenter faktiskt får snabb respons, och inte i vilken form det sker.)

Vi kommer i detta projekt att pröva att utveckla tre olika delområden, med den kommande och nyutvecklade kursen *Ideas of Human Nature* som testplan. Projektets delområden ska generera resurser som sedan ska kunna användas av andra lärare på andra kurser, inom såväl som utom ämnet.

2.1 Projekt mål

Projektets övergripande mål är att genom utvecklingsprojektet bygga upp en pedagogisk kunskap som kan hjälpa lärare att *förhöja känslan av närvaro och gemenskap* på våra nätkurser i syfte att ge bättre förutsättningar för ett kreativt, kollaborativt och engagerat lärande. Detta innebär också att försöka bryta den dominans som textmediet har och generellt inkludera större inslag av ljud, bild, animationer och video. Tanken är att uppmärksamma och lägga vikt vid att skapa en nätmiljö där studenter blir "sedda" och känner sig delaktiga i ett gemensamt lärande. I projektet vill vi:

- Testa och utveckla metoder, verktyg och strategier för att humanisera våra nätutbildningar. (Se genomförande under nästa rubrik).
- Ägna oss åt fördjupade litteraturstudier för att bygga upp relevant och vetenskapsbaserad kunskap om vilka pedagogiska modeller och erfarenheter som bäst kan tillämpas i projektet.
- Höja den digitala pedagogiska kompetensen inom institutionens alla ämnen genom att agera "testpilot", ta fram instruktiva videoguider, lathundar och mallar, samt löpande rapportera från och diskutera projektets olika delmoment och slutresultat.
- Genom kvalitativa studentintervjuer, utvärderingar och sajt/verktygsstatistik i anslutning till kurstillfället SU 2015 samla in data som kan bearbetas och analyseras för att sedan, om resultaten

håller, publiceras i en för studien relevant vetenskaplig tidskrift. Artikeln kan samförfattas av projektets deltagare och bidrar därmed också till lärarnas pedagogiska meritering.

2.2 Genomförande

Förutom litteraturstudier, kommer vi att arbeta med dessa delområden:

1. Att utveckla ett visuellt enhetligt och attraktivt koncept för våra kursers alla delar.

Det enhetliga och visuellt attraktiva konceptet är viktigt för att:

- Få studenter att känna sig välkomna när de först börjar använda en kursplattform, en känsla av "dukat bord".
- Skapa en tydlig kursidentitet som går igen var helst information om kursen står att finna.
- Minska osäkerheten och öka tryggheten. Studenterna ska kunna känna sig "hemma" i kursmaterialet.

Genomförande:

- Skapa mallar för studieguide, cambrosajtens förstasida, videointro (och thumbnails), kurswebb.
- Skapa en gemensam idéhistorisk bildsamling, samt etablera rutiner för hur bildrättigheterna anges. (Anarki råder!)
- Skapa lathundar för ett par enkla och gratis bildredigeringsprogram (T.ex. Picmonkey eller PixlrExpress).

2. Att utveckla ett mer kreativt och pedagogiskt genomtänkt användande av videobaserat undervisningsmaterial

Olika videokoncept ska utprovas och testas, så att videorna blir skapade med tanke på vad pedagogiken på nätkurser kräver och inte utifrån hur campuskurserna lagts upp. (Så har ofta varit fallet.) Här kan det handla om att se hur det fungerar med korta, koncisa 10-minutersfilmer, som är förhållandevis välregisserade och med mycket rörlig bild, animationer, ljud och musik. Men det kan också handla om att utnyttja bredden på *typen* av filmer som kan användas; presenterande, demonstrerande, guidande, litteraturförklarande, studio- eller salsinspelade, samtalsbaserade, etc.

Tanken är att fullt ut utnyttja den potential som Camtasia har (alla lärare har licens), men som i dagsläget bara används till en bråkdel. Det går att lägga till textning, innehållsförteckningar (underlättar navigering), quizzes (i slutet eller mitt i filmen) och man kan avsluta videon med ett sorts "call for action", t. ex. genom att den ger instruktioner för hur nästa uppgift ska genomföras, att skriva en fråga i forum om något man undrat över, eller ge länkar som man kan använda för att söka mer kunskap. Fältet är öppet! Poängen är att få dem mer interaktiva och engagerande.

Ytterligare en möjlighet är att använda Videonot.es för att studenterna ska kunna föra anteckningar under det att studenten lyssnar och tittar på en film. Dessa anteckningar kan studenterna dela med varandra och sparas på Drive. Här kan naturligtvis anteckningar också föras till vilken "extern" video som helst, till exempel en kursrelevant video som bäddas in från YouTube eller Vimeo.

Detta delprojekt är tänkt att utvärderas specifikt och kompletteras med kvalitativa studentintervjuer, som möjligtvis kan fungera som ett underlag för en vetenskaplig artikel.

3. Att med hjälp av nya IKT-verktyg bygga upp kunskap och erfarenhet av pedagogiskt genomtänkta former för kommunikation, samarbete, återkoppling och kreativt studentarbete.

Grundupplägget är att använda oss av Cambro som lärplattform (inte idealisk, men den vi känner till) men att samtidigt utnyttja GApps tjänster, som inte kräver någon annan inloggning än den studenterna är vana vid, och där vi undviker de integritets-, säkerhets- och kommersiella problem som kan uppstå om man förlägger mycket undervisning utanför lärplattformen. Här kommer vi bland annat att använda Hangouts för synkrona seminarier. På kursen Human Nature tänker vi dessutom prova att låta studenterna:

- Arbeta kollaborativt med att gruppvis göra mindmaps över (delar) av kursinnehållet genom att använda Mindmeister (kompatibelt med Google).
- Arbeta med att samarbeta kring en presentation för ett onlineseminarium. För enkelhetens skull tänker vi oss att vi jobbar med Google slides.
- Vi ska också använda Voicethread för olika reflektionsövningar (Voicethread stödjer videokommentarer, audiokommentarer, telefonkommentarer, eller textkommentarer) samt kan fyllas med olika multimediamaterial där även studenter kan bidra med material.
- För att ge muntliga kommentarer/återkoppling på skriftliga arbeten i Google docs ska vi använda Kaizena.

2.3 Projektorganisation

Huvudsökande är Jenny Eklöf, lektor i idéhistoria vid institutionen för idé- och samhällsstudier. Med i projektet är också Tora Byström, lektor i idéhistoria och de idéhistoriska doktoranderna Janina Priebe och Vala Palmadottir. Som extern rådgivare fungerar Elinor Adenling, studierektor och lektor i pedagogik på pedagogiska institutionen. (Inga pengar söks för henne dock.) Pedagogisk meritportfölj för Jenny Eklöf bifogas.

3. Tidplan

Se bilagt flödesschema.

4. Budget

Utöver de lönekostnader som angetts i budgetmallen tillkommer kostnad för inköp av en 1-årslicens för videoanimationsprogrammet Videoscribe.

5. Projektresultat

Ange på vilket sätt detta projekt kan nyttiggöras inom din egen verksamhet och eventuellt för andra verksamheter.

- ✓ Projektet innebär en digital pedagogisk kompetenshöjning för alla inblandade och en pedagogisk meritering av vikt inte minst för de ingående doktoranderna.
- ✓ Det innebär också ett kollegialt lärande, då vi får chansen att tillsammans arbeta med pedagogiska frågor på ett sätt som stärker samhörigheten och den pedagogiska samsynen i lärarlaget. Vår förhoppning är att det direkt bidrar till större lärartrivsel och gemenskap.

- ✓ Om projektets olika försöksdelar faller väl ut innebär det en kvalitetshöjning av kursutbudet som vi hoppas ska ge utbildningen gott rykte och högre attraktivitet, vilket i sin tur som kan ge större studerandevolymer på avancerad nivå, och ett bättre flöde av studenter upp genom undervisningssystemet.
- ✓ I konkreta termer kommer projektresultaten andra lärare på institutionen till del genom att:
 - Projektledaren ska producera instruktionsvideor om Camtasias olika funktioner som ska finnas lättillgängliga på våra interna hemsidor för alla institutionens lärare.
 - Projektledaren ska, tillsammans med projektgruppen, hålla 2 pedagogiska seminarier på institutionen där olika delar ur projektet diskuteras, och där vissa "goda exempel" kan visas upp.
 - Lathundar för nya IKT-verktyg ska tas fram.
 - En bilddatabas för det idéhistoriska lärarlaget tas fram. Rutiner etableras för hur vi anger licensrättigheter för bilder vi använder.
 - Mallar med ett enhetligt visuellt språk tas fram för kurswebb, kurssajt, studieguide, videodesign, presentationsmaterial. Dessa kan sedan anpassas till våra andra kurser.

6. Behovsanalys

6.1 Infrastrukturbehov

Projektet har inga direkta behov av ny infrastruktur, och de ingående aktiviteterna kan i huvudsak tillgodoses med hjälp av den datorutrustning och programvara vi redan har. För videoproduktionen har vi licenser till Camtasia, vilket är det program vi i huvudsak kommer att använda, fast med utökad funktionalitet. Övriga tjänster finns genom Gapps eller är gratis. Projektledaren har i sin ägo också en greenscreen, en bättre mikrofon samt studiobelysning.

6.1 Kompetensutvecklingsbehov

Projektet i sig kommer att innebära en form av kompetensutveckling, men ingen ytterligare utbildning eller kompetensutveckling behövs för att genomföra projektet. Projektledare har själv bra utbildning och god erfarenhet av att jobba med nätkursutveckling, samt har tagit fram en guide för nätundervisning för lärare på institutionen sedan tidigare.

Referenslista:

Dunlap, J. & Lowenthal, P. (2013) "The Power of Presence: Our quest for the right mix of social presence in online courses". In A. P. Mizell & A.A. Pina (Eds) *Real life distance education: Case studies in practice*. Charlotte, NC: Information Age Publishing.

Borup, J. West, R. E. & Graham, C. R. (2012) Improving online social presence through asynchronous video. *The Internet and Higher Education*. 15(3), 195-203.

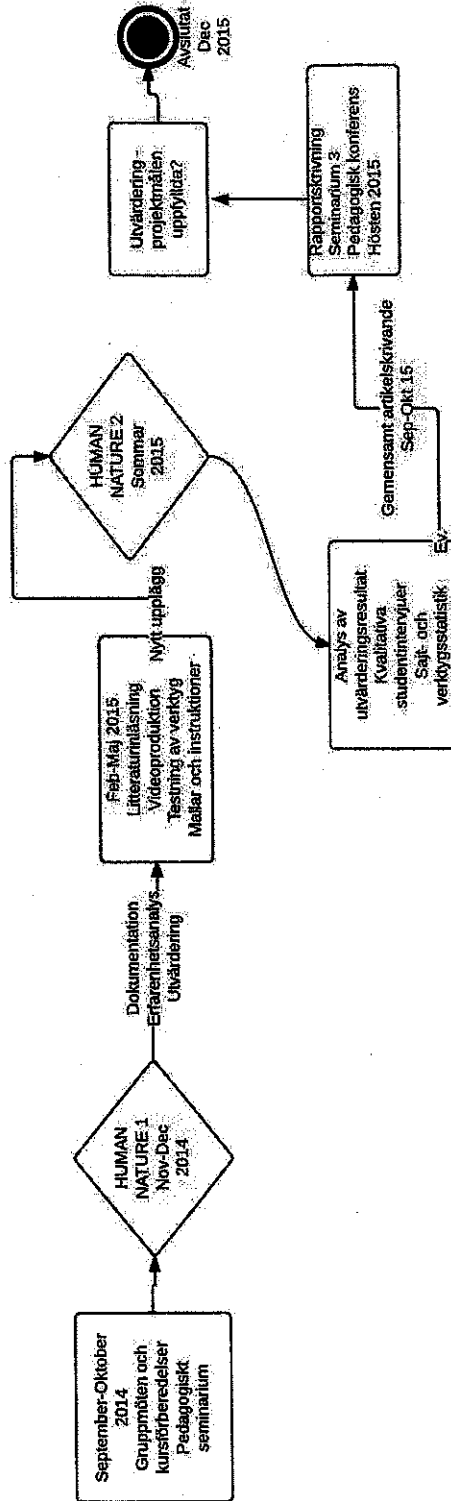


Ice, P., Curtis, R., Phillips, P. (2007) Using asynchronous audio feedback to enhance teaching presence and student's sense of communicty. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 11(2), 3-25.

Pacansky-Brock, M. (2013) *Best Practice for Teaching with Emerging Technologies*. Routlege.

Academic Partnerships. (2013) *A Guide to Quality in Online Learning*. PDF.

PROJEKTUPPLÄGG





BUDGET FÖR UTLYSNING PUNKTUM 2014

Projektets titel

Att skapa närvaro och gemenskap med hjälp av video, ljud och bild

Startdatum 20140901

Slutdatum 20151130

Löneberäkning (egen personal)

Ange månadslönen, LKP, antal månader och procent av heltid

Namn	Månadslön	LKP 2014 (51,46%)	% av heltid	Antal månader	Summa
Jenny Eklöf	44 100	22 594	15%	6	60 114
Tora Byström	41 000	20 743	15%	5	45 910
Janina Priebe	27 500	13 558	10%	5	20 529
Vala Palmadottir	27 500	13 558	10%	5	20 529
Summa löner (internt)		70 022			147 082

Löneberäkning (extern personal)

Namn/Organisation	Belopp
Summa löner (externt)	0

Övriga kostnader

	Belopp
Lokaler (årshyra/m2 2 890 kr)	
Material, Videoscribe	0
Resekostnader	
Övriga kostnader	
Summa löner (internt)	0

Procentpåslag 2014

	Procent
Totalt GU (v-het 11-13)	87%

Sammanställning

Ange er medfinansiering och sökt belopp

	Medfinansiering	Sökt belopp PUNKTUM
Löner (internt)	147 082	
Löner (externt)	0	
Övriga kostnader	0	
Summa direkta kostnader	147 082	
Indirekta kostnader (gem)	127 226	
Summa projektkostnader	274 307	219 446
	Medfinansieringsgrad %	25%

