



Ansökan projektmedel PUNKTUM

Denna mall ska du/ni använda för ansökan om medel till 2016 års utlysning av utvecklingsmedel inom **Pedagogisk Utveckling av Nyfikenhet och Kreativitet** vid **UMeå** universitet (PUNKTUM).

Kursiv text innehåller råd, ger anvisningar och eventuella exempel för respektive avsnitt.
Rödmarkerad text anger de kriterier som ligger till grund för styrgruppens bedömningar.

På PUNKTUM:s hemsida kan du/ni läsa mer om utlysningen, bedömningsprocessen och tidsplanen för PUNKTUM 2016. <http://www.upl.umu.se/projekt/punktum/>

För att ansökan ska behandlas ska ansökan vara fullständigt ifylld.

1. Grunddata

1.1 Projekttitel

Titeln ska ge en indikation om vad projektet handlar om. En eventuell undertitel anges också här och då med max 100 tecken.

Aktivt lärande på webben och i klassrummet med särskild programvara för att kombinera det bästa av Flipped classroom och MOOCs.

1.2 Projektledare

Ange en person som ansvarar för projektet och dennes kontaktuppgifter.

Namn: Maria Karlsson

E-post: maria.karlsson@umu.se

Telefon: 090-7865596

Institution: Handelshögskolan vid Umeå universitet, Enheten för statistik

1.3 Underskrift prefekt/enhetschef eller motsvarande

Undertecknad godkänner projektansökan och medfinansierar med kostnaden för lärarens/lärarnas arbetsrum och övriga driftskostnader under projektiden.

Underskrift: Sofia Lundberg

Namnförtydligande: SOFIA LUNDBERG

1.4 Underskrift dekanus

Underskrift:

Namnförtydligande:

1.5 Sökt belopp

248 016 kr

2. Projektbeskrivning

2.1 Projektsyfte och bakgrund

Beskriv projektets syfte, i vilket sammanhang det ska genomföras och varför detta projekt är betydelsefullt samt på vilket sätt projektet främjar utveckling av kreativa och flexibla lärandestrategier eller lärandemiljöer.

Bedömningskriterier:

1 poäng: Projektet är relevant i förhållande till utlysningens syfte och inriktning.

2 poäng: Projektet är relevant i förhållande till utlysningens syfte och inriktning samt anknyter till aktuella pedagogiska problem inom högskolan idag.

3 poäng: Projektet är relevant i förhållande till utlysningens syfte och inriktning, anknyter till aktuella pedagogiska problem inom högskolan idag och innehåller lösningar/idéer kring högskolepedagogiska frågor.

Syftet med projektet är använda särskild programvara för s.k. Flipped classroom-undervisning och utvärdera vilken effekt användandet av programvaran har på studenternas studieresultat samt hur lärare och studenter upplever programvaran.

Vi tänker använda oss av det nya svenska verktyget/programmet Scalable Learning (www.scalable-learning.com) eller något annat likvärdigt alternativ.

Enkelt uttryckt kan man säga att Flipped classroom-undervisning handlar om att få "passiva" föreläsningar ut från klassrummet genom att lägga filmade föreläsningar på webben och istället möjliggöra för studenterna att använda lektionstiden (d.v.s. tiden i klassrummet) "aktivt" tillsammans med de andra studenterna och läraren/na. Lektionstiden ägnas åt läraaktiviteter som går ut på att aktivt lösa och diskutera problem. Man "flippar" eller vänder alltså på hur undervisning traditionellt brukar gå till, d.v.s. att studenterna lyssnar (passivt) på lärarens föreläsningar under lektionstiden och sedan, på egen hand utan något stöd eller hjälp utöver kurslitteraturen, förväntas lösa uppgifter hemmavid. Flera studier har visat att Flipped classroom-pedagogik kan öka studenternas lärande jämfört med ett mer traditionellt upplägg av undervisningen (se t.ex. Hamdan et al. (2013) och Eliasson (2014)).

Förutom på kurser med Flipped classroom-undervisning så kan Scalable Learning också med fördel användas på helt nätbaserade kurser. För närvarande ges vid Enheten för statistik, Handelshögskolan vid Umeå universitet, bl.a. följande kurser, helt eller delvis, med Flipped classroom-undervisning eller nätbaserat :

- "Statistik C1"
- "Quantitative Research methods in Social Science" (ges som doktorandkurs och masterkurs för studenter på Samhällsvetenskapliga fakultet)
- "Att undersöka sociala fenomen" (programkurs på Socionomprogrammet, ges både som nätbaserad och vanlig campuskurs, i samarbete med Inst. för Socialt arbete),
- "Att undersöka hälsans och sjukvårdens geografi" (programkurs på Vårdadministrativa programmet, ges som nätbaserad kurs, i samarbete med Inst. för geografi och ekonomisk historia)
- "Bildjournalistik, etermedier och ekonomi" (ges på Journalisprogrammet tillsammans med Inst. för kultur och medier och tillsammans med övriga enheter (NEK och FEK) på Handelshögskolan vid Umeå universitet .

I projektet tänker vi i första hand utveckla det pedagogiska upplägget på kursen "Statistik C1" genom att börja använda programmet Scalable Learning på det sätt som beskrivs nedan. Anledningen till att vi valt just denna kurs beror på att vi alltsedan första gången den gavs (VT-15), framgångsrikt har använt oss av Flipped classroom-undervisning på två av kursens tre moment ("Statistisk analys av stora och komplexa datamängder med R" (7 hp) och "Inlämningsuppgift i analys av stora och komplexa datamängder med R" (3 hp)), men att vi identifierat en del bitar med nuvarande undervisningsupplägg som har ytterligare förbättringspotential.

Vi har använt oss av inspelade föreläsningar från en Massive Online Open Course (MOOC) vid Stanford University i vår Flipped classroom-undervisning på kursen. Det är författarna till kurslitteraturen som spelat in filmerna och sedan tillgängliggjort dem via YouTube. Lektionstiden har vi ägnat åt dels "datorövningar" (studenterna löser uppgifter med hjälp av statistikprogrammet R under lärarens/-nas handledning), dels åt att diskutera och lösa uppgifter av annan mer teoretisk karaktär där datorprogram inte används samt åt att läraren/-na svarar på frågor som studenterna skickat in per mejl innan lektionerna (klassrumstiden). Studenternas inskickade frågor har rört både saker de inte tyckt sig förstå i kurslitteraturen och i filmerna med föreläsningar. De inkomna frågorna har gett upphov till mycket bra diskussioner; det är för oss lärare mycket enklare att bolla tillbaka en fråga av typen "Vad menade de i filmen när de sa...?" med en motfråga "Vad tror du/ni andra att de menade?" än när man under sin egen föreläsning får frågan "Vad menar du när du säger ... ?" I det senare fallet känner man sig mer eller mindre skyldig att direkt komma med en bättre förklarin.

Tyvärr har dock studenterna som hittills läst kursen inte varit så flitiga med att mejla frågor som vi lärare önskat och som de egentligen borde ha varit - utifrån vad vi

lärare under efterföljande lektionerna märkt är saker som de inte riktigt har förstått. Kanske har de inte tittat så noggrant på filmerna eller kanske är det för svårt för dem att själva bedöma vad de har förstått och inte.

Det har ibland också varit svårt för oss lärare att formulera uppgifter och diskussionsfrågor till lektionerna som ligger på rätt nivå. De måste vara tillräckligt utmanande men ändå lösbara för studenterna. Det är ju alltid mer eller mindre svårt att veta vad studenter tycker är svårbegripligt och när du som lärare inte heller kan "läsa av stämningen" i studentgruppen i samband med föreläsningarna, som ju flyttat från klassrummet till webben, är det ännu svårare.

Det är här vi tror att verktyget Scalable Learning ska kunna förbättra kursen; både studenternas lärande och deras studiesituation samt lärarnas arbetssituation.

Med Scalable learning kan vi lärare hjälpa studenterna med att titta på filmerna mer aktivt genom att lägga in "kontrollfrågor" (quiz-frågor) i filmerna. Man kan göra inställningar så att studenten måste besvara frågorna för att kunna titta vidare på resten av filmen. När studenten besvarat en fråga får han/hon direkt feedback på om han/hon hängt med och förstått. Studenten får veta om svaret som angetts är rätt eller fel och dessutom kan läraren lägga till en text, som förklarar varför ett visst svarsalternativ är rätt eller fel. Denna förklaring blir synlig först när studenten angett sitt svar (Black-Schaffer, 2015b). Detta liknar det upplägg som ofta finns i nätbaserade MOOCs-kurserna. I MOOCs är ofta dessa quizzar en del av examinationen, vilket vi inte ämnar ha använda dem till. Avsikten med quiz-frågorna är istället att ge möjlighet till s.k. formativ bedömning. Studenterna får feedback om hur de ligger till och vad de själva måste tänka på att repetera, läsa på mer om eller be läraren förklara bättre. Utöver möjligheten för formativ bedömning för studenterna, vilket har visat sig vara effektivt för ett framgångsrikt lärande (se t.ex. Nicol, Macfarlane-Dick (2006)), får läraren/-na också information om studenterna genom att programmet sammanställer studenternas svar på frågorna. Läraren/-na kan utifrån detta sedan planera och anpassa lektionerna i klassrummet (Black-Schaffer, 2015b). Det passar väl in bland de sju principer som anges som särskilt viktiga för att formativ bedömning och feedback ska vara effektiva i Nicol och Macfarlane-Dick (2006).

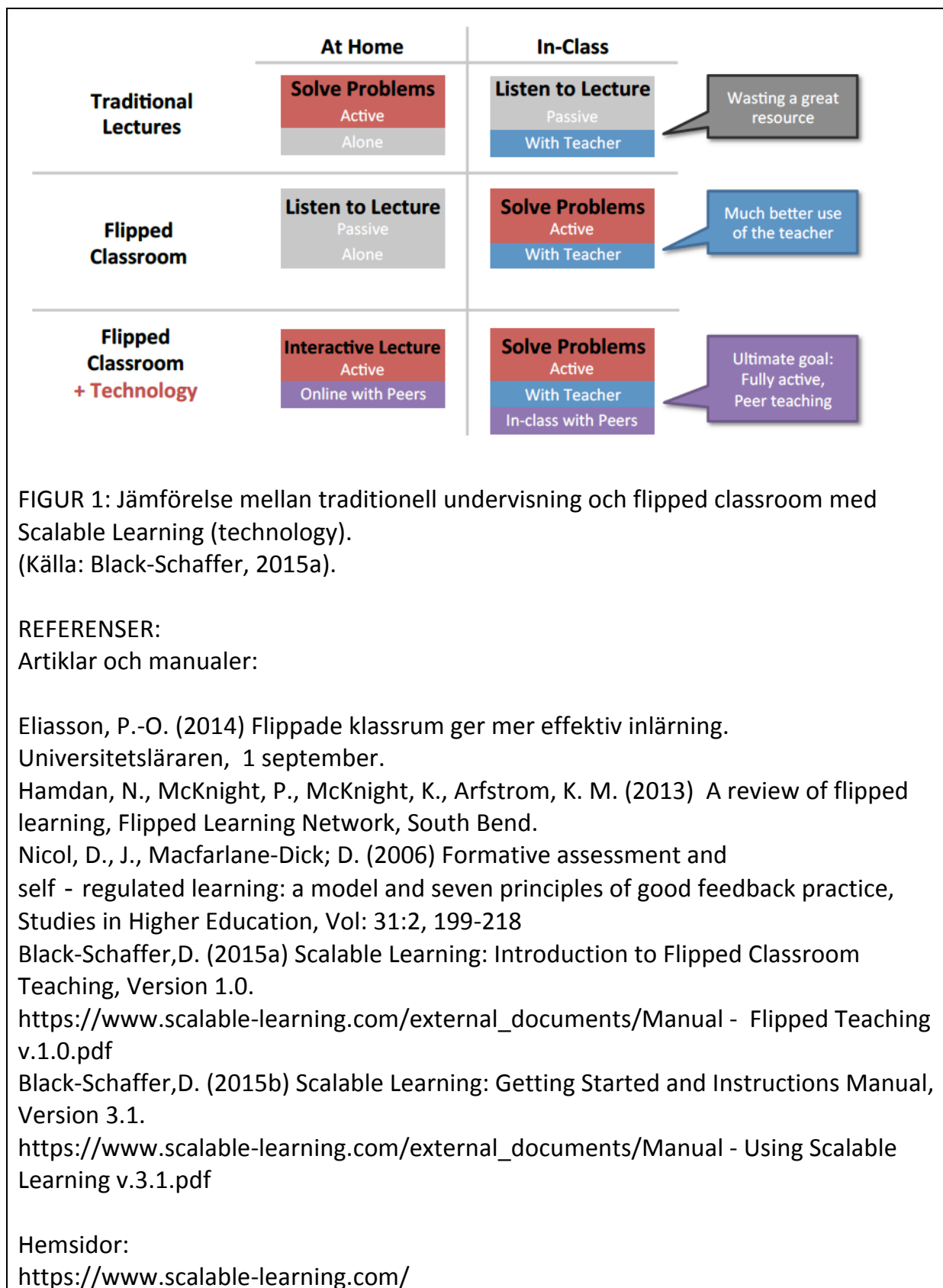
Andra funktioner som finns i Scalable learning är möjligheten att låta studenterna ställa frågor (öppna så att alla kan se och besvara/diskutera dem eller dolda som endast går direkt till läraren) i direkt anslutning till filmerna samt en "I am confused"-knapp som de kan trycka på när de inte förstår något i filmen och vill

meddela läraren detta (Black-Schaffer, 2015b). Detta tror vi också kan underlätta för lärarna när de ska planera klassrumstiden.

Från Scalable Learning kan lärarna, utöver den ovannämnda informationen om studenterna, också få information om t.ex. när studenterna pausar i filmerna, när de backar tillbaka och hur många gånger de ser olika filmer eller avsnitt därav (Black-Schaffer, 2015b). Denna typ av information kan också användas som underlag när lektionerna i klassrummet planeras.

Eftersom vi ännu inte provat använda Scalable Learning så känner vi inte till alla funktioner, men vi känner stor förhoppning om att verktyget ska kunna vara ett bra stöd i studenternas lärande och ge lärarna möjligheter att utforma lektionstidens övningar och diskussioner på ett bra sätt. Det är trots allt lektionstiden i klassrummet som är det viktigaste i Flipped classroom-undervisning; det är då studenterna ska vara aktiva (Hamdan et al., 2013), men det är en bonus om de också blir mer aktiva även på den del av undervisningen som flyttat ut från klassrummet (Black-Schaffer, 2015a, 2015b). I Figur 1 återfinns en schematisk bild av hur flipped classroom-undervisning med Scalable Learning fungerar.

Den mest tidskrävande delen av att undervisa med flipped classroom handlar om att formulera passande övningar/aktiviteter för studenterna att göra i par eller smågrupper i klassrummet (Hamdan et al., 2013, Black-Schaffer, 2015a) vilket ibland glöms bort när man pratar om flipped classroom; fokus hamnar lätt på tekniska hjälpmedel för att göra filmerna och spela in ljud. Att utforma klassrumslektionerna är, tillsammans med att övertyga studenterna om att förbereda sig ordentligt innan lektionerna genom att läsa litteraturen och titta på filmerna, den stora utmaningen med Flipped classroom-undervisning enligt litteraturen. Även att göra quiz-frågor att lägga till i filmerna är tidskrävande (Black-Schaffer, 2015a), men vi tror att tillägget av quiz-frågor kan göra det enklare att motivera studenterna till att verkligen titta på filmerna.



* Om det blir problem att inkludera illustrationer och/eller diagram i textrutan inkludera de gärna som bilagor

2.2 Projekt mål

Beskriv projektets mål

Bedömningskriterier:

1 poäng: Målen är tydliga, konkreta och kopplade till projektets syfte.

2 poäng: Målen är tydliga, konkreta, kopplade till projektets syfte, avgränsade och utvärderingsbara.

3 poäng: Målen är tydliga, konkreta, kopplade till projektets syfte, avgränsade och utvärderingsbara och problematiserade.

Målet med att använda verktyget Scalable Learning i Flipped classroom-undervisning är att förbättra studenternas studieresultat och studiesituation samt lärarnas arbetssituation.

De förväntade förbättringarna är en följd av att studenterna ges ett verktyg som underlättar för dem att vara mer aktiva (även på del av undervisningen som sker via webben) och att ta ett större ansvar för sitt eget lärande samt ger dem möjlighet till återkommande formativ bedömning. För lärarnas del handlar det om att få ett verktyg som ger dem mer information om studenternas lärande; information som kan nyttjas vid planering och genomförande av den undervisning som sker i klassrummet för att stödja studenternas lärande.

Med studenternas studieresultat avses dels i vilket utsträckning studenterna uppfyller aktuell kurs/moments förväntade studieresultat (FSR), vilket visar sig i examinationsuppgifter (tentamen och inlämningsuppgifter). Dels avses i vilken utsträckning som studenterna uppfyller de av Högskoleförordningens examensmål som handlar om förmåga att självständigt söka, samla och värdera information, att identifiera, formulera och lösa problem och att diskutera dessa med olika grupper samt det examensmål som handlar om att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens. Måluppfyllelse syns i examinationsuppgifter, men också i hur studenterna jobbar på lektioner och hemma vid via Scalable Learning. I de fall där studenterna ännu inte uppfyller examensmålen (de tar ju inte heller examen direkt efter kursen) så får de i alla fall öva sina sådana förmågor och färdigheter.

När det gäller måluppfyllelsen för studenternas studiesituation och lärarnas arbetssituation får man utvärdera detta genom att lyssna på såväl studenternas som lärarnas åsikter och reflektioner kring detta.

2.3 Projektets aktiviteter

Beskriv de aktiviteter som kommer att genomföras för att uppfylla målen. Ange eventuella delmoment i projektet, deras omfattning i innehåll och tid samt deras mål.

Bedömningskriterier:

1 poäng: Aktiviteterna som beskrivs är relevanta och kopplade till målen.

2 poäng: Aktiviteterna är relevanta, kopplade till målen och det finns beskrivet hur de är utvalda för att möjliggöra måluppfyllelse.

3 poäng: Aktiviteterna är relevanta, kopplade till målen och det finns beskrivet hur de är utvalda för att möjliggöra måluppfyllelse baserad på vetenskaplig grund och/eller beprövad erfarenhet.

Projektets aktiviteter består av att börja använda Scalable learning i skarpt läge på ovannämnda kurs/moment i olika delstapper och att utvärdera användandet. Det senare ska också ske i olika etapper (se 2.5).

Under VT - 17 ska kursen ges för första gången med hjälp av programmet Scalable Learning. Ambitionen då är att lägga in alla filmer på alla avsnitt av kursen och att aktivera programmets funktioner för kommunikation mellan studenter och lärare innan lektionstiden (t.ex. "I am confused"-knappen, se 2.1). Ambitionen är också att lägga in enkla quiz-frågor (+ förklaring till det rätta svaret) i en del av filmerna. Att göra detta för alla filmer direkt är en orimlig ambition. Detta tidskrävande arbete ska därför fortsätta efter kursens slut inför kommande kursomgångar. Läraktiviteter för klassrummet ska också utvecklas. Dessa läraktiviteter ska utformas utifrån den information om studenterna som läraren/-na får via Scalable Learning .

Efter genomförd kurs VT-17, och baserat på resultatet av det första utvärderingstillfället (se 2.5), ska läraktiviteterna för klassrumstiden vidareutvecklas och fler quiz-frågor formuleras och läggs in på fler (alla) filmer inför VT-18.

Under VT-18 ska Scalable learning användas "fullt ut" och därefter ska en ny utvärdering göras (se 2.5).

Förutom de ovan beskrivna aktiviteterna tillkommer att presentera erfarenheter av och resultat från projektet för kollegor på enheten och på institutionen och på pedagogisk konferenser.

Det är även möjligt att vi, om intresse finns, kan hålla i verkstäder för kollegor vid enheten och institutionen (och vid andra institutioner) som själva vill använda Scalable Learning.

2.4 Projektets förväntade effekter

Ange vilka effekter som projektet förväntas få.

Bedömningskriterier:

1 poäng: De förväntade effekterna för den egna institutionen beskrivs.

2 poäng: De förväntade effekterna för den egna institutionen beskrivs samt konsekvenser för framtida utvecklingsmöjligheter

3 poäng: De förväntade effekterna för den egna institutionen beskrivs, och konsekvenser för framtida utvecklingsmöjligheter samt överförbarheten av resultaten till andra institutioner/verksamheter.

De förväntade effekter av projektet är följande:

- 1) Effektivare lärande och bättre studieresultat för studenterna på de kursmoment där programvaran använts och där lektionstidens aktiviteter utvecklats.
- 2) Bättre måluppfyllelse för examensmålen i Högskoleförordningen för de studenter som gått de kursmoment där programvaran används (se resonemang om detta i 2.2).
- 3) Bättre studieresultat på efterföljande kurs, Statistik C2: Självständigt arbete (15 hp), eftersom studenterna som gått de kursmoment där programvaran använts fått övning i att självständigt ta ansvar för sitt eget lärande på ett väldigt konkret sätt.
- 4) "Roligare" undervisning för lärarna på de kursmoment där programvaran används eftersom lektionstidens aktiviteter kan förbättras och anpassas utifrån den tillgängliga informationen om studenternas studier och kunskaps- och färdighetsnivåer.
- 5) Enklare att, på de kursmoment där programvaran används, möta studenterna där de är kunskaps- och färdighetsmässigt samt större möjlighet att ge varje student mer tid för samtal med läraren.
- 6) "Förberedelsetidsvinster" för lärarna (Obs! Detta förväntas dock inte de första åren när användandet av Scalable learning implementeras - då förväntas istället förberedelsetiden att öka avsevärt.)

7) Andra lärare vid enheten och institutionen (och andra institutioner) som önskar använda sig av Flipped classroom-undervisning och/eller Scalable Learning får inspiration och stöd från projektdeltagarna.

8) Mer (inslag av) Flipped classroom-undervisning på enhetens och institutionens kurser och program, men kanske även på andra institutioners kurser och program eftersom erfarenheterna ämnas spridas via konferenser och verkstäder.

9) Fler kurser som använder Scalable Learning (eller liknande program), t.ex. någon/några av de kurser som nämns i inledningen av 2.1., men även på andra institutioners kurser och program eftersom erfarenheterna ämnas spridas via konferenser och verkstäder.

2.5 Projektutvärdering

Beskriv hur och när projektet ska utvärderas. Ange också hur spridningen av projektresultatet ska gå till.

Bedömningskriterier:

1 poäng: Det finns en plan för hur och när utvärderingsaktiviteterna ska genomföras.

2 poäng: Det finns en plan för hur och när utvärderingsaktiviteterna ska genomföras som inkluderar relevanta utvärderingsfrågor.

3 poäng: Det finns en plan för hur och när utvärderingsaktiviteterna ska genomföras som inkluderar relevanta utvärderingsfrågor samt spridning av erfarenheterna.

Projektets aktiviteter ska utvärderas vid två tillfällen: efter genomförd kurs VT-17 samt efter genomförd kurs VT-18.

Förutom att kontrollera huruvida de planerade aktiviteterna genomförts enligt tidsplanen så ska de genomförda aktiviteterna, d.v.s. användandet av programvaran och de nya läraktiviteterna på lektionerna i klassrummet, utvärderas med avseende på:

I) Studieresultat. Hur väl uppnår studenterna kursens/momentens FSR? Hur väl uppnår studenterna examensmålen? Hur är kvaliteten på studenternas inlämningsuppgifter och lösningar på tentamina och liknande? Jämförelser med tidigare terminers studieresultat och inlämningsuppgifter på samma kurs kan göras, samt studieresultat för samma studentgrupp på liknade kurser med annat pedagogiskt upplägg.

II) Studenternas upplevelser. Vad tycker studenterna om kursupplägg, programvaran och lektionstidens läraktiviteter som stöd för att de ska uppnå FSR:en och examensmålen? I vilken utsträckning tycker studenterna att de uppnått FSR och examensmål? En omfattande kursutvärdering ska genomföras vid kursens slut och ska innehålla frågor om på vilket sätt kursens alla olika läraktiviteter, enskilda aktiviteter

såväl som en sammantagen helhet, har stöttat studenterna i deras lärande kopplat till kursens/momentens olika FSR och de olika examensmålen i Högskoleförordningen.

III) Lärarnas arbetssituation: Hur är lärarnas arbetsbörda etc på kursen jämfört med tidigare upplägg på kursen (VT -15 och VT-16) och jämfört med liknande kurser med annat pedagogiskt upplägg? Hur mycket tid har implementeringen av Scalable Learning tagit? Hur mycket tid har t.ex. konstruktionen av quiz-frågorna tagit? Är lärarnas uppfattning, utifrån studieresultaten, att det är värt den ev. extra tid och det ev. extra besväret implementeringen tar för att överväga om fler kurser ska använda samma pedagogiska upplägg? Vid det andra utvärderingstillfället ska det även undersökas om, och i så fall hur mycket, arbetsbördan minskat mellan kurstillfällena; p.g.a. den tidigare erfarenhet och att tidigare material kunnat nyttjas igen.

Efter första utvärderingstillfället, ska slutsatserna spridas på institutionen; via ett institutionsgemensamt pedagogiskt seminarium alt. via en arbetsplatsträff (APT) på vardera av de tre enheterna (FEK, NEK, statistik). Om intresse finns kommer även en verkstad, där programmet demonstreras, att anordnas.

Efter andra utvärderingstillfället ska projektet och resultatet rapporteras enligt slutredovisningsanvisningarna för PUNKTuM -projekt samt presenteras på en universitetspedagogisk konferens och ev. på en nationell/internationell statistisk konferens med pedagogiska sessioner.

2.6 Projektorganisation

Ange vilka personer som deltar i projektet, deras roller och ansvarsförhållandena dem emellan.

Projektdeltagare: Maria Karlsson (projektledare), Mathias Lundin och Anders Lundqvist.

Maria Karlsson ansvar för att aktiviteterna genomförs och genomför delar av aktiviteterna. Hon utvärderar också aktiviteterna samt ansvarar för rapportering av projektet och dess resultat till bidragsgivaren samt andra intressenter (inkl. lärare på den egna enheten och institutionen samt intresserade lärare från andra institutioner). Anders Lundqvist och Mathias Lundin genomför delar av aktiviteterna och deltar i arbetet med rapportering av projektet och dess resultat.

Alla tre projektdeltagarna är universitetslektorer i statistik och har undervisat på berörd kurs vid de två tillfällena då den hittills givits. De har också alla tre deltagit på olika sätt i arbetet med att inrätta och utveckla kursen, t.ex. med skriva kursplanen, formulera FSR, välja kurslitteratur och välja ut material från en MOOC-kurs med författarna till kursboken för att använda i flipped classroom-undervisning på kursen.



Projektledaren Maria Karlsson är inplacerad i Umeå universitets pedagogiska meriteringssystem som "meriterad lärare". Hon sitter sedan 2012 i Cramérsällskapets styrelse. Cramérsällskapet är en idell nationell universitets- och högskoleorienterad förening vars syfte är att främja forskning och utbildning i statistik och matematisk statistik. Maria Karlsson har i den egenskapen varit med och anordnat flera nationella möten med pedagogiska teman för universitetslärare i statistik och matematisk statistik och närliggande ämnen. Vid Cramérsällskapets senaste vårkonferens var Inger Persson, universitetslektor i statistik vid Uppsala universitet inbjuden talare på temat att använda flipped classroom (och programvaran Scalable learning) i statistikundervisning. Inger Persson är tidigare styrelseledamotskollega (och numera vän) till Maria Karlsson och kommer att kunna vara ett visst stöd/bollplank för detta projekt utifrån sina erfarenheter.

2.7 Tidsplan

Ange start och slutdatum för projektet. Om projektet är indelat i delmoment eller delmål bör det finnas en tidplan även för dessa. Ange även när projektet ska avrapporteras till bidragsgivaren.

Projektmilstolpe	Datum
----- Projektet startar -----	----- 2017-01-02-----
1) Att börja att använda Scalable Learning under mom. 2-3 på kursen Statistik C1 under VT-17 på följande sätt: - Att lägga in alla filmer samt aktivera funktioner för kommunikation mellan studenter och lärare innan lektionstiden (se 2.3). - Att lägga in enkla quiz-frågor (+ förklaring till det rätta svaret) i en del av filmerna (se 2.3). - Att utveckla läraktiviteterna för lektionerna (se 2.3).	Jan - mars 2017
2) Första utvärderingstillfället (se 2.5).	April -maj 2017
3) Vidareutveckla läraktiviteter för lektionstiden samt formulera fler quiz-frågor och lägga in dem på fler (alla) filmer inför VT-18 (se 2.3).	Hösten 2017
4) Att presentera erfarenheter och resultat från projektet på institutionen och ev. på en pedagogisk konferens (se 2.5).	Hösten 2017
5) Att använda Scalable Learning "fullt ut" vårterminen 2018 (se 2.3).	Jan-mars 2018
6) Andra utvärderingstillfället (se 2.5).	April- maj 2018
7) Att börja använda Scalable learning på fler kurser (t.ex. någon av dem som nämns i inledningen av 2.1)	Våren 2018 eller hösten 2018
8) Att skriva slutrapport till bidragsgivaren samt presentera på en universitetspedagogisk konferens. (se 2.5)	Hösten 2018
----- Projektet slutar -----	2018-12-31
Att lämna in slutrapport till bidragsgivaren.	Januari 2019

3. Budget

Projektansökan kommer också att bedömas utifrån projektets samlade kompetens samt dess metodik och angreppssätt. I detta kriterium ingår även en bedömning av hur realistisk projektplanen är i förhållande till tid och budget.

1 poäng: Projektgruppen bedöms ha tillräcklig kompetens för att genomföra projektet.

2 poäng: Projektgruppen bedöms ha tillräcklig kompetens för att genomföra projektet och den förslagna metodiken och angreppssättet är ändamålsenliga.

3 poäng: Projektgruppen bedöms ha tillräcklig kompetens, den förslagna metodiken och angreppssättet är ändamålsenliga och projektet bedöms vara realistisk inom den förslagna budgeten.

För beskrivning av projektgruppen och dess kompetens hänvisas till texten i 2.6.

Vi ansöker om bidrag för knappt 4 månader heltid (525 timmar) förlagd över två års tid och uppdelat på tre projektdeltagare. Ifylld budgetmall återfinns i bilaga.

Vardera av projektdeltagarna behöver tid att sätta sig in i och börja använda programvaran. Det är särskilt viktigt att alla lärarna gör detta grundligt eftersom en viktig del av projektet är att utvärdera hur lärarnas arbetssituation påverkas av användandet av programvaran. Att lägga in allt befintligt material samt att aktivera de önskade funktionerna i programmet kommer att ta tid (främst första gången det görs), men det som beräknas ta mest tid är att konstruera lämpliga quiz-frågor och att utforma klassrumstiden på ett bra sätt utifrån den av programmet givna informationen om studenterna.

Utvärderingarna (2 st) med avseende på studieresultat, studenternas studiesituation och lärarnas arbetssituation kommer också att ta ganska mycket tid att planera, genomföra och sammanställa.

Om intresse finns bland våra kollegor på enheten och institutionen tänker vi oss att det t.ex. kan bli aktuellt för oss att hålla verkstäder med demonstrationer av programvaran också.



Ansökan inklusive budget ska lämnas in i pdf-format, och vara inkommen senast kl. 24.00, 12 augusti 2016.

*Ansökan skickas elektroniskt till Registrator via följande e-postadress: medel@diarie.umu.se. I subject/titel/ärenderad i ditt e-brev anger du diarienumret: **FS 2.1.6-806-16***

Originalhandlingarna undertecknade av prefekt och dekanus samt eventuellt ordförande i programkommitté skickas med internpost till Registrator, Umeå universitet.