



Et narrativt rammeverk for MOOC

Læringsfestivalen Digital
November 2023

Multimodal studie

Tre MOOC-er

Norsk for nybegynnere

FutureLearn

De Caro-Barek, V. (2022). Everyone loves a good story: Learning design in massive open online courses for language learning. *Frontiers in Education*, 7.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2022.10070>

- Konnektivistisk tilnærming for å forstå undervisning og læringsdynamikk i Digitale læringsomgivelser
- Digital Story Telling (DST)
- En sammenkoblet og interaktiv narrativ struktur basert på DST og inspirert av prinsipper for Konnektivisme kan føre til bedre læringsopplevelse for deltakerne og økt gjennomføringsgrad

Digitale historiefortellinger

(Robin, 2006)

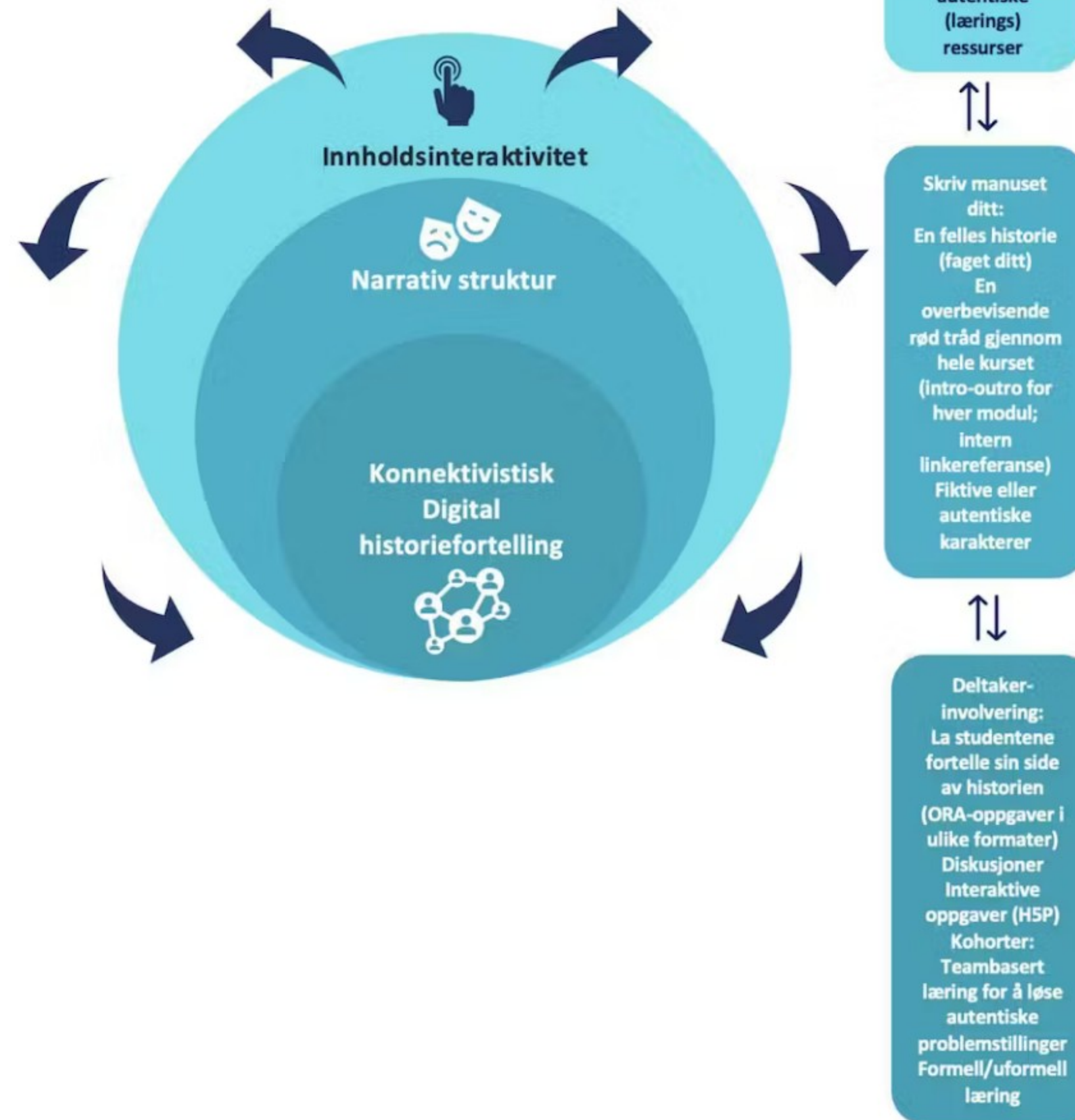
- Et provokativt spørsmål for å introdusere handlingen i historien, eller temaet for kurset, og sette i gang en refleksjonsprosess hos kursdeltakerne
- Et autentisk innhold som appellerer til dem som deler historien på en personlig og kraftfull måte
- En personlig stemme for å skreddersy historien og hjelpe målgruppen til å forstå konteksten.

Konnektivisme & Digitale læringsomgivelser

(Downes, 2020; Siemens, 2007)

- Læring i nettverk
(menneskelig og KI-generert)
- Formell og uformell læring
- Kunnskap genereres i og flyter gjennom nettverket

Narrativt rammeverk



Wind Turbine Model



IRFOIL

ADES

with



Design and A
the GENERA
ASHES

Produce the

Wind Energy and Design of a Wind Turbine (Institutt for energi- og prosessteknikk)

En del av emnet kjøres som digitalt kurs og inneholder både skriftlige tekster og videoer, samt interaktive elementer.

Modulene er bygget opp rundt en rammefortelling som følger to studenter, Ida og Anders, som gjennomførte prosjektet om å bygge en vindturbin for noen år siden.

De beskriver prosjektet som «lærerikt, utfordrende, stimulerende og kreativt».

De hadde både sine frustrasjonsøyeblikk og lykkelige øyeblikk da de endelig fikk det til. I løpet av kurset vil de dele av sine erfaringer med deg.

Å lære sammen med dem kan virke ukonvensjonelt, men vi håper at det vil gjøre det lettere å jobbe med pensumet og komme i mål med vindturbinen.

Din tur nå



Hva er din historie?

Som en narrativ historierfortelling, hvor studenten lagde sitt eget løp.

Som et eventyr

Følge historien til en student og hvordan en kan bruke universell utforming som underviser for å lette utfordringene studenten støter på.

Ta utgangspunkt i en tjenesteyter i en helse- og omsorgstjeneste

Escape room kanskje

Som en historiefortelling der vi møter praktiske case eksempler

Fortellingen om å finne sin form

Som en digital historiefortelling med påfølgende faglige refleksjoner

Hva er din historie?

Ta utgangspunkt i et selvvalgt kunstverk, dog fra pensum.

Ville lagd en slags brukerreise. Der personen (den lærende) skal gjennom en del stopp på ferden. Den lærende opptrer som brukeren de senere skal møte i yrkeslivet

Små historier i løpet av nettkurset som samlet danner en større helhet

Gamification + fortelling?

Reflektiv historie måte

Følge forløpet til en pasient i en rehabiliteringsprosess - fra dag 1 til endt forløp

Hva om man kunne bruke en form for maskin til å bearbeide data. Den kunne bli kalt en «datamaskin». Så da blir det historien om denne :-)

Som et eventyr med noen på en reise

Hva er din historie?

På hvilken måte er dette nyttig for deg

Kontrafaktisk historie for å sette ting på spissen

Universitetet i Bergen har et fantastisk eksempel i videoen "Et plagieringseventyr". Ligger på YouTube :-)

Egne erfaringer med temaet og få inn andre som kan dele erfaringer.

Pedagogikk-hvordan dannelse har utviklet seg gjennom historien, basert på hva som ellers skjedde i samfunnet

En historie som gir en digital reise gjennom Norge og vise til ulike steg i den norske landskapsutviklingen

Reflektiv

Skape personer som kan brukes gjennom feks et emne

Hva er din historie?

En case hvor vi forteller om de ulike metodene i faget.

Be deltakerne lage en fortelling der det skal komme fram hvordan de lærer og hvordan de kjenner at de har lært noe.

Ville latt en fiktiv student spille hovedrollen og vist hvordan denne studenten kommer seg gjennom emnet

Brukt en sak gjennom hele emnet, hvor det kommer stadig ny informasjon som studentene skal håndtere. Saken er fortellingen, men den kan få forskjellig utfall ut fra hva studentene gjør.

En rød tråd gjennom hele kurset med en gjennomgående oppgave som trekkes frem i hver modul. Trekke pensum inn i oppgaven «Her bor jeg» i faget geografi vg 1 og vg 2. Indre og ytre krefter, demografi...

Der var en gang en underviser som skulle undervise på nett. Hen stod foran den store mørke skogen med høye trær, men skimtet en liten sti som gikk inn i skogen...

Fortelle om praksisstudentene våre og hvilke erfaringer og karrierekompetanser de utvikler under praksis.

Som et mysterium

Hva er din historie?

Fortelle historien om den nye studenten fra starten, og hvordan den lærer seg å skrive gjennom utdanningen.

Eksempler fra historiske oppdagelser som har fått fagområdet til å utvikle seg

Hvordan finne sin faglige identitet

Historier/intervjuer av studenter som er ferdige eks: "hva kan man bli som pedagog, filosof eller historiker"

Skape et scenario som utvider studentenes «fantasi»

Starte hver undervisning/presentasjon med en historie

Referanser:

De Caro-Barek, V. (2022). Everyone loves a good story: Learning design in massive open online courses for language learning [Original Research]. *Frontiers in Education*, 7.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1007091>

Downes, S. (2020). Recent Work in Connectivism. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 22(2), 113-132. <https://doi.org/10.2478/eurodl-2019-0014>

Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006, Orlando, Florida, USA.
<https://www.learntechlib.org/p/22129>

Siemens, G. (2007). Connectivism: Creating a Learning Ecology in Distributed Environments. In T. Hug (Ed.), *Didactics of Microlearning - Concepts, Discourses and Examples* (pp. 53-68). Waxmann Verlag.