



**Flerspråkigt koncept för  
ett Train-the-Trainer-seminarium  
om blandade multiloggar inom  
högre utbildning**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Tekniskt blad

Titel: Flerspråkigt koncept för seminarium för utbildare om blandade multiloggar inom högre utbildning

Antal sidor: 31

År: 2024

Projekt: Blandade Multilogues: Enhancing Transformation and Innovation in Higher Education Projektkoordinator: Dana Masarykova

Finansiär: Europeiska kommissionen

Program: Erasmus+ nyckelåtgärd 2

Reference: 2021-1-SK01-KA220-HED-000032024

Tidslinje: November 2021 - oktober 2024

Webbplats:

<https://www.blendedmultilogues.eu/>

Projektpartners: Författarna vill tacka projektgruppen Blended Multilogues: Enhancing Transformation and Innovation in Higher Education Project team för utvecklingen av resultaten.

Nej, det gör jag inte.	Institution	Involverade forskare
1	Trnavas universitet i Trnava	Dana Masarykova, Ondrej Kaščák
2	Newmaninstitutet i Uppsala	Tomas Ekenberg, Vanja Romlin
3	Hochschule für Philosophie i München	Krishna Kops, Julianne McCormack, Lena Schuetzle
4	Leuphana universitet	Stephan Scheuner, Astrid Becker, Cornelius Berthold, Lukas Wiggering

Ansvarsfriskrivning: Europeiska kommissionens stöd till produktionen denna publikation innebär inte något godkännande av innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Innehållsförteckning

INLEDNING .....	4
MODULE0    Multiplikatorhändelse .....	5
MODULE1    Välkommen och schema .....	7
MODUL2    Självtvärdering.....	9
MODULE3    Lär känna varandra.....	11
MODUL4    Vad är en multilog? .....	13
MODUL5    Introduktion till multilogiker och digital verktygslåda.....	15
MODUL6    Tillämpad multilog Verktyg & övrigt .....	17
MODULE7    Feedback och slutrunda.....	19
TEST AV SJÄLVUTVÄRDERING .....	21





## INLEDNING

Syftet med detta projektresultat är att konceptualisera ett Train-the-Trainer-seminarium om blandade multiloggar inom högre utbildning. Den tidigare etablerade verktyglådan fungerade som en pool från vilken de mest lovande verktygen presenteras. Konceptet för Train-the-Trainer Seminar ger vägledning om hur olika delar av verktyglådan kan implementeras i högre utbildning. Det ger insikter i den tekniska kunskap som utbildare/lärare måste förvärva och förklarar det effektiva pedagogiska och didaktiska genomförandet av multiloggen med hjälp av blandade verktyg.

Detta koncept bygger upp föreläsarnas kapacitet att undervisa och implementera dessa format och potentiellt motivera dem att fortsätta sin egen kapacitetsuppbyggnad från och med nu. Eftersom målet med denna output är att utveckla ett koncept för att utbilda föreläsare i hur man implementerar Multilogue i ett blandat format, utgör dessa föreläsare/lärare målgruppen för detta projektresultat. På grund av de nuvarande och kommande utmaningarna när det gäller digitalisering, pandemin etc. står många lärare och utbildare inför svårigheten att förväntas anpassa sig så snabbt som möjligt till en e-learning- eller blandad miljö, tidspress, brist på vägledning och brist på resurser eller tillgång till avancerade blandade verktyg, vilket betonar behovet av en djupgående utbildning för föreläsare som kombinerar de tekniska färdigheterna med pedagogiska och pedagogiska teorier.

Detta koncept ger utbildare rekommendationer om hur de kan ge lärare och andra utbildare möjlighet att implementera blandade multiloggar inom högre utbildning. Konceptets utformning är lättillgänglig, välstrukturerad och sker i en synkron miljö f2f eller online.

I början av utbildningen får deltagarna ett självutvärderingstest (i slutet av denna PR). Detta ger dem en rekommendation om var de befinner sig på beredskapsskalan för varje dimension. Med hjälp av denna bedömning kan utbildarna påbörja utbildningen på lämplig nivå för sina deltagare. De många modulerna i denna utbildning omfattar allt från grundläggande aktiviteter till en avancerad kombination av verktyg.

Med detta koncept ger vi lärare möjlighet att bekanta sig med onlineverktyg i kombination med didaktiskt djupgående onlineundervisningsmetoder. Det högkvalitativa konceptet ger exempel på hur onlineverktyg kan implementeras på ett sätt som underlättar multiloggar i högre utbildning. Utbildare med begränsade ekonomiska resurser får fri tillgång till ett djupgående koncept. Föreläsarna får den nödvändiga kunskapen och konceptet ökar deras medvetenhet och motivation att genomföra Multilogues i ett onlineformat.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## MODUL 0 Multiplikatorhändelse

DETALJER OM EVENEMANGET	
Händelsens titel	Multiplikatorhändelse
Beskrivning av evenemanget	<p>Utbilda utbildaren respektive multiplikatorevenemanget fokuserar på blandade multiloger inom högre utbildning (HE). Med hjälp av den tidigare etablerade verktygslådan kommer evenemanget att visa upp de mest lovande verktygen och detaljerad vägledning om hur man implementerar olika komponenter i verktygslådan inom högre utbildning. Det kommer att ge insikter i de tekniska färdigheter som lärare behöver förvärva och förklara de effektiva pedagogiska och didaktiska strategierna för att använda blandade verktyg för att underlätta multilogues. Detta initiativ syftar till att förbättra föreläsarnas förmåga att undervisa och tillämpa dessa metoder och uppmuntra dem att fortsätta sin professionella utveckling. Det är också ett försök att föra in utbildarnas erfarenheter när det gäller de frågor som tas upp i multiloggen. Detta är särskilt viktigt eftersom evenemanget i sig inte kommer att integrera olika perspektiv från olika intressenter som sådana.</p>
MÅLGRUPP & KULTURELLA ÖVERVÄGANDEN	
<p>Dessa moduler utgör ett ramverk för att utbilda föreläsare i att implementera multilogues i ett blandat format, vilket gör dem till den viktigaste målgruppen. Föreläsare inom högre utbildning är ofta vana vid att implementera traditionella undervisningsmetoder i en analog miljö, som ska diversifieras med hjälp av verktygslådan och resultaten från multilogues-projektet.</p> <p>Dessutom är syftet att multiplicera idén med multiloggen. Därför består målgruppen inte nödvändigtvis av lärare, utan även av dem som kan räknas som multiplikatorer, t.ex. personer som ansvarar för utbildningsprogrammet samt projekt- och programsamordnare inom högre utbildning.</p> <p>Slutligen lever en multilog av sina olika intressenter. Utbildningen av utbildare skulle också gynnas av att involvera deltagare som inte har någon direkt koppling till högre utbildning. Helst skulle det vara deltagare som ändå är potentiella samarbetspartners till lärosäten och som själva är initiativtagare till en multilog. Det skulle bland annat kunna vara icke-statliga organisationer eller statliga organisationer.</p> <p>Eftersom utbildningarna för utbildare (kan) rum i olika länder måste det kulturella sammanhanget beaktas. För att kunna anpassa oss till kulturella och andra skillnader har vi tillhandahållit olika moduler för evenemanget, som kan kombineras efter behov.</p>	
RESULTAT AV EVENTETS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)	
<b>Efter framgångsrikt genomförande av multiplikatorhändelsen kommer utbildaren att ha:</b>	
LO1	fyllt i självvärderingsformuläret för att uppskatta sina färdigheter som behövs för en multilog.
LO2	har introducerats till verktygslådan.
LO3	kunskap om hur man använder verktygslådan.
LO4	vägledning om vilka färdigheter som behövs för en multilog.
LO5	förstå de pedagogiska och didaktiska strategier som behövs för att skapa en multilog.
LO6	introducerats till utvalda verktyg.





LO7	hade vägledning om hur man utbildar andra utbildare.
LO8	har uppmuntrats att sprida konceptet med multilogues.
<b>VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNET SOM SKA TÄCKAS)</b> <b>Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar</b>	
<p>Kursplanen kan anpassas till individuella behov och syften. Eftersom publiken kan skilja sig åt i viss utsträckning, liksom den institution som är värd för , krävs flexibilitet. Därför tillhandahålls flera moduler som kan kombineras och struktureras enligt egna preferenser för att skapa evenemanget. Endast när det gäller vissa moduler rekommenderas en viss struktur.</p>	
<b>MÖJLIGA VERKTYG, METODER OCH RESURSER</b>	
1	Resurserna skiljer sig åt för varje modul (se moduler). Helst en mängd olika metoder från verktygslådan, eventuellt tillsammans med lämplig teknisk programvara, implementeras för att säkerställa en varierad och givande inlärningsupplevelse. Så länge som mångfalden inte leder till att deltagarna blir överbelastade eller till en negativ effekt på undervisningsinnehållet, förstås.
<b>EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAXIS</b>	
<p>I slutet av detta dokument ges flera exempel. Kursplanerna för de allra första multiplikatorevenemangen som hölls i Lüneburg, Uppsala, Trnava och München visar hur olika ett sådant evenemang kan struktureras och anpassas till deltagarnas erfarenheter och intressen.</p>	





## MODUL 1 Välkommen och schema

MODUL DETALJER	
Modulens titel	Välkommen & schema
Beskrivning av modulen	Denna modul bör ligga i början av evenemanget, eftersom den välkomnar deltagarna, presenterar värdarna och presenterar kursplanen. Gästerna ska ha en tydlig bild av vad som förväntas av evenemanget och veta vem de ska vända sig om de har några frågor eller problem. Men det är mer än så. Som du kan se mer i detalj nedan kan man också - om det ökar upplevelsen av evenemanget - göra det mer digitalt genom att använda någon digital programvara. Andra pedagogiska mål är att skapa trygghet, entusiasm och en gruppidentitet.
RESULTAT AV MODULENS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)	
Efter framgångsrikt slutförande av denna modul kommer utbildaren att ha:	
LO1	motiverade henne eller sig själv för händelsen.
LO2	fick de första gnistorna för lagandan och lärde känna de andra deltagarna.
LO3	fick en tydlig överblick över evenemanget.
VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNEN SOM SKA TÄCKAS)	
<b>Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Välkommen &amp; allmän information</li><li>• Presentation av värdarna (och deras roller)</li><li>• Annan viktig, intressant eller humoristisk information: t.ex. om deltagarnas bakgrund</li><li>• Introduktion till kursplanen</li></ul>	
MÖJLIGA VERKTYG, METODER OCH RESURSER	
1	Menti (digital och analog)
2	Padlet (digital och analog)
3	Whiteboard (digital och analog)
EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAXIS	





Du börjar med ett varmt välkomnande och presenterar dig själv och de andra värdarna. Samtidigt kan du också förklara deras respektive roller, så att deltagarna kan vända sig till dem om de har några frågor eller problem. Du kan också nämna all annan viktig information, t.ex. var nödutgången finns. Därefter använder du Menti för att ställa några frågor, t.ex. *var kommer du ifrån (nu), vad heter ditt yrke och gillar du digital undervisning?* Men också frågor som: *kom du bara för att få gratis lunch och kaffe?* Å ena sidan kommer dessa frågor att ge deltagarna viss kunskap om de andra och därmed redan skapa en viss gruppsammanhållning; å andra sidan kan det skapa en lättsam atmosfär.

Slutligen kan du introducera dagens stavelse, som du laddat upp på . Varje punkt kan kopplas till respektive material på padleten (om det finns något sådant). Dessutom kan du dela med dig av lärandemål och annan viktig information om dagens schema.

Den tid som avsätts för denna modul kan variera mellan 10 och 30 minuter.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## MODUL 2      Självutvärdering

MODUL DETALJER	
Modulens titel	Självutvärdering
Beskrivning av modulen	<p>Det självutvärderingstest som tillhandahålls kommer att granska deltagarnas färdigheter, kompetenser och kunskaper för att ge dem en uppskattning av var de befinner sig på . Skalan är indelad i tre områden: 1. beredskap för didaktiskt format; 2. beredskap för tekniska resurser; och 3. kompetensberedskap. Kunskapen om var de befinner sig kan motivera deltagarna att bli ännu bättre inom vissa områden och hjälpa dem att välja de verktyg i verktygslådan som de är "redo" för.</p> <p>Det är lämpligt att deltagarna genomför självutvärderingen före evenemanget. Det gör det möjligt för facilitatorn att för det första ägna mindre tid åt detta ämne och det andra arbeta med utvärderingen. Till exempel kan de sedan visa det övergripande resultatet, vilket gör det möjligt för utbildarna att (anonymt) jämföra med de andra. Observera att detta kräver en psykologisk och etisk bedömning av värden i förväg. Att jämföra sig själv kan t.ex. ha en negativ inverkan på ditt engagemang i resten av evenemanget. Att vara den som har mycket lite erfarenhet kan vara demotiverande eller leda till att personen blir mindre engagerad för att dölja påstådda brister.</p> <p>Om man väljer att presentera utvärderingen under evenemanget kan man därför välja att göra detta anonymt. Menti kan vara en bra plattform för att dela resultaten på detta sätt. Om utvärderingen sker samma dag som evenemanget är det lämpligt att implementera den här modulen efter Välkommen &amp; schema eller Lär känna varandra.</p>
RESULTAT AV MODULENS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)	
Efter framgångsrikt slutförande av denna modul kommer utbildaren att ha:	
LO1	uppskattat var de befinner sig på beredskapsskalan när det gäller någon av de tre dimensionerna i förhållande till verktygen.
LO2	uppskattat var hon eller han befinner sig på beredskapsskalan när det gäller, särskilt, den första domänen i förhållande till multiloger i allmänhet.
LO3	kunskapen att påbörja utbildningen på rätt nivå.
VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNET SOM SKA TÄCKAS)	
Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduktion av självutvärderingen</li> <li>• Förklaring av dess användning</li> <li>• Genomförandet av bedömningen</li> <li>• Valfritt: översikt över resultatet</li> </ul>	





## MÖJLIGA VERKTYG OCH RESURSER

1	Surveymonkey (digital och analog)
2	Google formulär (digitala och analoga)
3	Något annat verktyg för enkäter (.ex. <a href="https://www.limesurvey.org/de">https://www.limesurvey.org/de</a> ; tkontrollera datasäkerheten!)
4	Menti (för sammanfattning av resultaten, digitala och analoga)

### EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAxis

Om självutvärderingen inte har gjorts i förväg introducerar värden självutvärderingen genom att visa länken på padletten, som leder direkt till Survey Monkey. Värden förklarar sedan varför självutvärderingen är till hjälp för att utvärdera sina egna färdigheter och var det fortfarande finns utrymme att växa. Deltagarna får tillräckligt med tid för att utvärdera sig själva i en lugn atmosfär. Resultaten ges omedelbart efteråt till varje deltagare, så att de vet var de står på beredskapsskalan i varje avsnitt. Värden har redan tillhandahållit olika mötespunkter enligt beredskapsskalan, där deltagarna kan träffas.

Tänk på att olika mötesplatser bara är meningsfulla om evenemanget är tillräckligt stort för att flera grupper ska kunna bildas enligt självutvärderingsresultaten.

Den uppskattade tiden för denna modul är upp till 20 minuter.





### MODUL 3 Lär känna varandra

MODUL DETALJER	
Modulens titel	Lär känna varandra
Beskrivning av modulen	<p>Eftersom deltagarna kommer från olika institutioner och förmodligen inte heller känner till värdarna, försöker den här modulen få deltagarna att bekanta sig med varandra. Genom några av de verktyg som kan komma att användas ges dessutom möjlighet att ställa de första frågorna om blended learning till sig själv och andra. Som beskrivs mer i detalj nedan förbättrar detta inte bara upplevelsen av själva evenemanget, utan introducerar minst ett annat verktyg från verktygslådan.</p> <p>Hur mycket tid och vikt som läggs på denna modul beror helt på hur viktigt det är för deltagarna att lära känna varandra. Nätverkande kan vara av större vikt vid en institution än vid en annan. Denna modul kan också hoppas över helt och hållet, eftersom det efterföljande grupparbetet i multilogen ger deltagarna möjlighet att prata med varandra, om än i en mycket mer begränsad omfattning. Verktyget/verktygen som används för den här modulen bör vara tillgängliga för alla beredskapsdomäner. Skillnader i analog och online-implementering måste också tas i beaktande.</p> <p>Helst ska den här modulen placeras i början av evenemanget, men efter Välkommen &amp; schema och eventuellt självutvärderingen.</p>
RESULTAT AV MODULENS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)	
Efter framgångsrikt slutförande av denna modul kommer utbildaren att ha:	
LO1	kände mer laganda och lärde mig mer om de andra deltagarna.
LO2	har erfarenhet av minst ett av verktygen i verktygslådan.
LO3	återspeglade (i viss ) vad blended learning skulle kunna vara.
VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNET SOM SKA TÄCKAS)	
<p align="center"><b>Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduktion av modulen och förklaring av dess mål</li> <li>• Beskrivning av det eller de verktyg som används respektive det eller de spel som spelas och den tid som ges</li> <li>• Utförande av uppgiften och eventuell hjälp från värden/värdarna</li> <li>• Slutsats (och eventuell feedback)</li> </ul>	
MÖJLIGA VERKTYG, METODER OCH RESURSER	
1	Introduktionscirkel (digital och analog)
2	Namnbingo (digitala break-out-sessioner och analoga)
3	Partnerintervju (digitala break-out-sessioner och analoga)





4	Menti (ansluts till Modular 1; digital och analog)
5	Definitionsämnd (digital och analog)
6	Mindmapping (digital och analog)
7	Brainstorming (digital och analog, till och med pappersplansbrainstorming)
<b>EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAXIS</b>	
<p>Programledaren bestämmer sig för att använda den här modulen och väljer två verktyg för den, nämligen namnbingo och partnerintervju. Hon förklarar hur de olika verktygen fungerar och ger 15 minuter för att genomföra dem. Dessutom kopplar hon redan nu dessa två verktyg till innehållet i multilogen och den högre utbildningen. Under namnbingo försöker deltagarna hitta kamrater som matchar vissa egenskaper (kopplade till undervisning och utbildning eller allmänna saker) som presenteras på en bingobricka och skriver ner deras namn. Målet är att avsluta hel rad så snabbt som möjligt. När det gäller partnerintervjun ställer två personer frågor till varandra, t.ex. <i>vilka fördelar och nackdelar anser du att det finns med att lära sig på nätet?</i> Därefter introducerar var och en av dem den andra personen för gruppen. Värden finns i närheten för att kunna hjälpa deltagarna om det anses nödvändigt. Om tillräckligt många värddar är närvarande kan några av dem till och med överväga att delta i det ena eller det andra spelet. Efter avslutat spel kallar värden tillbaka deltagarna och ber om snabb feedback.</p> <p>Den uppskattade tiden för denna modul är upp till 30 minuter.</p>	





## MODUL 4 Vad är en Multilogue?

MODUL DETALJER	
Modulens titel	Vad är en multilog?
Beskrivning av modulen	<p>Det finns inte <i>en</i> definition av vad en multilog är. Innan programledarna besvarar frågan utifrån sitt perspektiv kan det vara lämpligt att först ställa frågan om vad en multilog är till publiken. Detta kan göras med hjälp av olika verktyg, som utöver deltagarnas kritiska tänkande och själva innehållet) indirekt skulle utgöra en del av svaret. Slutligen är det viktigt att sammanföra utbildarnas olika perspektiv för att utbyta åsikter och erfarenheter. Detta utgör återigen en del av själva multilogen.</p> <p>Man skulle också kunna vända på den här delen genom att först ge värdarnas definition och sedan be deltagarna om en definition. Detta kan dock underminera det ursprungliga tänkandet.</p> <p>Ett annat alternativ skulle kunna vara att göra detta till en del av en separat modul, som fokuserar mer på att introducera ett verktyg. Det skulle till exempel kunna vara en station i World Café. Detta skulle göra frågan om vad en multilog är mindre viktig. De verktyg som används bör vara tillgängliga för alla beredskapsdomäner, eller så bör det finnas ett individuellt verktyg för var och en av dem.</p>
RESULTAT AV MODULENS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)	
Efter framgångsrikt slutförande av denna modul kommer utbildaren att:	
LO1	vara lyhörd för de komplikationer, begränsningar och utmaningar som är förknippade med en multilog.
LO2	har hittat en preliminär definition av en multilog, som utbildaren kan använda för att utmana andra perspektiv, till exempel värdarnas.
LO3	har använt kritiskt tänkande och stött på ytterligare ett verktyg i verktygslådan.
LO4	har fått ännu mer teamkänsla.
LO5	har engagerat sig i olika perspektiv på ämnet.
VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNET SOM SKA TÄCKAS)	
Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ställande av frågan och beskrivning av det/de implementerade verktyget/verktygen</li> <li>• Deltagarnas av uppgiften</li> <li>• Helst en diskussion där man kan dela med sig av resultaten och ifrågasätta dem.</li> </ul>	
MÖJLIGA VERKTYG, METODER OCH RESURSER	

1	Stationsinläring (digital på padlet och analog)
---	---





2	World café (digitala breakout-sessioner)
3	Gallerivandring (digitala breakout-sessioner/paddletter och analog)
4	Omvänd brainstorm (digital på padda och analog)
5	Fishbowl-diskussioner (digitala och online)
6	Definitionsämnd (digital och online)

#### EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAXIS

Programledaren ställer frågan om vad en multilog är. För att de ska kunna svara på frågan har programledaren förberett stationsinläring. Han förklarar hur det fungerar och delar in deltagarna (i det här fallet) i tre grupper, som var och en får välja en av de tre stationerna. De får 20 minuter på sig för varje station. En station består av en teoretisk text om multilogues, som laddas upp på padleten: lästid mellan 10 och 15 minuter, resten för reflektion och diskussion i gruppen. Den andra stationen består av videor som spelats in i förväg av personer som har erfarenhet av multilogkonceptet och som delar med sig av sina erfarenheter: 15 minuters total inspelningstid, 5 minuter för reflektion och diskussion. Den tredje stationen är ett verktyg från verktygslådan, definitionstavlan, där deltagarna får möjlighet att reflektera över personliga förståelse av multilog eller relaterade termer genom att skriva ner dem och definiera dem.

Programledarna är alltid närvarande för att meddela bytet till nästa station och för att svara på eventuella frågor.

När de tre grupperna har arbetat på alla stationer samlas de för att diskutera sina resultat i cirka 20 minuter.

Tiden för denna modul kan variera mellan 30 och 90 minuter, beroende på antalet stationer och om en slutdiskussion ingår eller inte.





## MODUL 5 Introduktion till Multilogues & Digital Toolkit

MODUL DETALJER	
Modulens titel	Introduktion till Multilogues & Digital Toolkit
Beskrivning av modulen	<p>Denna del försöker förmedla programledarens svar på frågan vad en multilog är. Svaren kan vara direkt kopplade till modul 4. Den kan också presentera projektet i allmänhet: vad idén var, hur den förverkligades och vilka slutsatserna var. Viktigast av allt är att det digitala häftet introduceras och att det förklaras hur det fungerar i kombination med resultaten av självvärderingen. Eftersom svaren kan kopplas direkt till modul 4 kan modulen till och med delas upp så att introduktionen av det digitala häftet (och självvärderingen) lämnas för sig själv. Även här är det lämpligt att föra samman olika perspektiv. Därför bör det finnas utrymme för utbildarna att utbyta erfarenheter, expertis och åsikter.</p> <p>Liksom de flesta andra moduler kan den här kombineras med modul 7. Det innebär att deltagarna får ta del av resultaten med hjälp av ett verktyg från verktygslådan. Även här bör det verktyg som används vara tillgängligt för alla beredskapsdomäner. Alternativt bör det finnas ett verktyg för var och en av dem.</p>
RESULTAT AV MODULENS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)	
<b>Efter framgångsrikt slutförande av denna modul kommer utbildaren att ha:</b>	
LO1	kunskap om hur man använder det digitala häftet.
LO2	kunskap om hur självvärderingen ska användas.
LO3	påträffade minst ett verktyg till från verktygslådan.
LO4	en djupare insikt i vad en multilog är.
LO5	förmåga att diskutera utmaningar och fördelar med en multilog.
VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNE SOM SKA TÄCKAS)	
<b>Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduktion av uppgiften och det implementerade verktyget</li> <li>• Deltagarnas av uppgiften</li> <li>• (I fallet med gallerivandring: bekantskap med ett annat verktyg från verktygslådan</li> <li>• Förklaring av respektive verktyg för hela gruppen)</li> <li>• Helst utrymme för frågor och/eller gruppdiskussioner</li> <li>• Presentation av den återstående verktygslådan</li> </ul>	
MÖJLIGA VERKTYG, METODER OCH RESURSER	
1	Klassisk presentation (digital och analog)
2	Stationsinläring - andra verktyg kan tillämpas inom detta verktyg (digital padlet och analog)





3	Gallerivandring - andra verktyg kan användas inom (digital padlet och analog)
---	---

#### EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAXIS

Värdarna väljer gallerivandringen som verktyg den här modulen. Efter att ha presenterat uppgiften och förklarat verktyget påbörjar deltagarna sitt uppdrag. Varje grupp får ett verktyg från verktygslådan: rollspel, pappersflygplan och storytelling. De bekantar sig med verktyget genom att använda verktygslådan. Innan de presenterar verktyget för de andra två grupperna funderar de på hur de ska genomföra eller presentera verktyget och på ett ämne som de kan relatera till det. Rollspelsgruppen kopplar till exempel sitt verktyg till frågan om global uppvärmning och presenterar det för de andra. Samtidigt tar deltagarna i den ansvariga gruppen på sig rollerna som olika intressenter i samband med den globala uppvärmningen, vars positioner de inte är bekanta med. Efter att de andra två grupperna presenterat sina respektive verktyg på liknande sätt uppmanas grupperna att ge feedback, inte bara på de presenterade verktygen utan på användningen av verktygslådan i allmänhet. Slutligen presenterar värdarna de andra aspekterna av verktygslådan, särskilt de som kanske inte är direkt kopplade till själva verktygen - nämligen vad en multilog är bortom dess verktyg.

Den tid som avsätts för denna modul kan variera mellan 60 - 120 minuter, beroende på t.ex. verktyget, antalet grupper och om en slutdiskussion och frågor ingår eller inte.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## MODUL 6 Tillämpad Multilogue Verktyg & Övrigt

MODUL DETALJER	
Modulens titel	Applied Multilogue Verktyg & övrigt
Beskrivning av modulen	<p>I den här modulen introduceras ett av verktygen i häftet. Eftersom förstahandserfarenhet är mer värdefull än enbart teoretisk kunskap, är det lämpligt att deltagarna testat så många verktyg som möjligt under evenemanget. Företrädesvis introduceras verktyget för deltagarna genom att de själva använder det. Samtidigt kan verktyget kopplas till vilket ämne som helst. Ämnet kan t.ex. vara relaterat till frågor som rör högre utbildning eller till frågan om hur man skapar ett multiplikatorevenemang. Men även andra ämnen kan väljas som är viktiga för värdarna och som inte är kopplade till multilogues, t.ex. en presentation av värdinstitutionen. Vissa ämnen kan vara svåra att kombinera med ett verktyg från verktygslådan och kan införas i evenemanget på egen hand vid lämplig tidpunkt.</p> <p>Eftersom många av de andra modulerna redan introducerar ett eller flera verktyg behöver den här modulen inte nödvändigtvis väljas separat. Den kan kombineras med vilken som helst av modulerna, mest av alla tre, fyra och fem.</p> <p>Man måste också ta hänsyn till att olika beredskapsdomäner kan göra det möjligt att använda mer eller mindre komplexa verktyg inom olika grupper.</p>
<b>RESULTAT AV MODULENS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)</b>	
Efter framgångsrikt slutförande av denna modul kommer utbildaren att:	
LO1	har upplevt ytterligare ett verktyg från verktygslådan.
LO2	kunna lära ut ytterligare ett av verktygen till andra.
LO3	har engagerat sig i frågor som rör högre utbildning eller något annat viktigt ämne.
<b>VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNET SOM SKA TÄCKAS)</b>	
<b>Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Beskrivning av det implementerade verktyget och den uppgift som ska utföras.</li><li>• Deltagarnas av uppgiften</li><li>• Helst en cirkel eller liknande där resultaten kan delas och utmanas</li></ul>	
<b>MÖJLIGA VERKTYG, METODER OCH RESURSER</b>	
1	Något av 20 verktygen från verktygslådan (digital implementering: i enlighet med detta)
2	Inget verktyg eller resurs alls
<b>EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAXIS</b>	





Värdarna tycker att verktyget med omvänd brainstorming är ganska spännande, men vet inte hur de ska kombinera det med någon av de andra modulerna. Dessutom har de ännu inte haft möjlighet att själva diskutera hur man skapar ett multiplikatorevenemang. Därför bjuder de in deltagarna att brainstorma om hur ett multiplikatorevenemang *inte* ska se ut. Utifrån de idéer som kommer värdarna sedan att presentera sina slutsatser om hur ett sådant evenemang skulle kunna struktureras. Detta kan i sin tur leda till en diskussion med hela gruppen om fördelar och nackdelar med det föreslagna modulsystemet.

Dessutom vill värdarna presentera den institution som håller i evenemanget och marknadsföra ett annat evenemang som är planerat till månaden efter. Värdarna hittade inget lämpligt verktyg för dessa ämnen och bestämde sig för att informera deltagarna utan att inkludera något av verktygen.

Den beräknade tiden för denna modul kan variera mellan 30 och 90 minuter.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## MODUL 7 Feedback och slutrunda

MODUL DETALJER	
Modulens titel	Feedback och slutomgång
Beskrivning av modulen	<p>Denna modul syftar till att få feedback från deltagarna. Om värdarna har för avsikt att anordna fler multiplikatorevenemang i framtiden kan den användas för att planera nästa evenemang.</p> <p>Dessutom kan en slutdiskussion om frågorna om multilogue inom högre utbildning äga rum, särskilt med hänsyn till de erfarenheter som samlats in under evenemanget. Detta ger deltagarna ytterligare en chans att dela med sig av sina egna kunskaper och lära sig av varandras perspektiv.</p> <p>Det är upp till värdarna att avgöra om detta ska ske som en riktig diskussion eller som en feedbackcirkel.</p>
RESULTAT AV MODULENS LÄRANDE (kunskaper och färdigheter)	
Efter framgångsrikt slutförande av denna modul kommer värdarna att ha:	
LO1	feedback om hur nästa multiplikatorevent kan förbättras.
LO2	gett deltagarna ytterligare en chans att utbyta åsikter och erfarenheter och därmed skapa något som kan liknas vid en multilog.
LO3	implementera ett annat verktyg från verktygslådan eller bara en digital resurs (valfritt).
VÄGLEDANDE INNEHÅLL (LISTA ÄMNET SOM SKA TÄCKAS)	
<p align="center"><b>Detaljerad kursplan och innehållsanteckningar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Om det genomförs, förberedelse av undersökningen i förväg</li> <li>• Introduktion av uppgiften (och eventuellt det verktyg och/eller den resurs som används)</li> <li>• Insamling av feedback och/eller genomförande av diskussionen respektive feedbackcirkeln</li> </ul>	
MÖJLIGA VERKTYG, METODER OCH RESURSER	
1	Återkopplingscirkel (digital och analog)
2	Menti (digital och analog)
3	Google-undersökning (digital och analog)
EXEMPEL PÅ BÄSTA PRAXIS	





Eftersom värdarna har för avsikt att upprepa evenemanget vill de samla in deltagarnas feedback. De har förberett en enkät på Survey Monkey med frågor som "*Fick du för mycket eller för lite input?*". Eftersom värdarna har intrycket av att det inte har funnits tillräckligt med tid för att utbyta erfarenheter bjuder de därefter in deltagarna till en sista feedbackrunda. Medsols får varje person chansen att ge en sista kommentar, inklusive saker som de gillade, saknade eller skulle vilja förbättra. Ingen tvingas att tala.

Den tid som avsätts för denna modul kan variera mellan 10 och 30 minuter, beroende inte bara på gruppens storlek utan också på om man vill ha en slutlig feedbackrunda, ren feedback eller bådadera.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## TEST AV SJÄLVUTVÄRDERING

Självutvärderingstestet kommer att granska deltagarnas färdigheter, kompetenser och kunskaper för att ge dem en rekommendation om var de befinner sig på beredskapsskalan. Skalan är indelad i tre områden. Med hjälp av denna bedömning kan deltagarna påbörja sin utbildning på lämplig nivå och utforma den efter sina resultat. Utbildningsmodulerna kan omfatta allt från grundläggande aktiviteter till en avancerad kombination av verktyg. Dessutom kan tidsramar hjälpa utbildare och föreläsare att uppskatta den tid som behövs för varje modul. Slutligen ger beredskapsdomänen, framför allt den första, inte bara information om beredskapen när det gäller verktygen, utan också när det gäller en multilog i allmänhet.

### Implementering

Självutvärderingen kan användas för att bilda olika beredskapsgrupper inom multiplikatorevenemanget. Följaktligen kan olika moduler och verktyg implementeras för varje grupp beroende på deras kompetensnivå. Detta är särskilt rekommenderat om det finns många deltagare. Inom mindre multiplikatorevenemang kan detta vara en utmaning, eftersom det kanske inte finns tillräckligt många deltagare för att bilda grupper för varje beredskapsdomän. Dessutom kan det vara svårt att skapa olika beredskapsgrupper i kombination med vissa verktyg. Om t.ex. stationsinläring kommer att genomföras i något skede av evenemanget måste ytterligare grupper skapas, vilket kan leda till att uppdelningen blir för stor.

Framför allt kommer självbedömningen att vara användbar för lärare utanför själva evenemanget. Den gör det möjligt att uppskatta sin egen beredskap, vilket i sin tur kan bidra till att skapa en egen multilog.

### Domäner



#### 1. Beredskap för didaktiska format

Detta område betonar didaktiska färdigheter. Å ena sidan innebär detta förmågan att variera undervisningsmetoder och att sammanföra digital och analog undervisning. Å andra sidan antyder det de förmågor som krävs för att konceptualisera en multilog med olika perspektiv.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## 2. Teknik- och resursberedskap

Denna beredskapsdomän har ett rent tekniskt fokus. Den försöker utvärdera den digitala infrastruktur som tillhandahålls. Detta görs genom att kontrollera de möjliga digitala utmaningar som kan uppstå.



## 3. Kompetensberedskap

Även den tredje beredskapsdomänen är inriktad på det digitala genomförandet av en multilog. Den fokuserar dock på de digitala färdigheter som krävs för att göra detta, oavsett om de är tekniska, organisatoriska eller etiska.

### Utvärdering

Så småningom kommer beredskapen att delas in i tre olika nivåer. Dessa nivåer kan tillämpas på varje enskilt verktyg. Samtidigt kan de ses som en övergripande beredskap inom respektive domän.

#### 1. Beredskap för didaktiska format

*Utmärkt (60-45): Du kan föra samman människor med olika bakgrund, leda diskussioner på ett fruktbart sätt och leda deltagarna på ett säkert sätt genom en blandad inlärningsupplevelse. (Nästa multiplikatorhändelse är på dig ;D)*

*Tillräcklig (44-30): Du har viss erfarenhet av att arbeta med heterogena grupper, har undervisat online tidigare och har goda didaktiska färdigheter. Men det finns fortfarande utrymme för förbättringar. (Inte för mycket, inte för lite: förmodligen har du alltid varit en förespråkare för den aristoteliska gyllene medelvägen ;D)*

*Behöver förbättras (29-0): Du har begränsad erfarenhet undervisning och lärande online. Fortfarande så mycket att lära! (Du kanske hittar någon som kan hjälpa dig ... eller göra jobbet åt dig ;D)*

#### 2. Teknik- och resursberedskap

*Utmärkt (50-38): Du har tillgång till alla digitala resurser du behöver, perfekt! (Du kan bygga nästa Matrix.)* □

*Tillräckligt (37-25): De flesta digitala resurser tillhandahålls, men vissa verkar saknas. Finns det något sätt att ändra på det? (Kanske borde universitetets rektor lägga mindre pengar på "" och mer på den digitala infrastrukturen ;D)*





*Behöver förbättras (24-0): För många saker saknas, var skulle du kunna hitta de resurser du behöver? (Kopiera och klistra in från din granne räcker inte i det här fallet :D)*

### 3. **Kompetensberedskap**

*Utmärkt (50-38): Du kan manövrera dig igenom alla typer av problem och vet nästan allt du behöver. Fantastiskt! (Kanske borde de kalla dig lärare i ett kar :D)*

*Tillräcklig (37-25): Du har hyfsad kunskap och färdigheter om digital implementering. En bra startpunkt! (I värsta fall kan du fråga dina barn, om du har några. Vanligtvis är de mer kunniga när det gäller digitala frågor ;D)*

*Behöver förbättras (24-0): Det är dags att läsa på om några ämnen som är nödvändiga för blandad undervisning, men som du inte vet tillräckligt mycket om ännu. Du kommer att komma dit! (Det finns förresten bra online-resurser som kan hjälpa dig att bli bättre ;D)*

#### Frågor för självutvärdering



##### A. *Beredskap för didaktiska format*

1. Jag **har erfarenhet av intradisciplinärt arbete (inom en disciplin)**, projekt, undervisning eller liknande, och jag vet hur man får dem att fungera tillsammans på ett synergistiskt sätt.
  - Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
2. Jag har **erfarenhet av tvärvetenskapligt arbete (som involverar flera discipliner)**, projekt, undervisning eller liknande, och jag vet hur man får dem att fungera tillsammans på ett synergistiskt sätt.
  - Hög kompetens
  - Kompetens





- Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
3. Jag har arbetat tillsammans med **intressenter utanför den akademiska** världen och vet hur man för **samman dem på** ett produktivt sätt.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
4. Jag har erfarenhet av att undervisa online och **av att variera det digitala** undervisningsformatet för att förbättra inlärningsupplevelsen.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
5. Jag vet hur man använder såväl **synkrona som asynkrona** undervisningsmetoder. Dessutom kan jag kombinera dem på ett fruktbart sätt.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
6. Förutom den traditionella front-of-class-undervisningen har jag en **repertoar av analoga undervisningsmetoder** som jag enkelt kan kombinera för att förmedla innehållet på ett intressant, effektivt och mångsidigt sätt.
- Hög kompetens







- Kompetenz
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
7. Jag har insikt i hur **man kan kombinera online- och analog**a undervisningsmetoder och verktyg för att förbättra och underlätta inlärningsupplevelsen.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
8. När det gäller analog undervisning har jag erfarenhet av **att införliva olika platser** respektive "platser för inspiration".
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
9. Jag har kunskap om hur man **skapar hybridevenemang** (undervisning/lärande).
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
10. Jag har en god känsla för **tidshantering**, även när det gäller att implementera nya format och verktyg.
- Hög kompetens





- Kompetens
- Måttlig kompetens
- Begränsad kompetens
- Ingen kompetens

11. Jag har erfarenhet av att skapa **inkluderande didaktiska format**.

- Hög kompetens
- Kompetens
- Måttlig kompetens
- Begränsad kompetens
- Ingen kompetens

12. När gäller min undervisning jag lyhörd för **etnisk mångfald och olika kulturella bakgrunder**.

- Hög kompetens
- Kompetens
- Måttlig kompetens
- Begränsad kompetens
- Ingen kompetens



B. *Teknik- och resursberedskap*

1. Jag (och mina studenter) har **tillgång till en dator** eller enhet som kan köra de nödvändiga digitala verktygen och applikationerna.

- Absolut
- Mestadels
- Mer eller mindre
- Sällan



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



- Inte alls
2. Jag har en stabil **internetuppkoppling**.
- Absolut
  - Mestadels
  - Mer eller mindre
  - Sällan
  - Inte alls
3. Jag (och mina studenter) har **tillgång till mikrofoner och högtalare** som ger tydligt ljud under virtuella föreläsningar, diskussioner eller för att titta på videofilmer.
- Absolut
  - Mestadels
  - Mer eller mindre
  - Sällan
  - Inte alls
4. Jag (och mina studenter) har en inbyggd webbkamera eller extern **kamera tillgänglig** för videokonferenser och virtuella interaktioner.
- Absolut
  - Mestadels
  - Mer eller mindre
  - Sällan
  - Inte alls
5. Det finns resurser eller **guider tillgängliga för felsökning** av vanliga tekniska problem. I värsta fall finns det ett särskilt team för **teknisk support** som kan hjälpa lärare och elever med digitala verktyg och plattformar.
- Absolut
  - Mestadels
  - Mer eller mindre
  - Sällan





- Inte alls

6. Det finns **online-åtkomst till ett e-bibliotek** eller databaser för forskning och referensmaterial. Studenter och lärare får vägledning om hur de får tillgång till digitala (biblioteks-) resurser.

- Absolut
- Mestadels
- Mer eller mindre
- Sällan
- Inte alls

7. **Den digitala infrastrukturen** är utformad med tillgänglighetsfunktioner för att **tillgodose** studenter med **olika behov**?

- Absolut
- Mestadels
- Mer eller mindre
- Sällan
- Inte alls

8. **Föreläsningmaterial**, inklusive bilder, videor och läsning, **tillgängligt i digitala** format för distribution online?

- Absolut
- Mestadels
- Mer eller mindre
- Sällan
- Inte alls

9. Det finns **robusta säkerhetsåtgärder** på plats för att skydda studenternas uppgifter och integritet.

- Absolut
- Mestadels
- Mer eller mindre
- Sällan
- Inte alls





10. Learning Management Systems (LMS, t.ex. Moodle), verktyg för videokonferenser, samarbetsplattformar, verktyg för att skapa innehåll och verktyg för onlinebedömning **tillhandahålls**.

- Hela tiden
- Mestadels
- Ibland
- Sällan
- Aldrig



C. *Kompetensberedskap*

1. **Jag har erfarenhet av** lärplattformar (LMS, t.ex. Moodle), verktyg för videokonferenser, samarbetsplattformar, verktyg för att skapa innehåll och utvärderingar online.

- Hög kompetens
- Kompetens
  - Måttlig kompetens
- Begränsad kompetens
- Ingen kompetens

2. Jag kan effektivt **söka** efter, kritiskt **utvärdera** och **hantera digital information**.

- Hög kompetens
- Kompetens
  - Måttlig kompetens
- Begränsad kompetens
- Ingen kompetens

3. Jag kan använda **digitala verktyg för effektiv kommunikation** med studenter och kollegor.

- Hög kompetens
- Kompetens



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



- Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
4. Jag kan underlätta **kollaborativa** lärandeaktiviteter **online**.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
5. Jag kan **skapa** engagerande och interaktiva **digitala** läromedel.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
6. Jag kan utveckla **multimedial innehåll** för utbildningsändamål.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
7. Jag kan vägleda eleverna ansvarsfull **och etisk användning av digital teknik**.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



- Ingen kompetens
8. Jag förstår och följer **reglerna för integritet datasäkerhet** i samband med digitala verktyg och plattformar.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
9. Jag kan **felsöka** vanliga tekniska problem relaterade till digitala verktyg.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens
10. Jag kan **anpassa mig till nya digitala verktyg och tekniker** för att hantera pedagogiska utmaningar.
- Hög kompetens
  - Kompetens
  - Måttlig kompetens
  - Begränsad kompetens
  - Ingen kompetens

