Bilaga Design Baserad utbildning IO1

INSPIRE_OP1_Annex_v1.docx

INSPIRE

Social Innovation och Ledarskap för utveckling av den tredje sektorn

Leveransidentifikationskod	IO1
Dokumentkoordinerande partner	University of Groningen
Dokument författare	J. Riezebos
Dokument status	förslag
Spridningsnivå	allmän
Senast uppdaterad	2020-10-21

Erasmus+ Social Innovation and Leadership skills for Third Sector Capacity / Ref.: 2019-1-NL01-KA202-060484				
Promoter:	Partners:			
university of groningen	Vramblys Social creativity lab	InterMedia Fostering Knowledge Transfer	36,6 CC Competence Centre based in Lodz, Poland	Hudiksvalls kommun

INPIRE: SOCIAL INNOVATION AND LEADERSHIP SKILLS FOR THIRD SECTOR CAPACITY BUILDING

2019-1-NL01-KA202-060484

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

Contents

Introduktion 3
Sex nivåer av Design-based education 3
Modulegenskaper 5
Lektionsmall 7
Lektionsmall planering 7
Verktyg för facilitatorer för att stödja designbaserad utbildning 8
Personas 8
Inkluderad Design Canvas 9
Slutsats 10

INSPIRE: SOCIAL INNOVATION AND LEADERSHIP SKILLS FOR THIRD SECTOR CAPACITY BUILDING

2019-1-NL01-KA202-060484

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

Introduktion

Denna bilaga åtföljer den europeiska läroplanen för social innovation och ledarskap som är resultatet av intellektuell produktion 1 i projektet INSPIRE: SOCIAL INNOVATION AND LEADERSHIP SKILLS FOR THIRD SECTOR CAPACITY BUILDING (2019-1-NL01-KA202-060484).

Huvudsyftet med denna bilaga är att ge lärare och utbildare bättre stöd när de använder designbaserad utbildning. Detta är främst relevant om deras undervisning / utbildning / hantering hittills har fokuserat på program som inte är direkt associerade med designtänkande. De kan dra nytta av sammanfattningar av tankar, riktlinjer och referenser som gör dem bekanta med området designbaserad utbildning.

Designbaserad utbildning (Geitz & de Geus, 2019) är en förbättring av problembaserat lärande och kompetensbaserad utbildning, eftersom den bygger på en inlärningsmiljö där eleverna motiveras att utveckla sitt lärande med medstuderande genom att engagera sig i design aktiviteter som består av verkliga uppgifter från verkligheten. De löser dessa uppdrag genom att tillämpa sex nivåer inspirerade av principerna för designtänkande.

Sex faserna av Design-baserad utbildning

De sex faserna i den designbaserade utbildningsprocessen är:

(1) undersök frågan

(2) definiera kärnproblemet

(3) generera idéer

(4) utforma prototyper

(5) testa prototyper

(6) undersöka och förbättra

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

Fas 1 handlar om att utforska problemet och avgöra om problemet är verkligt och vad som är det verkliga problemet. Först måste de skilja mellan upplevda och verkliga problem. Därefter måste de skilja mellan problem som inte kan lösas (t.ex. i händelse av omöjliga mål eller otillräckliga antaganden) och problem som kan lösas genom att omforma lösningsmetoden, omdesigna användningen och samarbetet mellan olika resurser, etc. Fas 1 kräver en strategi med flera intressenter, eftersom det kräver att eleverna utforskar problemet ur olika perspektiv.

Fas 2 (definiera kärnproblemet) är ett viktigt steg mot att lösa problemet. Kärnproblemet bör formuleras som ett funktionellt problem i ett system, det vill säga det bör definiera vilken systemfunktion som behöver förbättras. Många designproblem verkar definiera kärnproblemet som brist på verktyg / metod / instrument, men en sådan formulering av kärnproblemet är vilseledande, vilket inte förklarar hur systemet kommer att behöva förbättra prestanda efter verktyget / metoden / instrument har implementerats. Följaktligen saknar en instrumentell formulering av problemet en tydlig identifiering av de viktigaste prestationsindikatorerna i systemet som behöver förbättras, eventuellt genom att utforma och implementera ett verktyg / metod / instrument eller annan artefakt.

Fas 3 är den kreativa fasen av en designbaserad inlärningsprocess. Baserat på kärnproblemformuleringen utformar eleverna företrädesvis flera idéer eller designalternativ som kan lösa problemet. Några av dessa idéer kan verka orealistiska, men den kreativa fasen bör välkomna både realistiska och orealistiska idéer och stimulera kreativiteten hos alla inblandade aktörer för att utveckla ett öppet sinne för problemet.

Fas 4 fokuserar på att utveckla en eller några olika prototyper av designen. En prototyp ska ses som ett bevis på konceptet, till hjälp för att utforska samarbetet mellan flera delar av lösningen, och också till hjälp för att visa de största fördelarna och nackdelarna med lösningsmetoden. En prototyp kan användas i ett senare skede för att vidareutveckla lösningen i en mer mogen metod som kan användas på ett effektivt och effektivt sätt för att lösa problemet.

Fas 5 handlar om att testa prototyperna. Denna valideringsfas kommer att involvera olika intressenter och potentiella användare och kommer att resultera i insikter och resultat som hjälper till att välja och implementera en lösningsmetod, eller starta om designprocessen om ingen bra lösning har hittats.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

Slutligen engagerar fas 6 (forskning och förbättring) eleverna i att undersöka effekterna av deras lösning i verkliga livet och justera deras prototyper därefter.

Designbaserad utbildning är ett tillvägagångssätt som ger elevernas lärandeprocess såväl som deras facilitatorer, utbildare, problemägare och andra intressenter. Alla intressenter i kommer att engagera sig i den iterativa processen för att överbrygga klyftan mellan den nuvarande IST-situationen och en avsedd SOLL-situation. Den iterativa designbaserade utbildningsprocessen kräver professionella kompetenser som empati, definiering, iditing, tillämpning, testning, utvärdering och förbättring för att överbrygga denna klyfta mellan IST och SOLL.

Modulegenskaper

Varje modul representerar en arbetsbelastning på 1 EC (enligt ECTS-systemet). En kredit motsvarar 25 till 30 timmars arbete. Enligt EU-kommissionen bör det erkännas att detta representerar den typiska arbetsbelastningen och att den enskilda elevernas faktiska tid för att uppnå lärandemålen varierar.

Varje modul består av flera inlärningsaktiviteter, antagligen organiserade i en eller flera lektioner. Varje lektion och aktivitet har avsedda lärandemål. Vi använde Revised Blooms taxonomi (se figur 1) för att beskriva de avsedda lärandemålen med lämpliga verb för att hjälpa eleverna att bestämma vilket värde inlärningsaktiviteten kommer att ha i deras inlärningsväg.

Lärande aktiviteter beskriver vad en elev ska göra för att uppnå de avsedda lärandemålen. Detta kan innebära individuell studie, reflektera över en video eller gemensamma design- eller analysaktiviteter (även betecknade som uppdrag). I en lektion erbjuder vi flera alternativ för eleverna att testa om de har lyckats med sitt lärande, till exempel genom att erbjuda självtester, frågesporter, peer-interaktioner, be om bidrag till diskussionsfora, etc. Dessa tester erbjuder ofta eleverna möjligheter att få feedback, antingen från inlärningshanteringssystemet eller från kamrater. I en fysisk inlärningsmiljö kan facilitatorer också vara inblandade i att ge feedback. Modulerna har också varit

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

utformade för att ge eleverna råd om hur man går vidare med sin inlärningsväg efter att ha slutfört en inlärningsaktivitet. Vi identifierar sätt att fördjupa sina kunskaper, bredda sina kunskaper eller fortsätta med andra ämnen.

Slutligen kan en inlärningsaktivitet innefatta stödmaterial eller referenser till källor där ytterligare material kan hittas. Vi använde öppen källkodsmaterial för aktiviteterna.

INSPIRE: SOCIAL INNOVATION AND LEADERSHIP SKILLS FOR THIRD SECTOR CAPACITY BUILDING

2019-1-NL01-KA202-060484

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

Definitions	I. Remembering	II. Understanding	III. Applying	IV. Analyzing	V. Evaluating	VI. Creating
Bloom's Definition	Exhibit memory of previously learned material by recalling facts, terms, basic concepts, and answers.	Demonstrate understanding of facts and ideas by organizing, comparing, translating, interpreting, giving descriptions, and stating main ideas.	Solve problems to new situations by applying acquired knowledge, facts, techniques and rules in a different way.	Examine and break information into parts by identifying motives or causes. Make inferences and find evidence to support generalizations.	Present and defend opinions by making judgments about information, validity of ideas, or quality of work based on a set of criteria.	Compile information together in a different way by combining elements in a new pattern or proposing alternative solutions.
Verbs	• Choose • Define • Find • How • Label • List • Match • Name • Omit • Recall • Relate • Select • Show • Spell • Tell • What • When • Where • Which • Who • Why	• Classify • Compare • Contrast • Demonstrate • Explain • Extend • Illustrate • Infer • Interpret • Outline • Relate • Rephrase • Show • Summarize • Translate	• Apply • Build • Choose • Construct • Develop • Experiment with • Identify • Interview • Make use of • Model • Organize • Plan • Select • Solve • Utilize	• Analyze • Assume • Categorize • Classify • Compare • Conclusion • Contrast • Discover • Dissect • Distinguish • Divide • Examine • Function • Inference • Inspect • List • Motive • Relationships • Simplify • Survey • Take part in • Test for • Theme	• Agree • Appraise • Assess • Award • Choose • Compare • Conclude • Criteria • Criticize • Decide • Deduct • Defend • Determine • Disprove • Estimate • Evaluate • Explain • Importance • Influence • Interpret • Judge • Justify • Mark • Measure • Opinion • Perceive • Prioritize • Prove • Rate • Recommend • Rule on • Select • Support • Value	• Adapt • Build • Change • Choose • Combine • Compile • Compose • Construct • Create • Delete • Design • Develop • Discuss • Elaborate • Estimate • Formulate • Happen • Imagine • Improve • Invent • Make up • Maximize • Minimize • Modify • Original • Originate • Plan • Predict • Propose • Solution • Solve • Suppose • Test • Theory

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing, Abridged Edition. Boston, MA: Allyn and Bacon

Figure 1 Revised Bloom's taxonomy for intended learning outcomes

Antalet och längden på inlärningsaktiviteterna kan variera mellan modulerna. Vi erbjuder emellertid eleverna val inom moduler baserat på deras egna inlärningsambitioner, så vi underlättar alternativa vägar genom modulen, eftersom eleverna skiljer sig åt i deras ursprungliga kunskaper, preferenser,

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

inlärningsstilar, preferenser att engagera sig i grupper eller individuellt och deras inlärningsambitioner. Därför kan den totala arbetsbelastningen för uppsättningen inlärningsaktiviteter överstiga den beräknade arbetsbelastningen för hela modulen.

En handledare bör hjälpa eleverna att välja de mest lämpliga inlärningsaktiviteterna. Exempelvis kan inlärningsvägen för två elever inom samma modul vara annorlunda, som avbildad i Figur 2. Ändå är lektionens utformning liknande: varje lektion erbjuder olika alternativ för en elev att engagera sig i ämnet: förbereda, individuell studie, gemensamt arbete, designaktiviteter, utbildningsalternativ och testalternativ.

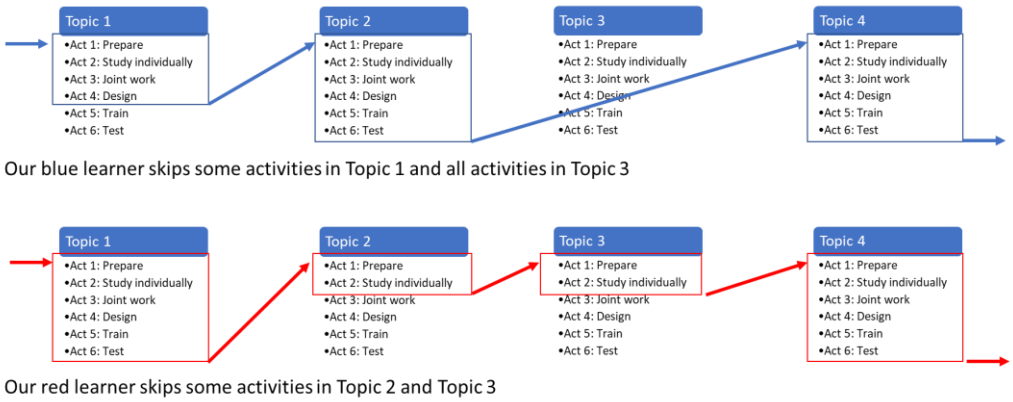

Figure 2 Different learning paths within one module

Lesson template

Vi har använt en lektionsplansmall som består av en beskrivning av de olika inlärningsaktiviteterna och vem som har vilken roll i dessa aktiviteter: elever, instruktörer eller båda.

Mall lektionsplan

Modulens titel: …… Lekstitel / ämne: …….

Modulmål: Lektionsmål:

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

Längd	Innehåll	LärarAktivitet	elevaktivitet	Material	Modulmål	övrigt

Verktyg för facilitatorer för att stödja designbaserad utbildning

I denna läroplan kan facilitatorer dra nytta av att använda flera designbaserade utbildningsverktyg. Vi diskuterar två verktyg som utvecklarna av läroplanen har tillämpat, vilket har resulterat i specifika inlärningsaktiviteter och inlärningsvägar för yrkesverksamma som vill engagera sig i lärande om social innovation och ledarskap.

Personas

Det första verktyget som har använts för att utveckla läroplanen är en beskrivning av olika personligheter. En personas beskrivning kan bestå av följande element:

Namn	Foto
• Personlighetsdrag • Kön • Ålder • Civilstånd • Barn • Arketyp • Attityd till teknik	Personlighetsdrag Ambitioner i livet Frustrationer Personlighetsdrag Beskrivning av preferenser för inlärningsstil (t.ex. när man ska lära sig, hur man lär sig, med vem man ska lära sig)

Genom att utveckla flera personas blir utformningen av inlärningsaktiviteter och inlärningsvägar en process där dessa personas verkar vara involverade som virtuella intressenter. När man underlättar inlärningsaktiviteterna kan en facilitator också dra nytta av dessa personas, eftersom de hjälper till att ha ett öppet öga för olika mångfaldsaspekter hos gruppen elever som kräver en annan typ av stöd, feedback eller handlingar av motivation.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

Figure 3 Personas example

Se figur 3 för ett exempel på en personbeskrivning som kan hjälpa dig att inspirera dig att utveckla din roll som facilitator gentemot denna potentiella elev i läroplanen.

Inkluderande designduk

Det andra verktyget som vi har implementerat för att utforma en läroplan baserad på principerna för designbaserad utbildning är den inkluderande canvasen (figur 4).

INSPIRE: SOCIAL INNOVATION AND LEADERSHIP SKILLS FOR THIRD SECTOR CAPACITY BUILDING

2019-1-NL01-KA202-060484

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

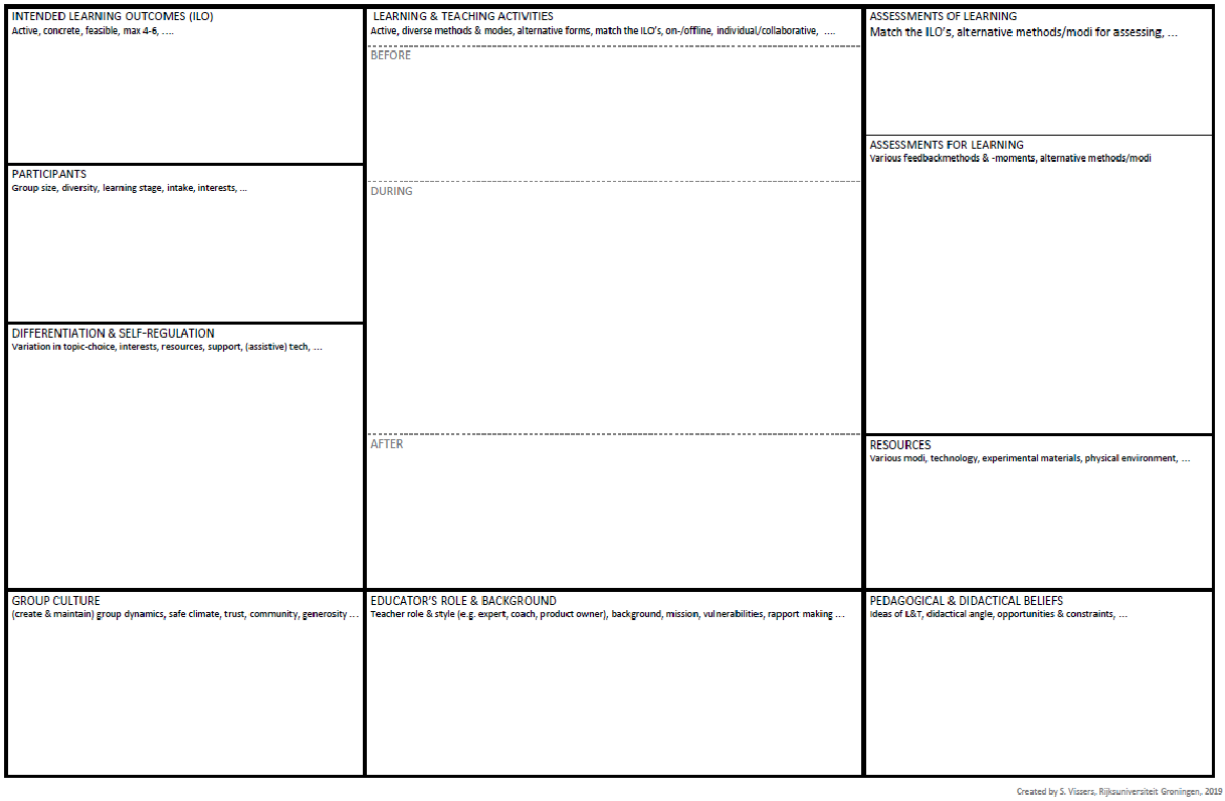

Figure 4 Inclusive Design Canvas

Canvasen visar den avsedda målgruppen och syftar till modulen (vänster sida), de viktigaste aktiviteterna för att uppnå dessa mål (mitten av canvas), och hur vi tillåter att mäta resultaten för elever, facilitatorer och insatser från organisation.

För facilitatorer ger canvas en översikt över de viktigaste val som gjorts för denna modul. Detta hjälper till att vägleda eleverna mer effektivt längs deras inlärningsvägar.

Slutsats

Läroplanen avser att engagera studenter i inlärningsaktiviteter som är relevanta för att hantera och leda innovationer i sociala organisationer. Vi gör det genom att erbjuda inlärningsaktiviteter som är inramade inom en designbaserad utbildningsstrategi. Elever som deltar i detta lärande

aktiviteter behöver stöd för ett inlärningshanteringssystem där materialet görs tillgängligt för dem, men också från kamrater (medstuderande) och facilitatorer.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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