



SELCERT

Skills Development and Certification  
for Trainers of Synchronous  
Electronic Learning

# AVSNITT

## 2.2

Definition av verktyg

# ÖVERSIKT ÖVER ENHETEN

**Sammanfattning:** I denna modul introduceras de utbildningsverktyg och tekniker som ska användas i onlinemiljön. Den fokuserar på plattformar för e-lärande och andra material och applikationer som gör modern e-lärande mer interaktiv och engagerande. Den tar också upp de förändringar som behövs för att omvandla inlärningsaktiviteter inom tekniksektorn till e-lärande.

Efter att ha slutfört modulen kommer du att kunna:

- Välj lämplig(a) plattform(ar) för Modern eLearning
- Välj verktyg och appar för att göra Modern eLearning mer interaktiv och engagerande
- Välj den lämpligaste tekniken för Modern eLearning
- Omvandla inlärningsaktiviteter till onlineaktiviteter, förfina och metodisera implementeringen av verktyg/utbildningsmaterial/applikationer beroende på undervisningsämnet och den plattform/det verktyg som används.

Modulen innehåller **47 bilder**.

**Modulens längd:** 2 timmar och 15 minuter

# ENHETENS MÅL

## Beträffande kunskap:

16. Lista och namnge verktyg och utrustning för modern undervisning och lärande online (t.ex. multimedia, animering etc.)
17. Lista de plattformar som kan användas i SEM (t.ex. zoom, teams, google meet, miro).

## När det gäller kompetens:

18. Välja och/eller producera verktyg och tekniker för EMS-utbildning som ska användas i onlinemiljön (t.ex. användning av kahoot, mentimeter, slido, pollev och skärmskrivning).
19. Omvandling av undervisningsmetoder med fysiska träffar till elektroniska metoder (t.ex. elektroniskt material, e-böcker, elektroniska uppgifter och prov, multimedia, elektroniska presentationer, rollspelsscenarier etc.)

## När det gäller kompetens:

20. Harmonisering av lärandemoment i det digitala sammanhanget

# FRÅGOR OM ENHET

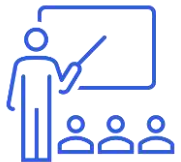
1. Kontext: från personlig utbildning till online-utbildning
2. Plattformar
3. Inledande eller aktiverande aktiviteter
4. Frågesporter och flervalsfrågor
5. Brainstorming online, lavintekniker, grupp- och upplevelsebaserade övningar
6. Onlineutvärderingar eller plattformar för analys av utbildningsbehov

# BAKGRUND: FRÅN LIVSLÅNGT LÄRANDE TILL ONLINE-UTBILDNING

## Kontext: från personlig utbildning till online-utbildning

- Lektionerna innehåller ämnen som motsvarar inlärningsmålen.
- Varje kurs behandlar två eller flera relaterade mål.
- Börja med att presentera målet.
- Ge sedan exempel på hur målet har genomförts.
- Be slutligen deltagarna att informellt tillämpa det de har lärt sig genom praktiska frågor och övningar.

# BAKGRUND: FRÅN LIVSLÅNGT LÄRANDE TILL ONLINE-UTBILDNING



Onlineutbildning kan inte tillhandahållas på samma sätt som till exempel traditionell klassrumsutbildning.



Lärandemål



Kapacitet för kunskapsöverföring om de tekniska plattformar och verktyg som ska användas i EMS

Utveckla förmågan att välja de lämpligaste teknikerna för EMS för att stimulera deltagande, interaktivitet och engagemang

Utveckling av tankesättet känna till och vägleda tillämpningen av rätt tillvägagångssätt beroende på det ämne du undervisar i och de plattformar/verktyg du använder

# TEAM ÖVNING

Aktiv  
Reflektion



Vilka är de viktigaste faktorerna som skiljer lärande online från lärande face-to-face?

[www.menti.com](https://www.menti.com)

Kod 79 26 27 2



# DETALJER FÖR MODERN E-LEARNING - UTBILDNING



Information om genomförandet av EMS



1. Aktivt deltagande



2. Interaktivitet



3. Åtagande





# KATEGORIER AV DIGITALA VERKTYG

Plattformar



Brainstorming online,  
lavinartade övningar,  
gruppövningar och  
erfarenhetsbaserade  
övningar



Quiz och  
flervalsfrågor



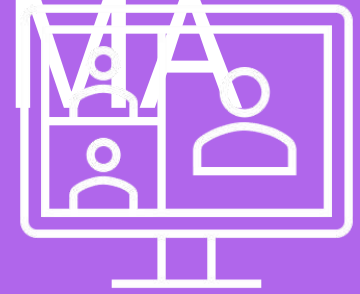
Inledande eller  
aktiverande  
aktiviteter



Utvärderingar online och  
Analys av  
utbildningsbehov

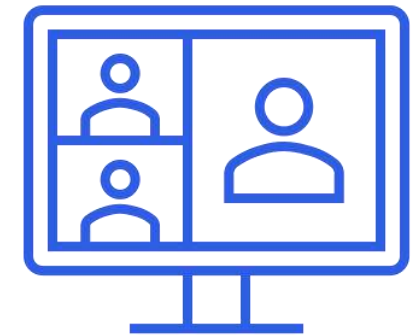


# PLATTFORMPLATTFORM R

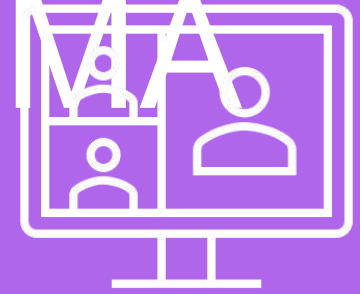


## Definition från Cambridge Dictionary:

- den upphöjda delen av golvet i ett stort rum från vilken du håller ett tal eller framför ett musikaliskt framträdande
- en möjlighet att göra dina idéer eller övertygelser kända offentligt
- en kommunikations- eller underhållningsmetod, till exempel tv, radio eller internet
- en uppsättning åtgärder eller idéer som utgör grunden för framtida utveckling



# PLATTFORMPLATTFORMAR



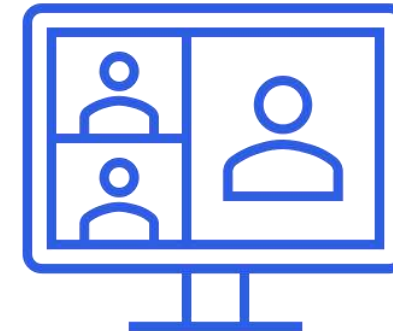
## Plattformar

En digital plattform är den miljö där en programvara körs.

Det finns olika digitala plattformar som kan användas.

De plattformar som identifierats som användbara för Modern eLearning är

- Moodle
- Microsoft Teams
- Google Klassrum
- Zoom
- Klasstillverkning
- EdApp



# MOODLE



Moodle är en **kostnadsfri lärplattform med öppen källkod** som är utformad för att ge lärare, administratörer och studenter ett enda kraftfullt, säkert och integrerat system för att skapa en personlig inlärningsmiljö.



Moodle används för **blandad inläring, distansutbildning, flippade klassrum** och andra onlinebaserade inlärningsprogram **i skolor, universitet, arbetsplatser** och andra sektorer.



Moodle är en plattform för online-lärande **där du kan skapa** online-kurser, lägga till uppgifter och följa upp elevernas framsteg.



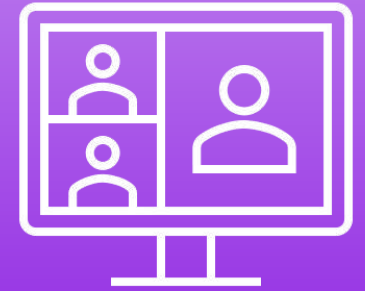
Du kan också **kommunicera** med deltagarna och uppmuntra dem att kommunicera med varandra i forum och diskussioner.



Kort sagt, plattformen är **mångsidig och flexibel**, så det är vanligt att bli förvirrad när man lär sig att använda den för första gången.



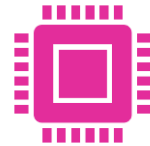
# MICROSOFT TEAM



Microsoft Teams är en **kostnadsfri kommunikationsplattform online** från Microsoft som inkluderar en arbetsyta för **chatt** och **videokonferenser**, **fillagring** och applikationsintegration. Verktuget är en del av Microsoft 365.



Microsoft Teams kan användas i **det dagliga arbetet i klassrummet** som ett verktyg för att organisera både konferenser och enkla konversationer mellan elever.



Vid distansutbildning kan Microsoft Teams **dessutom vara ett användbart verktyg för lagring av data och filer och för allmän kommunikation mellan grupper**, t.ex. mellan klasser.



Detta gör **kommunikationen mycket enklare** och kan också ersätta kanaler som WhatsApp, som är mindre effektiva när det gäller datalagring.



# GOOGLE KLASSRUM



1

Google Classroom är en **kostnadsfri plattform för blandad inlärning** som utvecklats av Google **för utbildningsinstitutioner** och som syftar till att förenkla skapandet, distributionen och betygssättningen av uppgifter.

2

Google Classroom hjälper lärare att skapa **engagerande inlärningsupplevelser som kan anpassas, hanteras och betygsättas.**

3

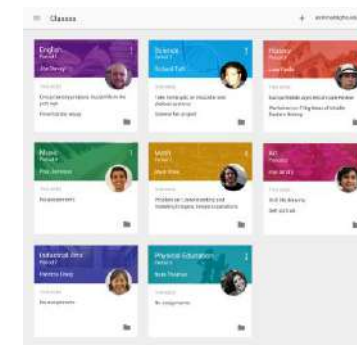
Den är utformad utan reklam och för utbildningsändamål.

4

**Digitalt klassrum** där lärare kan lägga upp **uppgifter, läromedel och betyg.**

5

Det ger en onlineplattform som är organiserad, interaktiv och immateriell. Lärarna kan **enkelt följa elevernas framsteg** och **ge omedelbar feedback på alla uppgifter.**



# ZOOM



Zoom är en **kommunikationsplattform** som gör det möjligt för användare att kommunicera via video, ljud, telefon och chatt.



Zoom är en **molnbaserad videokonferensplattform** som kan användas för **videokonferensmöten, röstkonferenser, webbseminarier, mötesinspelningar och livechatt.**



Zoom hjälper till **att förena** kommunikation, **koppla samman** människor och få dem att **arbeta** bättre **tillsammans** i styrelserummet, i klassrummet och var som helst.



Zoom är ett videokonferensverktyg som ger instruktörer och deltagare **möjlighet att träffas online synkront** via PC/laptop eller mobiltelefon med eller utan video.



Zoom erbjuder kraftfulla **verktyg för samarbete och engagemang** som en del av den kostnadsfria standardlicensen, inklusive möjligheten att ansluta via VoIP eller traditionell telefon när internet inte är tillgängligt.

# zoom



# TEAM ÖVNING



Demonstration/presentation:

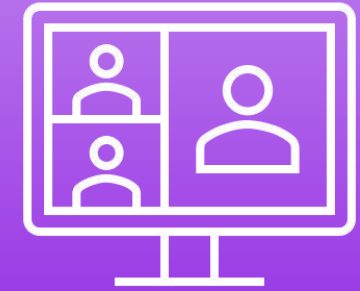
Ställa in zoomfunktionerna för Modern  
eLearning-materialet - LIVE

FRÅGOR OCH SVAR

The Zoom logo, consisting of the word "zoom" in a bold, blue, lowercase sans-serif font.



# CLASSCRAFT



Classcraft är ett **kostnadsfritt pedagogiskt rollspel online** som instruktörer och elever spelar **tillsammans i klassrummet**.

Med hjälp av många av de konventioner som traditionellt finns i dagens spel **kan eleverna gå upp i nivå, arbeta i team och få krafter som har verkliga konsekvenser**.

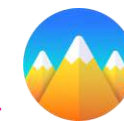
Genom att introducera Classcraft runt en befintlig läroplan **förändrar spelet det sätt på vilket eleverna upplever klassrummet under hela året**.

Den är utformad av pedagoger och dess förmåga att stödja deltagaren väcker genklang hos eleverna och ger **meningsfulla resultat**.

Classcraft är **elevcentrerat** och utformat för att producera ett konsekvent flöde av data med hög tillförlitlighet **som ger tydlig information om** deltagarnas beteende och **inlärningskultur**.

Viktigast av allt är att den visar **vilka metoder som fungerar och vilka som behöver förbättras**.

Det mest effektiva stödet till deltagarnas beteenden är **proaktivt** och **datadrivet**.



## Classcraft



# EDAPP



EdApp är en **mobil utbildningsplattform**.



Ett bättre **mobilt LMS (Learning Management System)** och ett integrerat författarverktyg som är utformat för dagens digitala behov **och som ger mer engagerande och effektiv utbildning** direkt på användarnas enheter, när som helst och var som helst.



EdApp är en **mobil lärplattform** som gör det möjligt att **utbilda team på ett bättre sätt, när som helst, var som helst och på vilken enhet som helst**.

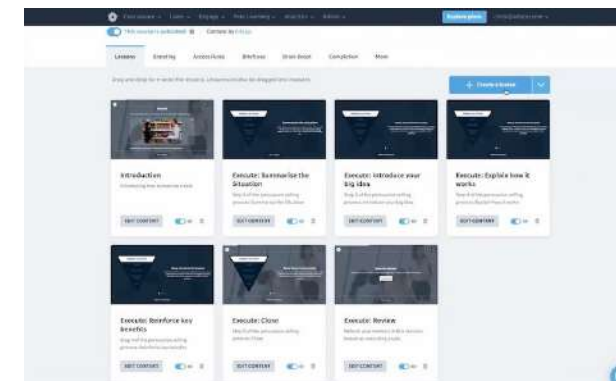


Med LMS-funktioner som **mikrolärande, gamification, intermittent repetition, AI-översättning och AI-kursskapande** kan administratörer leverera förstklassigt innehåll för utbildning, träning och undervisning oavsett innehåll eller var de befinner sig.



Verktaget används inom **industrin för yrkesutbildning** och inom utbildning.

**edapp**  
*by SafetyCulture*



# INTRODUKTIONS- OCH AKTIVERINGSAKTIVITETER



Förtrogenhet och aktivering är nödvändiga aktiviteter för att starta eller förstärka onlineutbildningsaktiviteter.

En **isbrytare** är en (snabb) aktivitet som utförs i början av en lektion eller klass för att hjälpa deltagarna och utbildaren att lära känna varandra.

**Energizers** är klassrumsbaserade aktiviteter som integrerar fysisk aktivitet (PA) med akademiska begrepp.

De verktyg som identifierats som användbara för Modern eLearning är

- Miro
- Kahoot
- Mentimeter



# MIRO



Miro är en **digital whiteboard** som underlättar **samarbete med** andra.



Med programvaran kan du **skapa anteckningar och ritningar, flytta runt objekt och kommunicera** via integrerade videosamtal eller webbchattar.



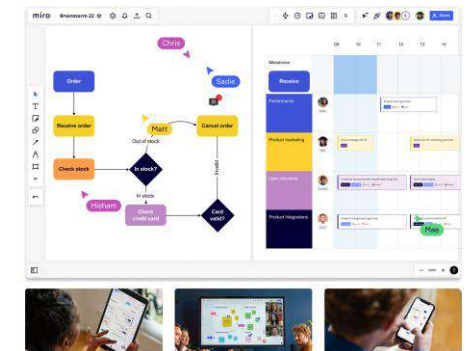
Miro **används** för blended learning, distansutbildning, flipped classrooms och andra e-learning-projekt i skolor, universitet, på arbetsplatser och inom andra sektorer.



Miro är en plattform som kan användas för **e-learning** och som gör det möjligt att engagera elever och motivera dem att uttrycka sina tankar.



**Du kan** också **kommunicera** med studenterna och uppmuntra till brainstorming och idéutbyte.



# KAHOOT



Kahoot är ett verktyg som **ställer och presenterar frågor för deltagarna.**



Det är ett **spel** som deltagarna kan spela antingen **individuellt eller i grupp**. Utbildarna tillhandahåller **flervalsfrågorna**. Kahoot lives arrangeras för att lära ut och ge deltagarna utmaningar.



Kahoot **används** för blandad inläring, distansutbildning och annan live- eller onlineutbildning i skolor, universitet och på arbetsplatser.



Kahoot är **ett roligt och engagerande verktyg som** kan användas för online-lärande och gör det möjligt för eleverna att engagera sig live i klassrummet eller via videokonferenser där de är virtuellt anslutna!



**Frågorna och svaren** visas på en gemensam skärm medan deltagarna svarar på sina enheter, men det är möjligt att visa frågorna på deras enheter också!



Kahoot kan också vara ett bra sätt att kontrollera förståelsenivån under presentationen/undervisningen.

# Kahoot!



# MENTIMETER



Mentimeter är ett **online-presentationsverktyg** som underlättar deltagarnas engagemang.



Detta verktyg gör det möjligt för presentatörer att inkludera **omröstningar, flervalsfrågor och öppna frågor, frågesporter och skalor** som publiken kan interagera med live.



Mentimeter **används** för blandad inläring, distansutbildning, flipped learning och andra onlineutbildningar i skolor, universitet och på arbetsplatser.



Mentimeter är en plattform som kan användas för online-lärande, vilket möjliggör samarbete med hjälp av presentationer och frågesporter, flervalsfrågor, betygsättning och poängsättning.



**Övervaka din förståelse** genom att ställa frågor och få resultat. Kommuniera och interagera med elever.



Mentimeter



# ÖVNING I MIRO



[https://miro.com/welcomeonboard/cTVjdzYzdXBRWVdmVjhPVI  
NFZDIxUIRhOFgwdVJkbFpaczNEdUd1czh0NW50c1VqVGJ3W  
XRXM0JzSmJVaU9DTHwzNDU4NzY0NTQxNjMxOTk4NDgxfDI  
=?share\\_link\\_id=580110429246](https://miro.com/welcomeonboard/cTVjdzYzdXBRWVdmVjhPVI<br/>NFZDIxUIRhOFgwdVJkbFpaczNEdUd1czh0NW50c1VqVGJ3W<br/>XRXM0JzSmJVaU9DTHwzNDU4NzY0NTQxNjMxOTk4NDgxfDI<br/>=?share_link_id=580110429246)



[https://miro.com/app/board/uXjVMq3HJK0=?share\\_link\\_id=898182877383](https://miro.com/app/board/uXjVMq3HJK0=?share_link_id=898182877383)

# FLERVALS- OCH FRÅGESPORTSÖVNINGAR



Frågesporten är en snabb och informell bedömning av deltagarnas kunskaper.

En övning med flervalfrågor (MC), objektiva svar eller MCQ (för multiple choice question) är en form av objektiv bedömning där respondenterna ombeds att välja endast de rätta svaren från de alternativ som erbjuds som en lista.

De verktyg som identifierats som användbara för Modern eLearning är

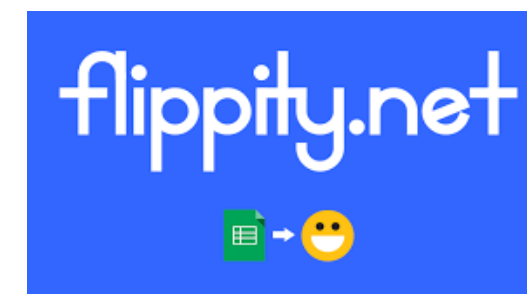
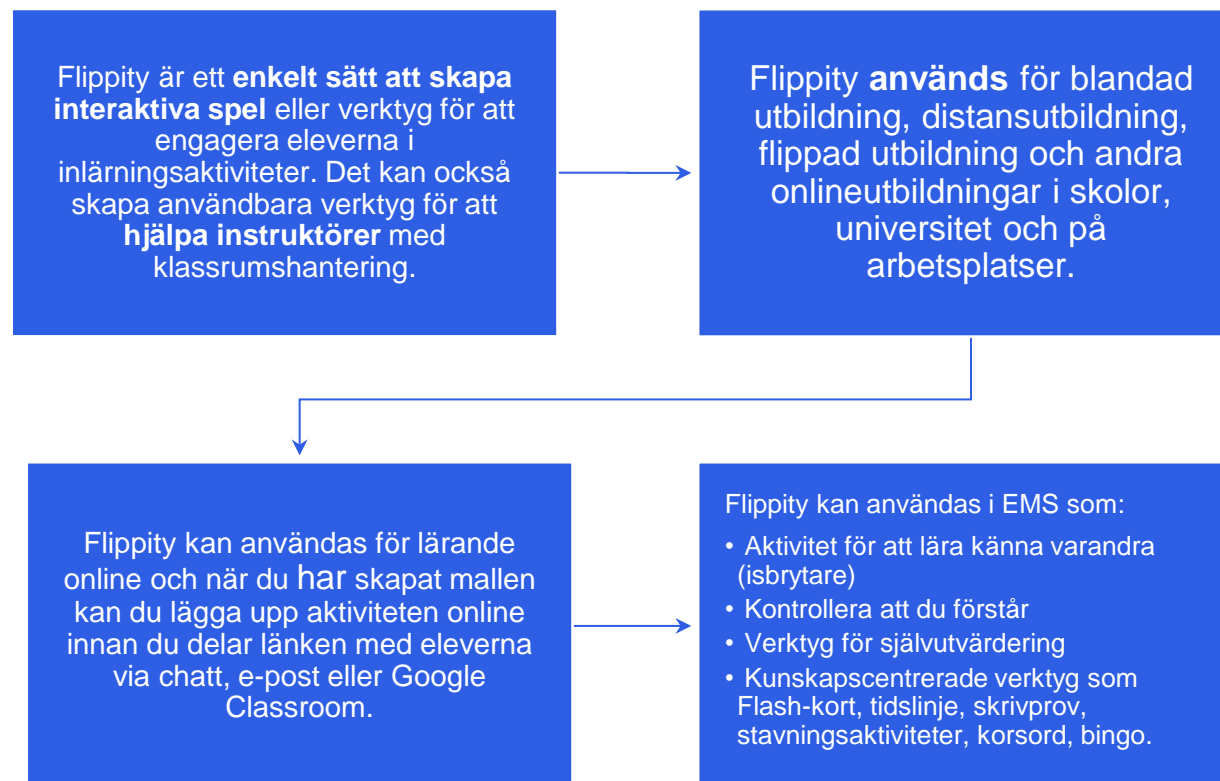
- EdApp
- Flippity
- Wakelet
- Ordvägg
- Genialt
- Sokrativ
- korsordskompilator







# FLIPPITY



# WAKELET



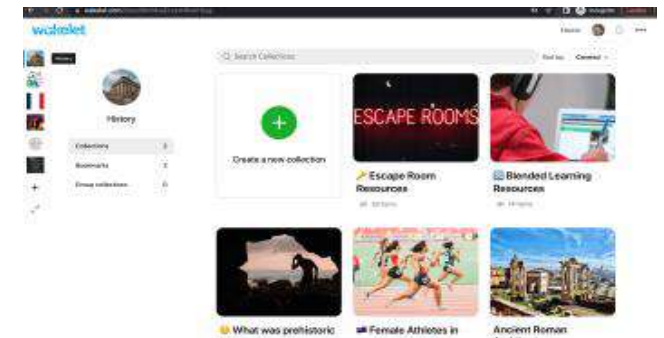
Wakelet är en **onlineplattform som gör det möjligt för lärare och användare att samla in, organisera och dela multimediaresurser** (text, bilder, videor, podcasts, sånger) med elever, kollegor och lärgrupper.



Wakelet **används** för blandad och personlig inläring, webbseminarier, distansutbildning, flipped learning och andra onlinebaserade inlärningsaktiviteter i skolor.



Med Wakelet **kan du skapa en samling av** text, länkar, bilder, PDF-filer, tweets, videor med mera. Samlingar kan läggas till i Google Classroom eller Teams och användas som resurser så att lärare och elever kan organisera blandat innehåll för enkel åtkomst och samarbete.



# WORDWALL



Wordwall är ett **onlineverktyg för att skapa inlärningsaktiviteter**. Lärare kan ange det ämne de vill ta upp i klassen i Wordwall och få en mängd färdiga, anpassade aktiviteter som frågesporter, ordlekar och mycket mer.



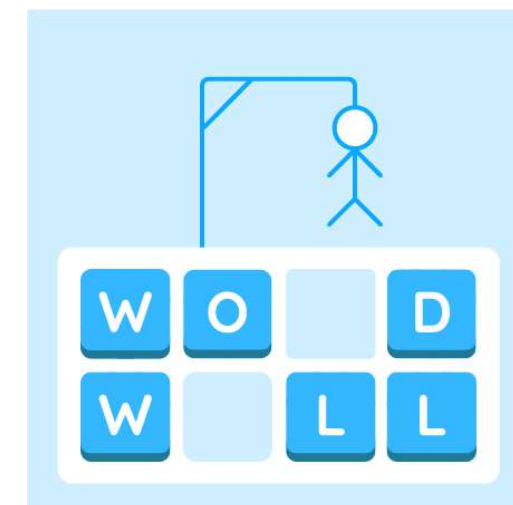
Wordwall **används** för blandad utbildning, distansutbildning, flipped learning och andra onlinebaserade utbildningsprogram i skolor, på universitet och arbetsplatser.



Lärare kan skapa ordväggar som **förstärker inläringen genom att ge exempel på ord som belyser det svåra begreppet**.



Wordwall är en plattform som kan användas för online-lärande och är ett interaktivt verktyg mellan elever som kan användas för att utveckla akademiskt ordförråd.



# GENIELLT



Genially är världsledande inom **interaktiv visuell kommunikation**.



Ett onlineverktyg för att skapa fantastiska **presentationer, interaktiva bilder, spel, frågesporter, portfolios** och berika dem med interaktivitet och animationseffekter på några sekunder.



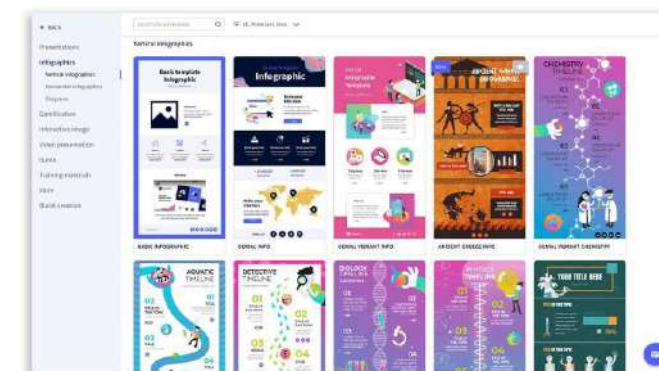
Genially **används** för blandad inläring, distansutbildning, flippad inläring och andra online-lärprojekt i skolor, universitet och på arbetsplatser.



Genially är en plattform som kan användas för online-lärande och som möjliggör samarbete med elever **genom att skapa enkla bildpresentationer och erbjuda större djup med interaktiva bilder**.



Det är möjligt att lägga till videolänkar, text och andra dolda element som lyssnarna kan upptäcka och interagera med i efterhand.



# SOKRATIV



Socrative är ett **interaktivt svarssystem online** som hjälper instruktörer att **bedöma, driva diskussioner** och **underlätta inläring genom omröstningar och frågesporter.**



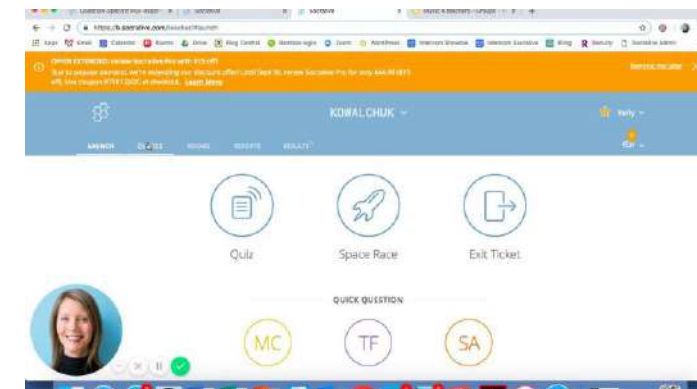
Socrative **används** för blandad inläring, distansundervisning, flipped learning och andra onlinebaserade inlärningsprogram i skolor och på universitet.



Du kan **skapa egna frågesporter som automatiskt betygsätts.** Du kan också skapa rapportrapporter för att bedöma elevernas kunskaper.



Socrative är en plattform som kan användas för onlineutbildning med frågesporter och utvärderingar under kursens gång.



# KORSORDSSAMLARE



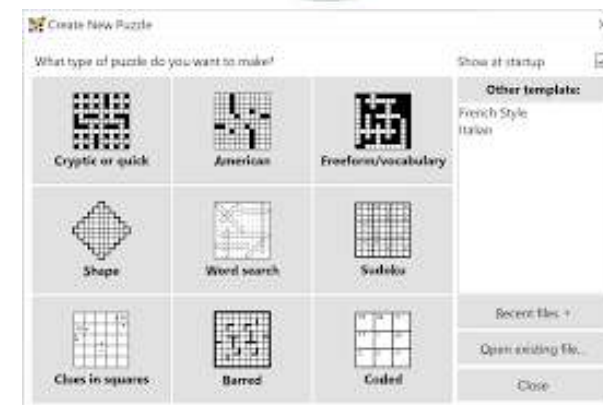
Crossword Compiler är en **ordsöknings-, sudoku- och korsordsmotor** för Windows. Ett enkelt sätt att skapa korsord på olika språk.



Crossword Compiler **används** för blandad utbildning, distansutbildning och andra onlineutbildningsprojekt i skolor, universitet och på arbetsplatser.



Crossword Compiler är en programvara som kan användas för online-lärande, vilket ger eleverna möjlighet att **bedöma sin kunskap** och kräver att **de uppmärksammar terminologi och korrekt stavning**.



# BRAINSTORMING ONLINE, LAVINTEKNIKER, GRUPP- OCH UPPLEVELSEBASERADE ÖVNINGAR



**Online brainstorming**, även känd som virtuell brainstorming eller online brainstorming, är en samarbetsprocess för att generera idéer, lösningar eller kreativa koncept via digitala plattformar.



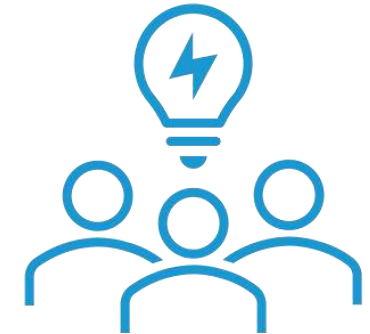
**Snöbollsteknik** är en forskningsmetod som används för att samla in data från svåråtkomliga eller marginaliserade grupper. Den innebär att man börjar med ett litet antal deltagare, ofta kallade "frön", och sedan utökar urvalet genom att dessa första deltagare hänvisar nya deltagare.



**Gruppövningar** är strukturerade aktiviteter som genomförs i en samarbetsmiljö för att uppnå specifika inlärningsmål. Dessa övningar utnyttjar kraften i kollektivt tänkande och interaktion mellan deltagarna för att förbättra inlärningsresultaten.



**Erfarenhetsbaserade övningar** placerar deltagarna i praktiska, verkliga scenarier för att främja inläring genom direkt engagemang. Dessa övningar simulerar ofta situationer som är relevanta för ämnet, vilket gör att deltagarna kan tillämpa teoretiska begrepp i ett praktiskt sammanhang.

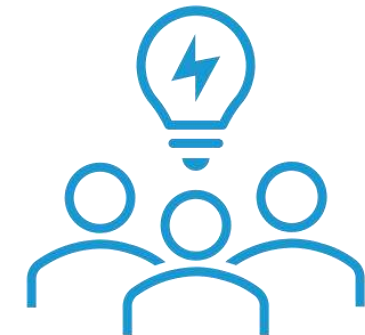


# BRAINSTORMING ONLINE, LAVINTEKNIKER, GRUPP- OCH UPPLEVELSEBASERADE ÖVNINGAR



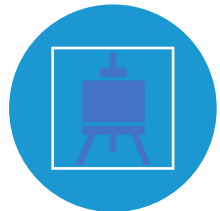
De verktyg/tekniker som identifierats som användbara för Modern eLearning är

- Miro
- Cmap
- Padlet
- Coggle
- Creately
- Mindmomo
- Luciddiagram

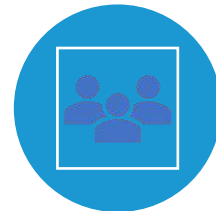




# MIRO



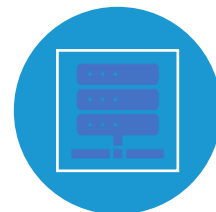
Miro är en **whiteboardplattform för samarbete online** som gör det möjligt för team att **samarbeta visuellt på distans**. Det ger en **digital canvas** där användarna kan skapa, organisera och dela idéer, information och uppgifter i realtid, vilket främjar effektivt teamarbete och brainstorming.



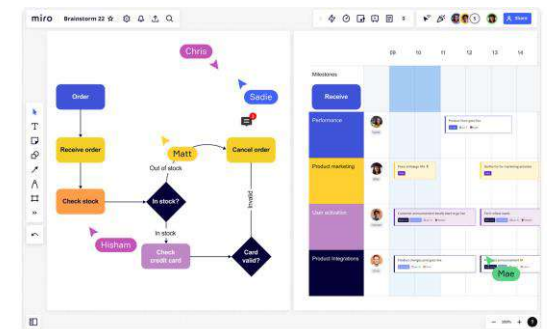
Miro är en digital samarbetsplattform som är utformad **för att underlätta kommunikation och uppgiftshantering för fjärrstyrda och distribuerade team**.



Miro **används** ofta inom olika branscher och sektorer som företag, utbildning, design, produktutveckling, projektledning och många fler.



Den är särskilt värdefull **för arbetsgrupper som arbetar på distans** och för organisationer som vill **förbättra sina samarbetsprocesser**.



# CMAP



Cmap är en **programvara för konceptmappning** som gör det möjligt för användare att skapa **visuella representationer av idéer och koncept**, så kallade konceptkartor.



Dessa kartor består av **noder som representerar begrepp och linjer som** förbinder dem för att visa relationerna mellan dem, vilket ger ett tydligt och organiserat sätt att representera komplex information.



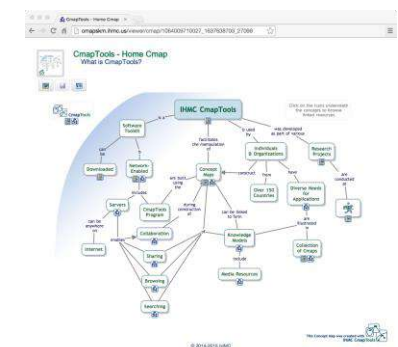
Det gör det möjligt för användare att **konstruera, bläddra i, dela och utvärdera kunskapsmodeller** som representeras av konceptuella kartor.



Cmap **används** i olika utbildnings- och yrkesmiljöer, t.ex. i klassrum, forskningsprojekt, strategisk planering och kunskapshantering.



Det är särskilt värdefullt för att **organisera och förstå komplexa frågor och för att underlätta lärande och beslutsfattande i samarbete.**



# PADLET



Padlet är ett nystartat teknikutbildningsföretag baserat i San Francisco, Kalifornien och Singapore. Padlet tillhandahåller en **molnbaserad software-as-a-service**, som är värd för en **webbplattform för samarbete i realtid** där användare kan ladda upp, organisera och dela innehåll på virtuella anslagstavlor som kallas "padlets".



Det är ett onlineverktyg som fungerar som en **virtuell anslagstavla** där användarna kan lägga upp och organisera digitalt innehåll, t.ex. text, bilder, videor och länkar, i ett visuellt och interaktivt format.



**Används** i klassrum, workshops, brainstormingsessioner, projektledning och för att dela kunskap och åsikter. Verktygets anpassningsbarhet och flexibilitet gör det värdefullt för ett **brett spektrum av aktiviteter**.



Padlet kan användas i olika pedagogiska, yrkesmässiga och kreativa sammanhang.



# padlet



# COGGLE



**Coggle** är ett webbaserat verktyg som är utformat för att skapa visuella kartor och diagram. Det är en gratis onlineapplikation för mental kartläggning.



**Coggle** producerar hierarkiskt strukturerade dokument, som ett träd med grenar: det organiserar idéer, koncept och information genom sammankopplade noder och grenar, vilket ger en tydlig och dynamisk representation av relationer.



Med sitt intuitiva gränssnitt och sina funktioner för teamarbete är **Coggle** perfekt för brainstorming, planering, anteckningar och kunskapsorganisation

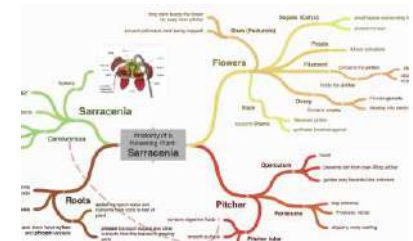


**Coggle** används inom en rad olika områden:

**Utbildning:** Förbättrad inläring genom visuell organisering av ämnen och begrepp.

**Affärssamarbete:** underlättar brainstorming, projektplanering och strategiskt tänkande, vilket gör det möjligt för team att bygga kollektivt och dela idéer.

**Personlig produktivitet:** Organisering av tankar, uppgiftslistor och registrering av kreativa idéer.



# CREATELY



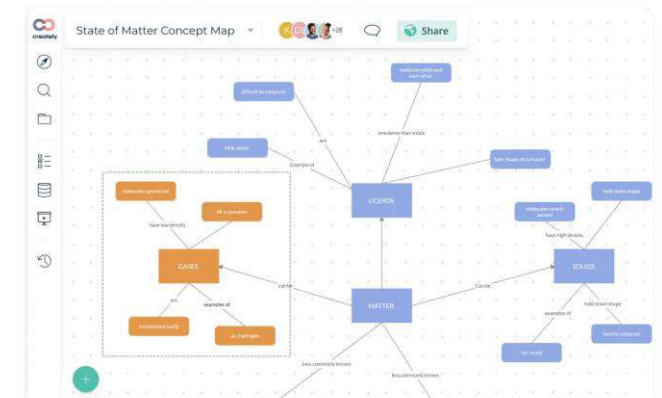
Creately är en **webbplattform** som gör det möjligt för användare att **skapa, samarbeta och dela** olika typer av diagram, flödesscheman, konceptuella kartor och ritningar.

Det intuitiva användargränssnittet och **samarbetsmöjligheterna i realtid** gör det till ett **flexibelt verktyg** för att **visualisera idéer, processer och koncept**.

Creately finns i två versioner: en molnversion online och en desktopversion offline som är kompatibel med Windows, Mac och Linux.

Creately **används** inom många olika **områden**:

- **Utbildning**: underlättar interaktivt lärande genom visuella representationer av begrepp och processer.
- **Verksamhet**: Stödjer projektplanering, processkartläggning och teamsamarbete. Tillhandahåller visuella applikationer som länkar till data för att effektivisera insatser och processer.
- **Design och projektledning**: produktdesign, mjukvarudesign, IT, personalfrågor, marknadsföring, försäljning.



# MINDOMO



Mindomo är ett mångsidigt **verktyg för kognitiv kartläggning i samarbete**. Det är av hög kvalitet och gratis.

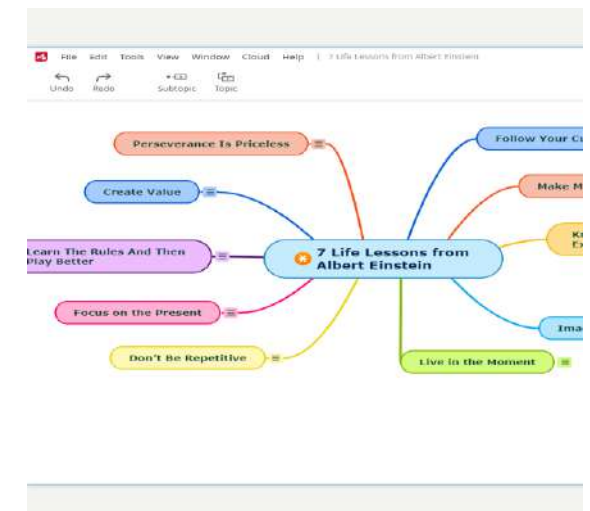
Det kan användas **för brainstorming och interaktiv brainstorming**, med funktioner som delning, samarbete, uppgiftshantering, presentation och interaktiv webbpublicering.

Mindomo är en webbplattform som erbjuder ett **användarvänligt gränssnitt** och **olika funktioner** för att förbättra organisationen av idéer, kreativitet och samarbete.

- **Utbildning:** aktivering av interaktivt lärande genom visuella representationer av begrepp och kunskap.
- **Verksamhet:** Stödja projektledning, strategisk planering och idéskapande sessioner.
- **Personlig produktivitet:** Organisera tankar, sätta upp mål och strukturera idéer.



## Mindomo



# LUCIDCHART



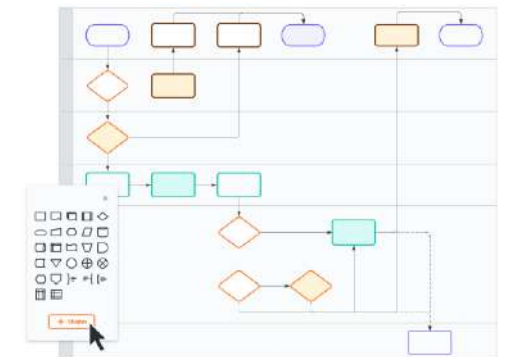
Lucidchart är ett mångsidigt verktyg för kartläggning och visualisering.

Det gör det möjligt för användare att skapa ett brett utbud av diagram, grafer, flödesscheman, konceptkartor, utkast och mycket mer. Verktöget är molnbaserat, vilket innebär att användarna kan komma åt sina diagram från vilken enhet som helst med en internetanslutning.

Lucidchart används inom många olika områden:

- **Utbildning:** underlättar visuell inläring, samarbete och konceptuell kartläggning.
- **Verksamhet:** Stödjer projektledning, processdokumentation och kommunikation av komplexa idéer. Erbjuder lösningar för distansteam, ingenjörer, IT, drift, produkt och försäljning.
- **Design:** skapa interaktiva ramverk, användarflöden och prototyper

 Lucidchart



# ONLINEUTVÄRDERINGAR ELLER PLATTFORMAR FÖR ANALYS AV UTBILDNINGSBEHOV



Projektpartnerna identifierade **plattformar** som används i olika länder och sammanhang där Modern eLearning tillhandahålls för **onlineutvärderingar eller analys av utbildningsbehov**.

Utmaningarna omfattar **teknisk** komplexitet, t.ex. avbrott i uppkopplingen, potentiellt oengagerade deltagare, risker för akademisk ohederlighet, integritet och säkerhet, ojämlikhet i digital kompetens, potentiell partiskhet och subjektiv tolkning.

**Analysen av utbildningsbehov (ERA) identifierar systematiskt klyftor mellan önskade och faktiska färdigheter, kunskaper och kompetenser. AEA på distans** kan stöta på liknande svårigheter och onlineplattformar kan sakna den direkta interaktiva karaktären hos interaktioner ansikte mot ansikte, vilket potentiellt kan påverka djupet och kvaliteten på den information som samlas in under analysen.

Det är dock möjligt att övervinna dessa hinder och genom att förse deltagare och chefer med en god förståelse för plattformens funktioner kan man säkerställa en smidig **utvärderingsprocess**, vilket kommer att vara avgörande.





# ONLINEUTVÄRDERINGAR ELLER PLATTFORMAR FÖR ANALYS AV UTBILDNINGSBEHOV



De verktyg som identifierats  
som användbara för modern e-  
learning är

- Microsoft formulär
- Google formulär
- Google Kalkylark
- Netigate
- EdApp



# MICROSOFT FORMULÄR



Microsoft Forms är ett webbaserat verktyg för att skapa enkäter och formulär som gör det möjligt för användare att skapa enkäter, frågesporter, omröstningar och frågeformulär. Det ger olika typer av frågor, Anpassningsalternativ och spårning av svar i realtid.

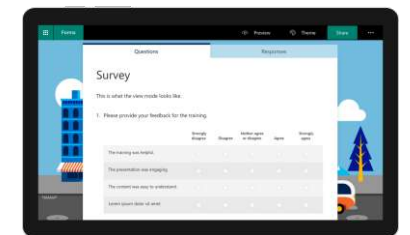


Microsoft Forms används ofta av utbildningsinstitutioner, företag och organisationer för att genomföra enkäter, utvärderingar, samla in feedback och anmäla sig till evenemang.



För att använda Microsoft Forms kan du:

- **Skapa ett formulär:** Välj bland en mängd olika frågetyper och lägg till frågor i formuläret.
- **Justera:** Lägg till bilder, teman och andra designelement.
- **Distribuera:** Dela formuläret via e-post, länk eller bädda in det på en webbplats.
- **Samla in svar:** Från deltagarna när de lämnar in dem.
- **Analysera resultaten:** Visa och analysera insamlade data med inbyggda diagram och grafer.



# GOOGLE FORMS



Google Forms är ett **onlineverktyg för enkäter och utvärderingar** som utvecklats av Google.



Det gör det möjligt för användare att **skapa anpassade formulär, undersökningar, frågeformulär och frågesporter.**



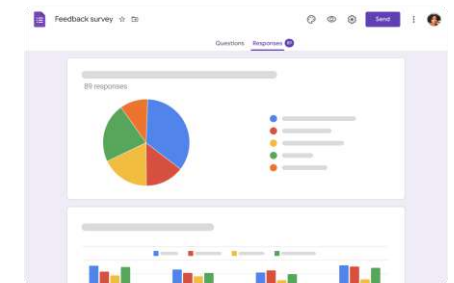
Google Formulär används ofta i utbildningsmiljöer, företag och organisationer för att samla in data, genomföra enkäter och administrera frågesporter och utvärderingar.



Google Forms används effektivt i SEM tack vare **möjligheten att samla in och analysera data i realtid.** Instruktörer kan snabbt skapa frågesporter, enkäter och utvärderingar för att mäta deltagarnas kunskapsnivå under livesessioner.



Dessutom kan **samarbetsformulär** användas för att underlätta gruppdiskussioner och samla in kollektiv information i realtid.



# GOOGLE SKYLTTAR



Google Sheets är ett **webbaserat kalkylprogram** som erbjuds som en del av Google Workspace-paketet.



Det gör det möjligt för användare att **skapa, redigera och samarbeta på kalkylblad i realtid**. Till skillnad från traditionella kalkylbladsprogram erbjuder Google Sheets olika **funktioner** som datoorganisation, beräkningar och diagram.



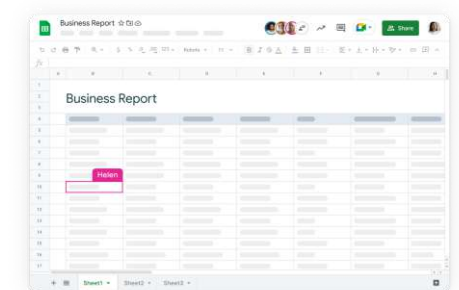
Google Sheets **används** i en mängd olika sammanhang, från personlig datahantering till affärssamarbete.



Det stöder uppgifter som betygsuppföljning, datainsamling och grupparbete i utbildningsmiljöer.



Det används ofta i affärsmiljöer för finansiell analys, projektledning, dataövervakning och rapportering.



# NETIGATE



Netigate är en flexibel onlineplattform för forskning och feedback som är utformad för att samla in värdefull information från olika intressenter.



Det erbjuder ett brett utbud av verktyg för att skapa och distribuera enkäter samt avancerade analys- och rapporteringsfunktioner.



Med sitt användarvänliga gränssnitt gör Netigate det möjligt för utbildare att genomföra effektiva analyser och utvärderingar av utbildningsbehov.



Netigate används av företag, utbildningsinstitutioner, ideella organisationer och myndigheter för att samla in feedback, bedöma utbildningsbehov, mäta medarbetarnas engagemang och samla in kundfeedback.



Det erbjuder lösningar för olika branscher och sektorer, t.ex. Human Resources och Marketing, men inte uttryckligen för Education.



# BEDÖMNING AV LÄRANDERESULTAT

## Kunskapstest

[www.menti.com](https://www.menti.com)  
kod **58 50 62 95**



ANVÄNDA UTBILDNINGSMATERIAL  
FÖR KOMPETENSUTVECKLING OCH CERTIFIERING AV MODERNA UTBILDARE INOM E-LEARNING.

SELCERT-PROJEKTET SAMLADE EN GRUPP FÖRETAG MED OLIKA EXPERTIS FÖR ATT UTVECKLA ETT RAMVERK FÖR KVALIFIKATIONER,  
ETT PROGRAM OCH ETT CERTIFIERINGSSYSTEM FÖR UTBILDARE I MODERN E-LEARNING.

VÅRA FÖRETAG HAR OMFATTANDE KOMPETENS INOM UTBILDNING, YRKESUTBILDNING OCH LIVSLÅNGT LÄRANDE SAMT KOMPETENS INOM TEKNIK OCH CERTIFIERING.

[selcert.projectsgallery.eu](http://selcert.projectsgallery.eu)



Denna publikation har tagits fram av Asnor som en del av projektet "Kompetensutveckling och certifiering för utbildare av modern e-learning".

Projektnummer: 2021-2-PL01-KA220-VET-000051360 Erasmus+ Program KA220

Partnerskap för samarbete inom yrkesutbildning.

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.



VÅRA BOLAGS JOINT VENTURE

BESTÅR AV KOLLEGOR FRÅN SJU OLIKA ORGANISATIONER SOM REPRESENTERAR  
FEM OLIKA LÄNDER I EUROPEISKA UNIONEN.

