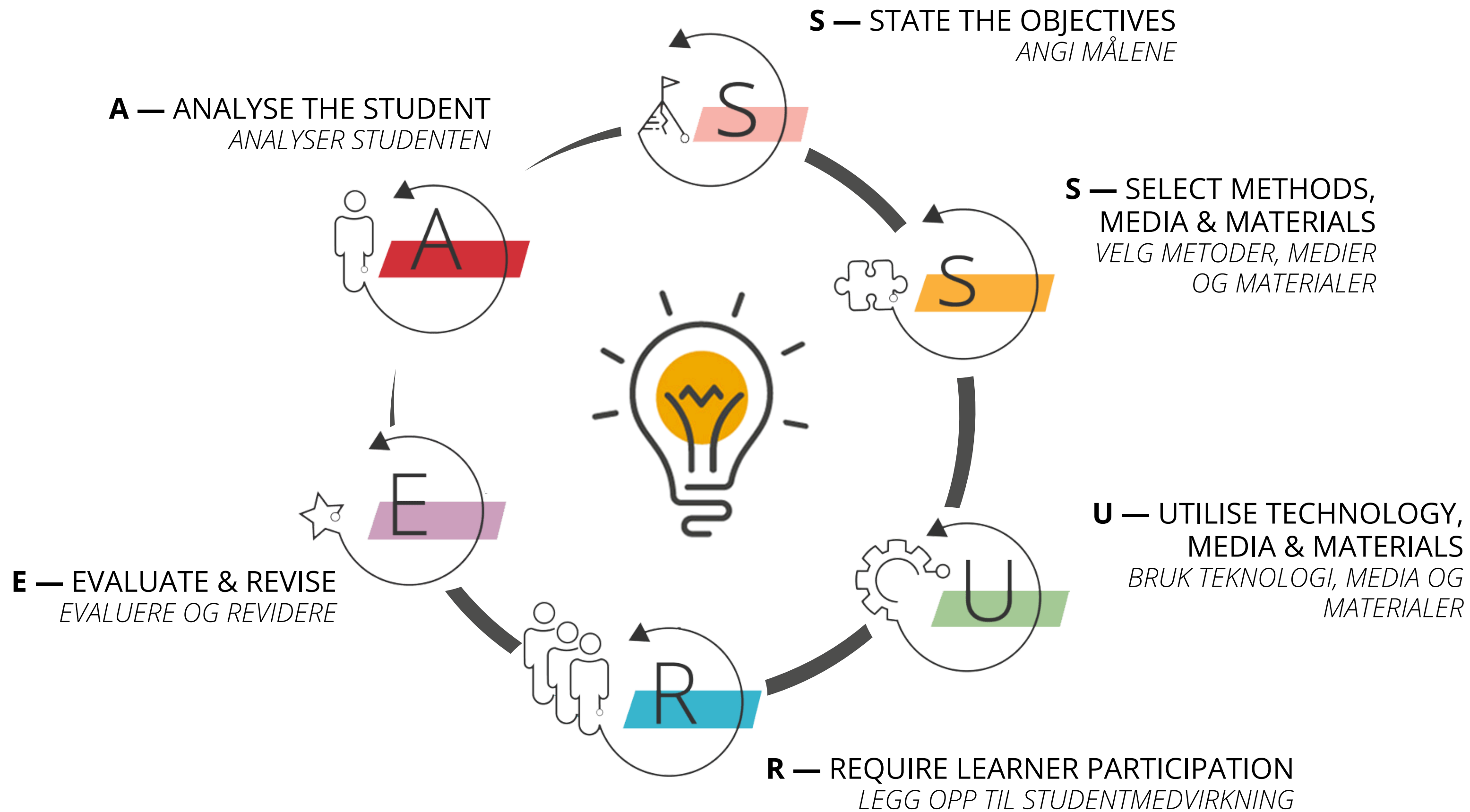


# ASSURE- METODEN

EN GUIDE FOR PLANLEGGING  
AV UNDERVISNING





## ANALYSE THE STUDENT

ANALYSER STUDENTEN

Hva **kjennetegner** studentgruppen?

Finn ut demografien og behovene til gruppen

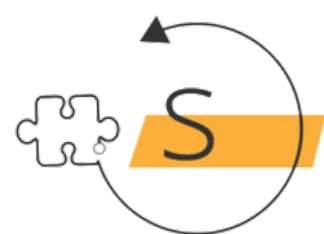


## STATE THE OBJECTIVES

ANGI MÅLENE

Hva er **poenget** med dette kurset?

Bryt læringsutbyttebeskrivelse ned i mer spesifikke læringsmål

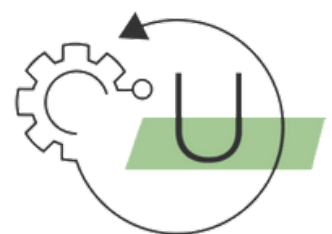


## SELECT METHODS, MEDIA & MATERIALS

VELG METODER, MEDIER OG MATERIALER

Hvordan vil du **organisere** lærings- og undervisnings**aktiviteter**?

Læringsmål, aktiviteter, vurdering og innhold er tilpasset hverandre og læringsutbyttet.

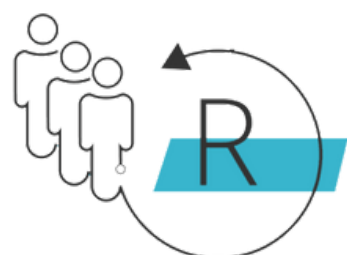


## UTILISE TECHNOLOGY, MEDIA & MATERIALS

BRUK TEKNOLOGI, MEDIA OG MATERIALER

Hvilken **teknologi** og **verktøy** trenger du?

Planlegg hvordan ressursene skal introduseres og brukes i undervisningen

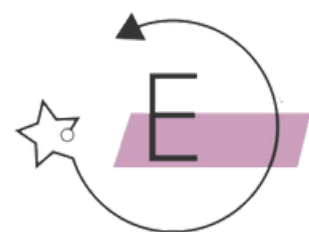


## REQUIRE LEARNER PARTICIPATION

LEGG OPP TIL STUDENTMEDVIRKNING

Hvordan **understøtter** og **stimulerer** vi læring?

Lag undervisnings- og læringsaktiviteter for å støtte studentenes læringsprosess



## EVALUATE & REVISE

EVALUERE OG REVIDERE

Hva var **vellykket**? Hva må **forbedres** eller **endres**?

Evaluerer prosessen med tilbakemelding fra studentene, resultater på vurderinger og personlige observasjoner.



ANALYSE THE STUDENT

# ANALYSER STUDENTEN

Hva **kjennetegner** studentgruppen?

DEMOGRAFISK		PERSONLIG		AKADEMISK	
ALDER		TILGANG TIL TEKNOLOGI		LÆRINGS- STRATEGIER	
SPRÅK		LIVSSITUASJON		FORKUNNSKAP	
KULTURELL BAKGRUNN		SPEIELLE BEHOV OG TILGJENGELIGHET		MOTIVASJON	
AKADEMISK BAKGRUNN		INTERESSER		FORVENTNINGER	
ANNEN		ANNEN		ANNEN	



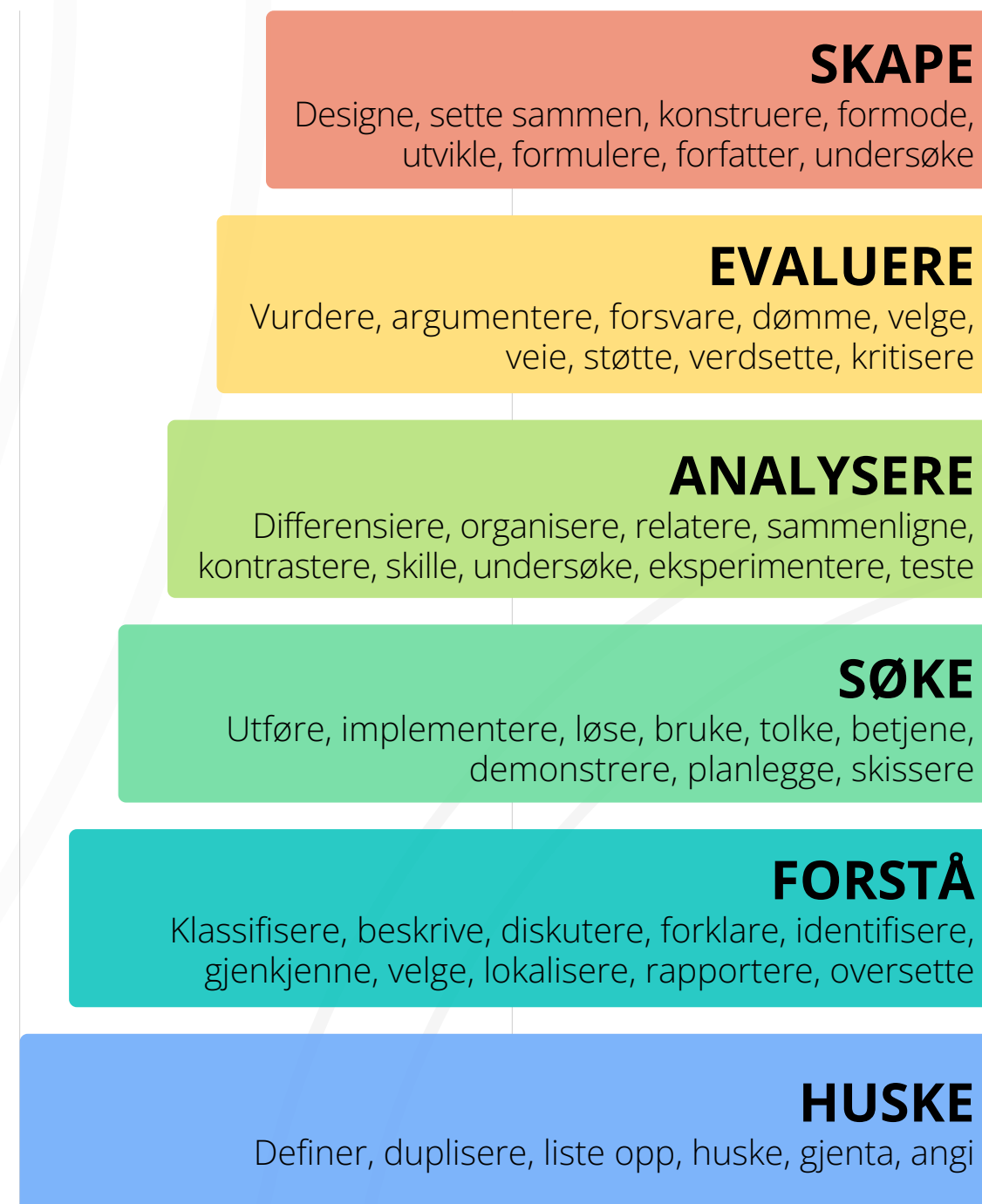
# STATE THE OBJECTIVES ANGI MÅLENE

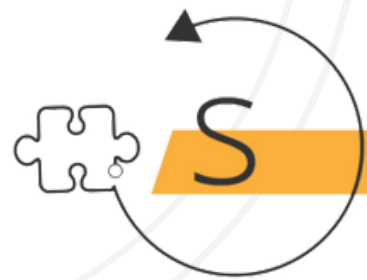
Hva er **poenget** med dette kurset?

KUNNSKAP	FERDIGHETER	GENERELL KOMPETANSE

## BLOOM'S TAXONOMI

Blooms taksonomi er et rammeverk som kategoriserer pedagogiske mål i nivåer, fra grunnleggende kunnskap til høyere ordens tenkeferdigheter. Det hjelper til med å skape strukturerte læringsopplevelser som gradvis utfordrer elevene. Dette sikrer en omfattende forståelse og anvendelse av konsepter.





SELECT METHODS, MEDIA & MATERIALS

# VELG METODER, MEDIER OG MATERIALER

Hvordan vil du **organisere** lærings- og undervisningsaktiviteter?

## KONSTRUKTIV INNRETNING

1. Velg ett av **læringsutbyttene** for emnet (langsiktig)
2. Beskriv **læringsmålet** for timen (kortsiktig)
3. Beskriv **aktivitetene** som skal bidra til å nå læringsmålene
4. Beskriv **vurderingen** som skal dokumentere at elevene har oppnådd læringsmålene
5. Beskriv **innholdet** som studentene må kunne

## HVA

1

LÆRINGS-  
UTBYTTE



## HVORFOR

2

LÆRINGS-  
MÅL

## INNHold

3

## HVORDAN

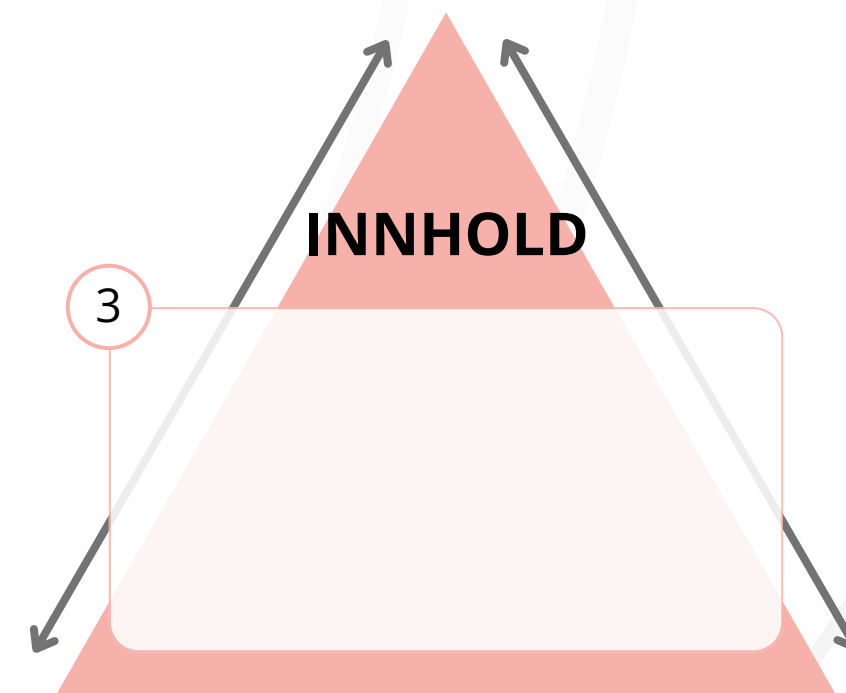
4

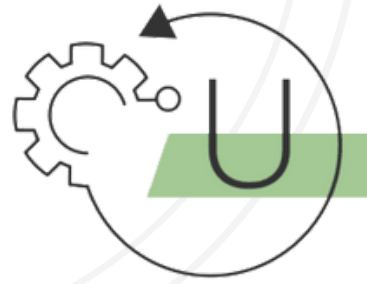
AKTIVITETER

## VURDERING

5

FORMATIV/  
SUMMATIV



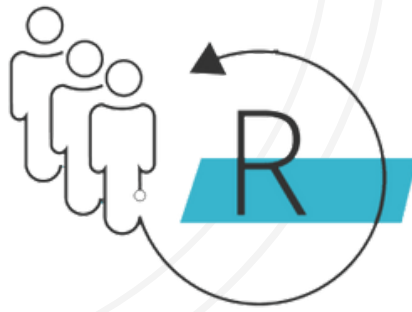


UTILISE TECHNOLOGY, MEDIA & MATERIALS

# BRUK TEKNOLOGI, MEDIA OG MATERIALER

Hvilke **ressurser**, **teknologi** og **verktøy** trenger du?

	<i>f.eks.: Panopto, Canvas, podcast</i>				
<b>Tilgjengelige ressurser</b> Er det allerede tilgjengelig for deg?					
<b>Overensstemmelse med mål</b> Hvordan stemmer det overens med læringsmålene dine?					
<b>Tilgjengelighet</b> Er det tilgjengelig for alle studenter?					
<b>Engasjement</b> Hvordan vil det øke studentengasjementet?					
<b>Integrering</b> Hvordan vil det integreres i undervisningen din?					
<b>Studentstøtte</b> Vil studentene trenge støtte for å bruke det?					
<b>Tilbakemeldingsverktøy</b> Kan det gi tilbakemelding til studentene?					
<b>Kostnad og bærekraft</b> Er det kostnadseffektivt og bærekraftig for langtidsbruk?					
<b>Evaluerings</b> Hvordan vil du vurdere effektiviteten?					
<b>Faglig utvikling</b> Hvilken trening trenger du for å bruke den effektivt?					



REQUIRE LEARNER PARTICIPATION

# LEGG OPP TIL STUDENTMEDVIRKNING

Hvordan **understøtter** og **stimulerer** vi læring?

## CONVERSATIONAL FRAMEWORK

Samtalerammen hjelper lærerne med å reflektere over hva elevene må gjøre for å forstå noe. Det understreker viktigheten av interaksjon mellom lærere og elever, og mellom elevene selv. Rammeverket støtter utformingen av pedagogiske aktiviteter som fremmer dyp forståelse.

	FORKLARING	AKTIVITETER - IKKE-DIGITALE	AKTIVITETER - DIGITALE
<b>TILEGNELSE</b>	Læring gjennom tilegnelse er det studentene gjør når de hører på en forelesning eller podcast, leser fra bøker eller nettsteder og ser på demoer eller videoer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leser bøker, artikler</li> <li>• Presentasjoner</li> <li>• Forelesninger</li> <li>• Demonstrasjoner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lese multimedia, nettsider, digitale dokumenter og ressurser</li> <li>• Lytte til podcaster, webcaster</li> <li>• Ser på animasjoner, videoer</li> </ul>
<b>SAMARBEID</b>	Læring gjennom samarbeid omfatter hovedsakelig diskusjon, praksis og produksjon. Med utgangspunkt i undersøkelser og innhenting handler det om å ta del i selve kunnskapsbyggingsprosessen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Små grupper prosjekter</li> <li>• Diskutere andres resultater</li> <li>• Bygge felles produksjon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettfora, wikier, chatter osv.</li> <li>• Diskutere andres resultater</li> <li>• Bygge felles utgang</li> </ul>
<b>ØVING</b>	Gjør det mulig for studenten å tilpasse sine handlinger til oppgavemålet, og bruke tilbakemeldingene til å forbedre sin neste handling. Tilbakemeldinger kan komme fra selvrefleksjon, fra jevnaldrende, fra læreren eller fra selve aktiviteten, hvis den viser dem hvordan de kan forbedre seg i forhold til målet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Øver på øvelser</li> <li>• Gjør praksisbaserte prosjekter</li> <li>• Labs, ekskursjoner</li> <li>• Rolleleksaktiviteter ansikt til ansikt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruker modeller</li> <li>• Simuleringer</li> <li>• Virtuelle laboratorier og ekskursjoner</li> <li>• Online rollespill aktiviteter</li> </ul>
<b>PRODUKSJON</b>	Læring gjennom produksjon er måten læreren motiverer studenten til å konsolidere det de har lært ved å artikulere deres nåværende konseptuelle forståelse og hvordan de brukte den i praksis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design</li> <li>• Forestillinger</li> <li>• Rapporter</li> <li>• Artefakter</li> <li>• Modeller</li> <li>• Kontoer</li> <li>• Uttalelser</li> <li>• Porteføljer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital design</li> <li>• Modeller</li> <li>• Animasjon</li> <li>• Digitale porteføljer</li> <li>• Lysbildefremvisninger</li> <li>• Opptak</li> <li>• Blogg/wiki</li> <li>• Foto</li> </ul>
<b>UTFORSKNING</b>	Læring gjennom utforskning veileder studenten til å utforske, sammenligne og kritisere tekstene, dokumentene og ressursene som gjenspeiler konseptene og ideene som undervises i.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruke tekstbaserte studieveiledninger</li> <li>• Analysere ideer og informasjon</li> <li>• Samle og analysere data</li> <li>• Sammenligning av tekster</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruk av online råd og veiledning</li> <li>• Analysere ideer og informasjon digitalt</li> <li>• Bruk av digitale verktøy for dataanalyse</li> <li>• Sammenligning av digitale tekster</li> </ul>
<b>DISKUSJON</b>	Læring gjennom diskusjon krever at studenten artikulerer ideene og spørsmålene sine, og utfordrer og svarer på ideene og spørsmålene fra læreren og/eller fra jevnaldrende.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Veiledninger</li> <li>• Seminarer</li> <li>• Diskusjonsgrupper</li> <li>• Klassediskusjoner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Online opplæringsprogrammer</li> <li>• Digitale seminarer</li> <li>• Diskusjonsfora</li> <li>• Breakout rom</li> <li>• Webinar (a-/synkron)</li> </ul>





REQUIRE LEARNER PARTICIPATION

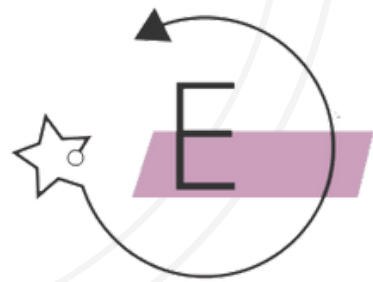
# LEGG OPP TIL STUDENTMEDVIRKNING

Hvordan **understøtter** og **stimulerer** vi læring?

## BLOOM'S TAXONOMI

Blooms taksonomi er et rammeverk som kategoriserer pedagogiske mål i nivåer, fra grunnleggende kunnskap til høyere ordens tenkeferdigheter. Det hjelper til med å skape strukturerte læringsopplevelser som gradvis utfordrer elevene. Dette sikrer en omfattende forståelse og anvendelse av konsepter.

	VERB	AKTIVITETER - IKKE-DIGITALE	AKTIVITETER - DIGITAL	SPØRSMÅL
<b>SKAPE</b>	Design, sette sammen, konstruere, formode, utvikle, formulere, forfatter, undersøke	<ul style="list-style-type: none"> <li>Design et eksperiment</li> <li>Utvikle et kunstprosjekt med blandede medier</li> <li>Foreslå en løsning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utvikle en prototype for en app</li> <li>Design en virtuell virkelighetsscene</li> <li>Lag en video som kombinerer ulike teorier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hva kan du designe/planlegge?</li> <li>Hvordan ville du utvikle deg?</li> <li>Hvordan kan du innovere?</li> </ul>
<b>EVALUERE</b>	Vurdere, argumentere, forsvare, dømme, velge, veie, støtte, verdsette, kritisere	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kritikk en kollegas forskningsforslag</li> <li>Diskuter effektiviteten til en politikk</li> <li>Vurder resultatene av et prosjekt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruk et nettbasert verktøy for fagfellevurderingsessays</li> <li>Vurder påliteligheten til kilder i et digitalt bibliotek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hva er effekten/påvirkningen?</li> <li>Hva er resultatet?</li> <li>Hva ville/kunne skje?</li> <li>Hva om?</li> </ul>
<b>ANALYSERE</b>	Differensiere, organisere, relatere, sammenligne, kontrastere, skille, undersøke, eksperimentere, stille spørsmål	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sammenlign to teorier</li> <li>Bryt ned komponentene</li> <li>Undersøk motivene</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruk dataanalyseverktøy</li> <li>Vurder brukervennligheten til et nettsted</li> <li>Bruk koding for å analysere mønstre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hvorfor brukes det?</li> <li>Hvorfor fungerer det?</li> <li>Hva er årsaken/årsaken?</li> <li>Hva tyder/antyder det?</li> </ul>
<b>SØKE</b>	Utføre, implementere, løse, bruke, tolke, betjene, demonstrere, planlegge, skissere	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruk en historisk leksjon på et moderne scenario</li> <li>Løs et matematisk problem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruk språkferdigheter i en virtuell samtale</li> <li>Bruk simuleringsprogramvare for å anvende fysikklover</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hvordan brukes den?</li> <li>Hvordan fungerer det?</li> </ul>
<b>FORSTÅ</b>	Klassifisere, beskrive, diskutere, forklare, identifisere, gjenkjenne, velge, lokalisere, rapportere, oversette	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oppsummer en nyhetsartikkel</li> <li>Illustrer trinnene i en prosess</li> <li>Omskriv et komplekst avsnitt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lag et digitalt konseptkart</li> <li>Lag en enkel infografikk</li> <li>Diskuter forklaringer i et forum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hvorfor?</li> <li>Hvordan?</li> </ul>
<b>HUSKE</b>	Definer, duplisere, liste opp, huske, gjenta, angi	<ul style="list-style-type: none"> <li>List opp trinnene i en prosess</li> <li>Definer nøkkelbegreper</li> <li>Skriv ned regler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruke virtuelle flashcards</li> <li>Bla gjennom et interaktivt kart</li> <li>Se en pedagogisk video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hvor?</li> <li>Når?</li> <li>WHO?</li> <li>Hva?</li> </ul>



*EVALUATE & REVISE*

# EVALUERE OG REVIDERE

Hva var **vellykket**? Hva trenger **forbedring** eller **endring**?

<b>Vurdering av mål</b> Oppnådde studentene de oppgitte læringsmålene?	
<b>Tilbakemelding fra studenter</b> Hvilke tilbakemeldinger fikk du fra studentene om økten?	
<b>Refleksjon av instruktør</b> Hva synes du gikk bra og hvorfor?	
<b>Områder for forbedring</b> Hvilke aspekter kan forbedres?	
<b>Revisjoner er nødvendig</b> Hvilke konkrete endringer vil du gjøre for å forbedre i fremtiden?	
<b>Teknologiutnyttelse</b> Hvor effektivt ble teknologi og media brukt?	
<b>Støtte og ressurser</b> Var det tilstrekkelig støtte og ressurser?	
<b>Oppfølgingstiltak</b> Hvilke oppfølgingstiltak er nødvendige for å sikre kontinuerlig forbedring?	