

Sluttrapport Humskills 2.0

1 Om prosjektet

Navn: Humskills 2.0

Bidragstere

- Morten Beckmann, prosjektleder. Institutt for religion, filosofi og historie. Fakultet for humaniora og pedagogikk.
- Årstein Justnes. Institutt for religion, filosofi og historie. Fakultet for humaniora og pedagogikk.
- Mauricio Cifuentes, IT-avdelingen – Mediesenteret ved UiA
- Hannah Catharina Larsen og Lasko Sherko Tagarani, masterstudenter i religion, filosofi og samfunn ved UiA.
- Thor Eivind Forberg og Martin Stuestøl Stomnås, masterstudenter i religion, filosofi og samfunn ved UiA.

Dato for rapportering: 13. oktober 2023.

2 En kort oppsummering av prosjektet

Prosjektet hadde som formål å utvikle nye undervisningsmetoder og å trene studenter i nøkkelferdigheter (21st century skills) innenfor humaniorafeltet. Vi er svært godt tilfredse med gjennom føringen av prosjektet og resultatene som kom ut av det. Prosjektet var bygget opp omkring to delprosjekter:

1. Microlearning og ekskursjon i emnet REL207.

Målet for dette delprosjektet var å støtte læringen som skjer utenfor den fysiske undervisningen, og samtidig bygge opp leksjoner som legger opp til høyere studentaktivitet. Microlearning går ut på å bryte ned kunnskap i små, korte enheter, slik at innholdet blir mer tilgjengelig for studentene. I prosjektet lagde vi korte, avgrensede læringsvideoer som legger til rette for fleksibel læring.

I starten av arbeidet drøftet vi selve designet i emnet og de eksisterende modulene. På bakgrunn av dette arbeidet reviderte vi flere av modulene, og redesignet deler av emnet. I stedet for å lage innhold knyttet én eller flere moduler, synes vi det ga mer mening å lage

oversiktsvideoer for emnet (videointro), i tillegg til oversiktsvideoer for hver av modulene. Prosessen med å lage korte videoer var svært nyttig for underviserne i emnet, siden man da måtte definere ganske tydelig hva som skulle være hovedfokuset i emnet og hver av modulene. Det korte formatet tvang oss til å avgrense og være mer konkrete. Det var svært nyttig å ha studenter med inn i dette arbeidet. Faglærer skrev manus, og så ble disse lest av en student, for å sikre at språket skulle være mest mulig tilgjengelig.

Videoene ble laget i mixed-formats (live footage, animasjon, animasjon med voiceover m.m.) og satt sammen. Faglærer animerte i Vyond, og samarbeidet med studentene også i denne prosessen. Videoene ble ferdig rett før eksamensperioden våren 23, og ble satt pris på av studentene.

Når vi hadde laget oversiktsvideoene, bestemte vi oss for å sette en ambisjon om å lage konkrete læringsmål for alle undervisningsøktene, og alle faglærerne i emnet ble kontaktet for å lage dette. Da vi hadde laget læringsmålene, var neste mål å bestemme oss for hvilken modul vi skulle lage innhold til. Vi bestemte oss for å velge modulen som tidligere studenter (gjennom to år) hadde opplevd som vanskelig. Vi tok da utgangspunkt i læringsmålene, og lagde en podcast-serie på seks episoder (knyttet til seks undervisningsøkter). Målet var å gjøre innholdet mest mulig tilgjengelig for studentene, og avklare fagbegreper på en enkel måte. Podcasten ble på mellom 5-10 minutter, og var ment å være korte nok til at man kunne forvente at alle hadde hørt gjennom dem før undervisningen. Podcastene ble gjort tilgjengelig for studentgruppen som tok emnet våren 23. Vi fikk da positive kommentarer fra studentene (muntlig og i emneevalueringen) på både videoene og podcastene.

Studenter laget også innhold til Canvas, og særlig i form av quizer til de ulike emnene. Quizene ble kontrollsjekket av faglærerne. Quizene ble brukt av flere av studentene, og det var nyttig for faglærerne å kunne spore fremgangen til studentene, og tilpasse undervisningen deretter.

Den andre delen av dette delprosjektet handlet om å lage en ekskursjon i tilknytning til en studietur til Roma våren 23. Vi hadde opprinnelige sett for oss en VR-ekskursjon, men vi fant fort ut at AR-teknologi (Augmented Reality) passet bedre til å utnytte lokasjonene i Roma på en enda mer hensiktsmessig måte. Vi valgte da ut appen Actionbound, AR-teknologi, der geolokasjon brukes for å kartlegge brukernes fysiske posisjon. Lokalisering gjorde det dermed mulig å lage skattejakter og knytte aktiviteter til bestemte steder i Roma. Vi laget opplegg med denne appen for to dager. Å forberede oppgaver og aktiviteter for to hele dager viste seg å være svært tidkrevende. I og med at vi skulle reise som gruppe, måtte vi hele tiden bestemme hvor vi skulle ha muntlige orienteringer, og hvor vi skulle bruke actionbound. Alt måtte passe sammen med tidsskjema, og ved inngangene til Colosseum m.m. Å koordinere alt dette var krevende, men spennende. Overordnet la vi opp til at vi skulle bruke Actionbound til å levere aktiviteter, og helst ikke så mye innhold (eks. videoer osv.). Vi la også inn mange spillelementer i ekskursjonene, og brukte 3D-printede (romerske) mynter i et spill som til slutt endte opp i et avgjørende historisk slag som var sentralt for kristendommens innflytelse i Romerriket.

Vi gjennomførte turen våren 2023, og den ble vellykket. Vi fikk mange tilbakemeldinger på at studentene likte opplegget, og spesielt å lære på en «annen» måte enn det de hadde forestilt seg.

I forbindelse med studieturen hentet vi inn data og gjennomførte fokusgruppeintervjuer i etterkant av studieturen. Dette blir utgangspunkt for et kapittel i en bok som skal utgis i 2024 (Cappelen Damm Akademisk) om ekskursjoner i religionsfaget.

En nettsak om erfaringene med Actionbound på studietur finnes her:

<https://www.uia.no/om-uia/fakultet/fakultet-for-humaniora-og-pedagogikk/aktiviteter/opplevelsesbasert-laering-i-roma>

2. Smak av forskning (The Lying Pen of Scribes Toppforsk)

I tråd med prosjektbeskrivelsen rekrutterte vi to studenter knyttet til masterprogrammet i religion, filosofi og samfunn. Disse ble rask involvert i aktivitetene til NFR-prosjektet The Lying Pen of Scribes – både fremleggseminarer, workshops og mer sosialfaglige aktiviteter.

Studentene har i det daglige forholdt seg til Justnes, og vært veiledet tett av ham, men har også samarbeidet med andre forskere og ph.d-studenter i prosjektet. Bidraget deres har særlig vært knyttet til Digital Humaniora-dimensjonene i prosjektet.

Bidraget fra studentene i Humskills 2.0 var så pass verdifulle at Lying Pen-prosjektet har fortsatt samarbeidet med dem utover prosjektperioden. Gjennom Humskills 2.0 utviklet de flere ferdigheter og kompetanser, særlig innenfor Digital Humaniora, som ennå i dag styrker Lying Pen-prosjektet. Studentene er også stadig assosierte medlemmer i faggruppen for Digital Humaniora, og er en aktiv del av fagutviklingen som skjer der. Vi erfarer at «smaken av forskning» som de fikk gjennom Humskills 2.0 har gitt mersmak på forskning.

3 Endringer og/eller eventuelle avvik

Prosjektet har vært gjennomført i tett dialog med prosjektbeskrivelsen, og i lydighet mot målene for prosjektet. På ett punkt ble det imidlertid endringer, og det var med endringen fra VR- til AR-teknologi. Endringen ble gjort fordi AR-teknologien i større grad kunne legge til rette for studentaktiv læring på et sted som Roma.

4 Økonomi

Regnskapsoversikt

Frikjøp vitenskapelig tilsatte	113 664,-
Lønnsmidler for studentmedarbeidere	41 093,-
Reisemidler	17 881,-
Driftsmidler	5362,-
Totalt	178 000,-

Endringer ift søknad og fremdriftsplan

I tråd med endringen fra VR- til AR-teknologi (beskrevet ovenfor), gikk vi ikke til innkjøp av dyre VR-briller. I stedet ble denne summen brukt på reisekostnader. For å kunne lage løypen i Actionbound var det nødvendig å reise ned til Roma og besøke de ulike stedene vil tenkte å besøke. I hovedsak ble disse reisemidlene hentet fra et annet prosjekt.

Erfaringsdeling

Det har vært givende å jobbe med dette prosjektet. Spesielt har det vært verdifullt å få studentperspektivet når vi jobbet med emneutvikling og nye aktiviteter. Å være i dialog med brukergruppene tror jeg har bidratt til at produktene og aktivitetene har blitt såpass godt mottatt av studentene. Det har også vært veldig lærerikt å jobbe sammen med Mauricio Cifuentes i planleggingen av Actionbound-turen i Roma. Støttetjenesten har fra denne siden vært uvurderlig.

Resultatene fra dette prosjektet vil kunne videreutvikles i andre emner, og vi har allerede bistått flere andre kolleger med å lage tilsvarende Actionbound-løyper i andre emner.

Morten Beckmann presenterte erfaringene med Actionbound på *Lærerutdanningslunch* 26. mai 2023. Lærerutdanningslunch er et forum for lærerutdannere på institutt for religion, filosofi og historie.