

# Kriterier for bruk av Norgesuniversitetets prosjektmidler for 2017

I henhold til [overordnede føringer](#) godkjent av Kunnskapsdepartementet 30.03.16, lyser Norgesuniversitetet ut prosjektmidler for 2017 innen tre innsatsområder:

- Aktiv læring
- Digitale læringsformer for arbeidslivet
- Digital vurdering

Innsatsområdene er opprettet for å utvikle og spre kunnskap og praksis på tematisk avgrensede områder. Følgende dokument utdyper kravene som stilles til søknader innen disse to innsatsområdene. Dokumentet inneholder generelle overordnede retningslinjer for utarbeidelse av søknader, og spesifikke faglige kriterier.

Innsatsområdene skal omfatte prosjektvirksomhet som skal bidra til å utvikle praksis ved lærestedene og utforske og dokumentere erfaringer innen innsatsområdets tema, i dialog med en ekspertgruppe. Ekspertgruppene har også rolle som styringsgruppe for prosjektene og er redaksjon for deres kunnskapsleveranser.

## 1. Overordnede retningslinjer for prosjektene

For alle søknader gjelder følgende:

- Lærestedets toppledelse er avsender av søknader om prosjektmidler. Søknader skal omfatte en beskrivelse av hvordan prosjektet inngår i lærestedets strategiske arbeid med utdanningskvalitet, herunder digitalisering av utdanningene og samarbeid med arbeidslivet. Søknadene skal rangeres av toppledelsen i henhold til prosjektenes strategiske relevans. Søknadene skal også inneholde en beskrivelse av hvordan prosjektets resultater skal videreføres etter prosjektperioden.
- Prosjektene har som hensikt å utvikle kvalitet i utdanningen. NOKUT definerer utdanningskvalitet som "kvaliteten på lærestedenes undervisning og øvrig tilrettelegging for læring, og studentenes læringsutbytte [...] i form av kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse" (Skodvin 2013). Tilretteleggingen for læring skal her bidra til studentenes læringsutbytte. Andre (Nordkvelle m.fl. 2013, Fosslund m.fl. 2013) henviser til "kvalitetskjeden" fra myndigheter (rammebetingelser) til lærested (strategi, utdanningsledelse) til operativ undervisning (faglig og pedagogisk tilrettelegging), hvor nivåene samvirker for å skape kvalitet. Søknader skal oppgi hvordan prosjektet skal bidra til utdanningskvalitet.
- Tilrettelegging for læring er institusjonelt teamarbeid. Søknader skal derfor beskrive det organisatoriske landskapet som utviklingsarbeidet skal foregå innenfor og begrunne hvilke roller universitets- eller høyskolepedagogiske enheter, utdanningsledelse, IKT-pedagoger, enheter for medieproduksjon, studieadministrasjon, IKT og andre sentrale ressursmiljøer vil ha i arbeidet.

- Søknaden må videre beskrive behovet for det utviklingsarbeidet som skal gjennomføres. Hvem er de viktigste målgruppene for studieprogram eller emner? Det må også gjøres rede for om det finnes lignende tilbud i sektoren.
- Prosjektene skal adressere nye måter å arbeide, undervise, vurdere, og lære på. Utvikling av ny praksis møter ofte utfordringer. Noen av disse kan ha med tradisjon og kultur i prosjektets omgivelser å gjøre, inkludert kulturforskjeller mellom utdanningsinstitusjoner og aktører i arbeidslivet, mens andre dreier seg om mer formelle forhold som regelverk (spesielt innen området digital vurdering og prosjekt som omhandler eksamen), tidsregnskap, osv. Disse utfordringene utgjør risiko for prosjektenes måloppnåelse. Søknader skal omfatte en enkel risikoanalyse som identifiserer de viktigste utfordringene med tilhørende mottiltak.
- Utvikling ved lærestedene må ledsages av opplæring av de vitenskapelig ansatte og annet undervisningspersonell i hvordan digitale medier og metoder anvendes for å skape kvalitet i utdanningen. I *Digital tilstand 2014* (Norgesuniversitetet, 2015) gir vitenskapelig ansatte klart uttrykk for ønske om kompetanseutvikling, og bokas anbefalinger til lærestedene innbefatter utdanningsledelsens ansvar for å sikre bred pedagogisk-digital kompetanse for de ansatte. Søknader skal beskrive hvordan kompetanseutvikling innen prosjektets tema inngår i prosjektet, eller sikres på annen måte gjennom institusjonens kompetanseprogram.
- eCampus er et nasjonalt samarbeidstiltak for UH-sektoren, som tilbyr lærestedene tilgang til driftede løsninger for kommunikasjon, samarbeid, opptak, vurdering og andre utdanningsanvendelser. Bruk av fellesløsninger fra eCampus er god ressursbruk for egen institusjon og for sektoren. Søknader skal begrunne i hvilken grad eCampus-løsninger blir brukt.
- Utvikling av praksis og kunnskap om IKT som ledd i utvikling av utdanningskvalitet er et spleiselag i sektoren. Læresteder som søker prosjektmidler skal derfor dokumentere en egenandel på minimum 30% av prosjektets samlede budsjett. Egenandelen gjelder som hovedregel arbeidstimer, og omfatter ikke indirekte kostnader eller innkjøp av utstyr.
- Søknader skal vise om og hvordan man vil gjenbruke allerede utviklede eksisterende ressurser.
- Resultater og produkter fra prosjektene skal fritt kunne deles, gjenbrukes og videreutvikles, og derfor være tilgjengelige med egnede lisenser (Creative Commons, GNU GPL m.fl.). Søknader skal vise hva som skal deles og hvordan.
- Søknader styrkes ved å beskrive og begrunne prosjektsamarbeid mellom fagmiljøer, for bredere kunnskapsutvikling og nedslagsfelt for praksisendring og nyskaping. Konkret ønskes samarbeid mellom fagmiljøer på tvers av campuser ved samme lærested for å styrke de pågående fusjonene og den utdanningskvalitet som er deres formål (KD 2015). Samtidig ønskes også samarbeid mellom ulike læresteder. Søknader med eksternt samarbeid skal vedlegge avtaler signert av lærestedenes ledelse.
- For søknader rettet mot digitale læringsformer i arbeidslivet kreves det prosjektsamarbeid som understøtter prosesser der både arbeidslivets- og UH-institusjonenes aktører bidrar i utviklingsarbeidet. Søknader med samarbeid

med aktører i arbeidslivet skal beskrive og begrunne samarbeidet som er planlagt, og vedlegge underskrevde samarbeidsavtaler fra ledelse ved institusjonene og aktørene i arbeidslivet.

Prosjekter utlyst for 2017 vil normalt løpe fra 1. januar 2017 til 31. desember 2018.

## 2. Prosjekter innen aktiv læring

### Bakgrunn

Handlingsrommet ved tilrettelegging for læring utvides av digital teknologi. Pedagogikk, organisasjon, faglig innhold og andre faktorer samspiller med, og endres av, teknologien. Dermed skapes nye didaktiske elementer, nye muligheter og nye betingelser for å hjelpe studentene til å lykkes. Aktiv læring skal i vår kontekst sees mot denne bakgrunnen.

I sin gjennomgang av forskningen på området definerer Prince (2004) aktiv læring som

“any instructional method that engages students in the learning process. In short, active learning requires students to do meaningful learning activities and think about what they are doing [...] The core elements of active learning are student activity and engagement in the learning process. Active learning is often contrasted to the traditional lecture where students passively receive information from the instructor” (s. 1).

Innsatsområdet for aktiv læring har som formål å frembringe, sammenfatte og formidle systematisk kunnskap om hvordan digitale metoder og verktøy bidrar til aktiv læring, og hvilke forhold (teknologi, organisering, ledelse, pedagogikk, kultur, m.fl.) som må adresseres på ulike nivå (emne, program, lærested) ved tilrettelegging for aktiv læring med teknologi. Prosjektene skal bidra til å etablere denne kunnskapen, ved å utvikle ny undervisningspraksis og dokumentere erfaringene fra dette arbeidet.

Prince peker ovenfor på at tilrettelegging for aktiv læring ikke kun skal involvere studentene i meningsfulle læringsaktiviteter, men også at de må utformes slik at studentene blir engasjert i refleksjon over selve læringsprosessen, dens gjenstand og dens metoder.

Videre fremheves aktiv læring her som kontrast til forelesningens informasjonsoverføringsmodell. Forelesningen har tradisjonelt en dominerende rolle i norsk høyere utdanning. Ifølge *Digital tilstand 2014* (Norgesuniversitetet, 2015) oppgir 89% av fagansatte at nytt fagstoff introduseres gjennom forelesninger. Dette til tross for at studier viser at det studentene internaliserer og husker er svært begrenset selv kort tid etter en forelesning, som også med forbehold om at forelesningen retorisk kan utformes svært ulikt, bygger på en tradisjon med “lesing for”.

### Retningslinjer for prosjekter innen aktiv læring

Eksempler på aktive læringsformer, som skal utforskes i innsatsområdet, er samarbeidslæring, studentaktiv forskning og omvendt klasserom. Her skal prosjektene spesifikt utforske tilrettelegging preget av *en eller flere* av disse tre overordnede typene aktive læringsformer som bærende element i emner eller programmer:

- Samarbeidslæring (kap. 2.1)
- Forskning som læringsmetode (kap. 2.2)
- Omvendt klasserom (kap. 2.3)

Emner eller studieprogrammer skal være studiepoenggivende. Dersom det søkes om midler til utvikling av kurs uten studiepoeng innen aktiv læring, må dette begrunnes spesielt.

Hensikten er å styrke studentens refleksjon, innsikt og kompetanse gjennom faglig utforskning sammen med studentfagfeller og under oppfølging av fagansatte, øke motivasjon og engasjement samt redusere frafall.

Prosjektene skal belyse rollen til digital teknologi i tilretteleggingen, og de organisatoriske og kulturelle aspektene som er involvert i den aktuelle innovasjonen.

Tilrettelegging for aktiv læring kan inngå i utviklingen av nye emner eller studieprogrammer i campus-, blendede eller distribuerte utdanningsmodeller, eller innføres som ledd i omlegging av eksisterende.

Leveransene fra prosjekter på området skal omfatte:

- Et nyutviklet eller redesignet emne eller studieprogram i henhold til prosjektets mål
- Et midtveis refleksjonsnotat på ca. 5 sider som gjør rede for foreløpige erfaringer og evaluerer arbeidet med innovasjonen utfra prosjektmål og retningslinjer, evt. presentert på en samling med andre prosjekter for aktiv læring
- En artikkel på ca. 10 sider ved prosjektavslutning som videreutvikler analyser og drøftinger fra refleksjonsnotatet, og som inngår i en utgivelse om aktiv læring i Norgesuniversitetets skriftserie (med ISBN)

## 2.1 Samarbeidslæring

Samarbeidslæring er en fellesbetegnelse for en rekke former for aktiv læring, hvor fellestrekket er problemløsning i team som dominerende arbeidsform, i motsetning til arbeid på egen hånd. Deltakerne er avhengige av hverandre og hverandres kompetanse for felles resultater. Ideen er at samarbeidslæring i dialog med fagfeller utvikler evner til faglig argumentasjon og kritisk tenking, ferdigheter knyttet til problemløsning, motivasjon og beherskelse av gruppeprosesser. Dette er egenskaper som er spesielt relevante for mestring i arbeidslivet, noe som både sektoren selv (UiB 2012, s. 107) og NHO (NIFU 2014) peker på, og som når de kombineres med digital kompetanse inngår i de såkalte "21 Century Skills" (Glossary of Education Reform 2014).

Noen eksempler på ulike former for samarbeidslæring er strukturerte diskusjoner, prosjektarbeid, problembasert læring, arbeid med case og med utvikling av intellektuelle produkter. Underviseren som tilrettelegger for samarbeidslæring kan ha ulike roller i gjennomføringen, som lærer, coach, koordinator, ressurs, deltaker eller ingen rolle. Studentene kan også ha ulike roller, inkludert som arbeidsledere eller som lærere for hverandre.

I vår kontekst ønsker vi å utforske digitalt støttet samarbeidslæring, hvor også samarbeidslæring kan inngå i omvendt klasserom, hvor studentaktiv forskning kan

være én mulig form for samarbeidslæring, og hvor tilrettelegging for samarbeidslæring kan skape felleskap og god læring både på campus, i blandede utdanningsmodeller, og i helt nettbaserte studier.

Prosjekter rettet mot samarbeidslæring skal utforske hvordan teknologi kan utnyttes til å skape gode former for samarbeidslæring. Spesiell vekt legges på samarbeidslæring for å aktivisere og engasjere studentene til læring og refleksjon, for bedre oppfølging og for å redusere frafall.

## 2.2 Forskning som læringsmetode

Kvalitet i høyere utdanning handler blant annet om å knytte forskning og utdanning tettere sammen.

Forskningen baserer seg i økende grad på IT-baserte metoder og analyseverktøy, datagrunnlag og publiseringskanaler. I slike tilfeller er det kort vei til å trekke forskning og teknologiintensiv undervisning tettere sammen, og dermed gi studentene en autentisk erfaring med forskningens arbeidsmåter.

Både departement og læresteder peker på at studentforskning som didaktisk element, undervisningsmetode og læringsform er en ønsket pedagogisk tilnærming. *Meld. St. 18 (2012–2013) Lange linjer – kunnskap gir muligheter* (KD 2013) beskriver betydningen av

“såkalt studentaktiv forskning. Læring gjennom forsknings- og utviklingsaktivitet styrker studentenes innsikt i faget, motiverer til videre faglig utvikling etter endt utdanning og styrker evnen til kritisk tenking” (s. 65).

Likeså understreker Universitets- og høyskolerådet i sin rapport *Utdanning + FoU = Sant* om forskningsbasert utdanning viktigheten av “undervisning der studenten inngår i ‘undersøkende’ læreprosesser” (UHR 2010, s. 23).

Prosjekter rettet mot forskning som læringsmetode skal utforske hvordan teknologi kan utnyttes til å skape koblinger mellom forskning og utdanning i form av studentforskning som undervisningsmetode og læringsform. Spesiell vekt legges på studentforskning for å aktivisere og engasjere studentene til læring og refleksjon, for bedre oppfølging og for å redusere frafall.

## 2.3 Omvendt klasserom

Abeysekera og Dawson (2014) definerer omvendt klasserom (“flipped classroom”) slik:

“[...] a set of pedagogical approaches that:  
(1) move most information-transmission teaching out of class  
(2) use class time for learning activities that are active and social and  
(3) require students to complete pre- and / or post-class activities to fully benefit from in-class work.” (s. 3)

Omvendt klasserom som pedagogisk tilrettelegging for aktiv læring flytter altså studentenes møte med nytt fagstoff fra campusforelesninger til andre arenaer, og i vårt tilfelle vil dette omfatte skyen og digitale innholds- og samarbeidsløsninger (for eksempel SPOC og MOOC). Dette frigjør forelesningstid og gir plass til lærerstøttede studentaktiviteter som prosjekter, casestudier, problemløsning, diskusjoner og studentaktiv forskning som fremmer dypere innsikt og ferdigheter, refleksjon over

fagstoffets relevans, implikasjoner og anvendelser. Omvendt klasserom snur altså (derav "flip") på hvem som gjør hva, hvor. For lærerens del byttes innsats og tidsbruk fra gjennomgang av pensum til oppfølging, utfordring og involvering av studentene gjennom aktivisering. Både studentenes arbeid med pensum og aktivitetene i undervisningstida kan gis ulik utforming, innhold og teknologistøtte, og trenger konkretisering og utprøving.

Prosjekter rettet mot omvendt klasserom skal utforske hvordan teknologi kan utnyttes til å skape omvendt klasserom-modeller som tilrettelegger for studentenes arbeid med fagstoff utenfor undervisningstiden, og for gode studentaktiviteter i undervisningstiden, eventuelt med ulike typer samarbeidslæring. Spesiell vekt legges på omvendt klasserom for å aktivisere og engasjere studentene til læring og refleksjon, for bedre oppfølging og for å redusere frafall.

### **3. Prosjekter innen digitale læringsformer for arbeidslivet**

#### **Bakgrunn**

Innsatsområdet for arbeidslivet og digitale læringsformer har som formål å frembringe, sammenfatte og formidle systematisk kunnskap om hvordan digitale metoder og verktøy kan utnyttes for kompetanseutvikling for arbeidslivet i samarbeid med akademia. Videre skal det kartlegges hvilke forhold (teknologi, organisering, ledelse, pedagogikk, kultur, m.fl.) som må adresseres ved UH institusjonene, og hos aktuelle arbeidslivsaktører, ved tilrettelegging av digitale læringsformer for arbeidslivet. Prosjektene skal bidra til å etablere denne kunnskapen, ved å utvikle nye eller videreutvikle eksisterende studietilbud, og dokumentere erfaringene fra dette arbeidet. Studietilbudene kan men trenger ikke være studiepoenggivende.

Utdanning er sentralt for å sikre et kunnskapsbasert arbeidsliv. Utdannings- og forskningssektoren må svare på de behovene arbeidslivet har for kunnskap og kompetanse, samtidig som aktørene i arbeidslivet må være tydelige på sine behov. Kravet om relevans i utdanningene dreier seg ikke kun om utviklingen av skreddersydde kurs for kompetanseheving, men også om utviklingen av grunnutdanninger som er relevante for virksomheten i offentlig og privat sektor. Det er derfor viktig også med et samarbeid der sentrale erfaringer og kunnskap fra praksisfeltet bringes inn som grunnlag for studietilbud og kurs side om side med den forskningsbaserte kunnskapen UH-institusjonene formidler.

En viktig del av samfunnsrollen til universiteter og høyskoler består i å legge til rette for livslang læring, uavhengig av alder, bosted og livssituasjon. Det er samtidig en økende oppmerksomhet på kvalitet og samfunnsrelevans i alle ledd i høyere utdanning. I produktivitetskommissjonens rapport (FD 2015) blir det pekt på noen særlig kritiske områder som er sentrale for denne prosjektutlysningen. Dette omfatter utfordringer knyttet til arbeidslivets behov for omstilling til nye produktområder, nye produksjonsmetoder, nye markeder mm. Omstillingsprosesser i arbeidslivet krever tilførsel av ny kompetanse under endrede rammebetingelser, kompetanse som gir støtte for utvikling av bærekraftige ideer og konkrete tiltak for å styrke verdiskapingen i norsk arbeidsliv. Arbeidslivet krever også løpende oppdatering av kompetanse innen de fleste områder, der den viktigste læringsomgivelsen kan være på arbeidsplassen eller hjemme. Digital teknologi er vel egnet til å tilrettelegge for den fleksibilitet som fordres i de læringsformer som inngår i slike læringsprosesser. Det er med bakgrunn i disse behovene i nærings- og

læringsliv at prosjekter innen digitale læringsformer i arbeidslivet må formuleres.

### **Retningslinjer for prosjekter innen digitale læringsformer for arbeidslivet**

Hovedutfordringene for prosjekter innen innsatsområdet digitale læringsformer for arbeidslivet blir bruk av digital teknologi og utvikling av digitale læringsformer for å bygge kompetanse i arbeidslivet, og for å styrke betydningen av livslang læring og relevans i utdanningene. Denne utfordringen skal adresseres i prosjektene på følgende måter:

- Prosjekter på området skal i et samarbeid mellom UH-institusjonene og aktører i arbeidslivet, sørge for kompetanseutvikling for virksomheter ved å klargjøre kompetansebehov og ta i bruk/utvikle digitale læringsressurser og læringsmetoder som imøtekommer kompetansebehovene og behovet for relevans i utdanningstilbud.
- For å klargjøre og møte kompetansebehovene må det vurderes ulike former for organisering alternativt til tradisjonell campus-undervisning.
- Det er sentralt at prosjektene bringer sammen den arbeidsplassrelaterte erfaringsbaserte kunnskapen som arbeidslivets aktører bidrar med og den forskningsbaserte kunnskapen fra academia, der dette kan styrke relevansen i emner og kurs ytterligere.
- Som vist i *NOU 2014:5, MOOC til Norge* representerer MOOC én av flere måter å modularisere et kunnskapsfelt på, fleksibilisere gjennomføringen i tid og rom, og organisere læringsprosesser og -aktiviteter. Dette gjør MOOC egnet i en livslang læring- og arbeidslivskontekst. MOOC vil derfor være svært aktuelt for prosjekter som søker støtte, men ingen forutsetning.
- Prosjektene kan videre prøve ut andre digitale læringsformer med bruk av ulike typer teknologi som støtter fleksibilitet og studentaktivitet innen arbeidslivsrelaterte temaer.
- Også for prosjekter på området digitale læringsformer for arbeidslivet er samarbeidslæring (jf. kap. 2) sentralt, og relevant for prosjekter som søker støtte. Det er et hovedtrekk ved læring på arbeidsplassen at den har som formål å dyktiggjøre medarbeidere på kunnskapsanvendelser i team i en verdiskapende kontekst, noe som stiller betydelige krav til samarbeid.

Prosjekter rettet mot digitale læringsformer for arbeidslivet skal utforske hvordan teknologi kan utnyttes til å skape god kompetanseutvikling hos utvalgte aktører i arbeidslivet. Det legges vekt på de institusjonelle forhold som må være til stede ved lærestedene for at det nevnte samarbeidet skal finne sted på en måte som er gjensidig givende, og på organiseringen av samarbeidet mellom UH-institusjonen og samarbeidende aktør i arbeidslivet.

Leveransene fra prosjekter på området skal omfatte:

- Et nyutviklet eller redesignet emne eller studieprogram i henhold til prosjektets mål
- Et midtveis refleksjonsnotat på ca. 5 sider som gjør rede for foreløpige erfaringer og evaluerer arbeidet med innovasjonen utfra prosjektmål og retningslinjer, evt. presentert på en samling med andre prosjekter for aktiv læring

- En artikkel på ca. 10 sider ved prosjektavslutning som videreutvikler analyser og drøftinger fra refleksjonsnotatet, og som inngår i en utgivelse om aktiv læring i Norgesuniversitetets skriftserie (med ISBN)

## 4. Prosjekter innen digital vurdering

### Bakgrunn

Med innføringen av nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk (KD 2011/2014) følger et mønster for læringsutbyttebeskrivelser som uttrykker hvilke kunnskaper, ferdigheter og generelle kompetanser studentene skal opparbeide seg i emner og studieprogrammer på ulike nivå. Når fokus på denne måten rettes mot studentenes læring reiser det spørsmål om hvordan studenter lærer, hvordan en tilrettelegger for læring og hvordan en vurderer hva studentene har lært. Litteraturen understreker viktigheten av å sikre et samsvar mellom det studenten skal lære (uttrykt i læringsutbyttebeskrivelsen), vurderingsformen som skal avdekke om læringsutbyttet er oppnådd, og de læringsaktivitetene studenten skal gjennomføre for å oppnå læringsutbyttet (jf. "constructive alignment", Biggs & Tang 2011).

Den tradisjonelle skriftlige skoleeksamen med fokus på kontroll, objektivitet og transparens er en vurderingsform som har hatt en sterk posisjon innenfor norsk høyere utdanning på tvers av fag og nivå. I løpet av de siste årene har flere læresteder etablert systemer for digital skoleeksamen. Mange læresteder har intensivert digitaliseringsarbeidet med målsetting om 100% digital eksamen i løpet av de nærmeste årene. Det er dog ikke gitt at en og samme vurderingsform er egnet til å vurdere alle former for læringsutbytte, på tvers av ulike nivå.

Parallelt med arbeidet med digital skoleeksamen drives det i økende grad arbeid for å utvikle alternative vurderingsformer. Også her er det aktuelt å ta i bruk digitale løsninger, både for å utnytte digitale mediers egenart og skape rike vurderingssituasjoner, og for å gjennomføre mer egnede vurderinger.

Prosjekter innen innsatsområdet for digital vurdering skal utforske vurderingsformer som kan tjene ulike formål som til dels kan kombineres:

- Vurdering av læring
- Vurdering *for* læring
- Vurdering *som* læring

### Vurdering av læring

Det legges her vekt på prosjekter som tilrettelegger vurderingsformer for å måle studentenes læringsutbytte, såkalt "summativ vurdering".

Det benyttes gjerne fem kvalitetskriterier for vurdering av læring:

- 1) *pålitelighet*, dvs. at samme prestasjon blir gitt samme vurdering på ulike tidspunkt eller av ulike vurderingspersoner
- 2) *gyldighet*, dvs. at man får dokumentert det som faktisk er intensjonen med vurderingen
- 3) *autentisitet*, dvs. at dokumentasjonen som skal vurderes kan tilbakeføres til oppgitt kandidat og ingen andre



- 4) *transparens*, dvs. at det finnes felles forståtte og tilgjengelige kriterier for vurdering og vekting av dokumentasjonen / prestasjonen, slik som sensorveiledning og scoringsskjema
- 5) *rettferdighet*, dvs. vurderingen yter rettferdighet til kandidatens bidrag uten å diskriminere på grunnlag av rase, kjønn, etnisitet, språk, alder, osv.

Prosjekter rettet mot digitale vurderingsformer for å måle studentenes læringsutbytte skal utforske hvordan digitale mediers egenart kan utnyttes til å skape pedagogisk begrunnede alternativer til skoleeksamen, med sammenheng mellom læringsutbyttebeskrivelse, læringsaktiviteter og vurderingsformer, og hvor kvaliteten i vurderingssituasjonen etter kriteriene ovenfor blir styrket. Det vil også være relevant å belyse hvordan mulig akademisk uredelighet som plagiering og fusk kan imøtegås gjennom utformingen av vurderingsformer og oppgaveformuleringer.

### Vurdering for læring

Det legges her vekt på prosjekter som utforsker vurderingsformer for å understøtte studentenes læring (såkalt "formativ vurdering") og som derfor inngår i selve tilretteleggingen for læring. Dette er vurderinger tuftet på prinsipper for tilbakemeldinger, dvs. som mer spesifikt:

- definerer hva som er god måloppnåelse
- understøtter selvevaluering
- gir kvalitativ informasjon om studentens læring og hvordan hun kommer videre
- understøtter dialog mellom lærer og student
- bidrar til å minske gapet mellom nåværende og ønsket læringsutbytte

Prosjekter rettet mot digitale vurderingsformer for å understøtte studentenes læring skal utforske hvordan teknologi kan utnyttes til å senke tersklene for dialog og å fremme læreres og praksisveilederes muligheter og metoder for konstruktive tilbakemeldinger til studentene, alternativt hvordan ulike typer programvare kan gi automatiske tilbakemeldinger som fremmer studentens læring.

### Vurdering som læring

Vurdering også kan være en læringsaktivitet i seg selv, når det er studenten selv som vurderer. Vurdering som læring kan, med god tilrettelegging, bidra til at studenten utvikler kritisk refleksjon om andres og eget læringsarbeid. Studentvurdering kan bidra til innsikt i egne og andres kunnskapsmessige styrker og svakheter, utviklingspotensial og læringsstrategier. Studentvurdering utvikler et metaperspektiv på læringsprosessen og en vurderingskompetanse som er verdifull i et kunnskapsintensivt arbeidsliv preget av konstant endring, utvikling og læring.

Prosjekter rettet mot digitale vurderingsformer som læring skal utforske hvordan utnytte teknologi for å legge til rette for medstudentobservasjoner, praksis- og læringsdokumentasjon, medstudentvurdering, ulike typer av refleksjons- og tilbakemeldingspraksis, med mer, med det for øye å fremme studentvurdering som læringsaktivitet.

## Retningslinjer for prosjekter innen digital vurdering

Opgaven for prosjekter innen innsatsområdet digital vurdering er å utnytte teknologi for å videreutvikle vurderingspraksis innen ett eller flere av områdene beskrevet ovenfor, med de krav til prosjekter som nevnes der. For søknader innen innsatsområdet gjelder ellers:

- Prosjektsøknader om digitalisering av tradisjonell skoleeksamen vil ikke bli vurdert.
- Prosjekter må drøfte sammenhengen mellom læringsutbytte og vurderingspraksis, og prosjekt som utforsker effektene på ulike aspekter ved studentenes læring ved bruk av digital vurdering (av, for, som) vil derfor være aktuelle.
- Det er videre nærliggende at tilretteleggingen for læring / læringsaktivitetene tilpasses læringsutbyttebeskrivelsen og vurderingsformene for å sikre en meningsfull sammenheng mellom de tre. Dette åpner for koblinger mellom innsatsområdene for aktiv læring og digital vurdering, hvor prosjekter kan kombinere eksempelvis omvendt klasserom og samarbeidslæring med ny vurderingspraksis av alle tre typer (av, for, som) eller knytte studentforskning til vurderingsformer vi kjenner fra forskningen, som anonym "peer review" av resultatdokumentasjon. Prosjekter som etablerer slike sammenhenger mellom læringsutbyttebeskrivelser, vurderingsformer og læringsaktiviteter vil bli prioritert.
- Store datasett sammen med digitale analysemetoder gir nye og forbedrede muligheter for vurdering. Såkalt "adaptiv læring" og læringsanalyse er metoder for å måle studenters læringsutbytte og framgang over tid for bedre å tilpasse læringsaktivitetene til den enkelte students læringsbehov og -stil. Prosjekter som utforsker læringsanalyse og adaptiv læring i en vurderingskontekst vil være aktuelle.
- Prosjekter innen alle innsatsområder skal diskutere det organisatoriske landskapet som utviklingsarbeidet skal foregå i, men dette er spesielt sentralt i sammenheng med digital vurdering. Sluttvurdering er juridisk regulert av eksamensregelverk, og enheter med ansvar for sikkerhet og studieadministrasjon må være tett koblet på prosjekter med sluttvurdering som tema. Det samme gjelder de teknologiske støttefunksjoner som må sikre at tekniske løsninger overholder autentisering / autorisasjon, personvern og datasikkerhet. Samtidig vil det være særs relevant at prosjekter innen området kritisk vurderer de juridiske, organisatoriske, administrative og teknologiske rammebetingelsenes utfordringer og begrensninger for pedagogisk ønskelige vurderingsformer.
- Prosjektbeskrivelsen bør sannsynliggjøre hvordan bruken av digital teknologi kan bidra til styrking eller forbedringer i vurdering av studentprestasjoner med hensyn til pålitelighet, gyldighet, autentisitet, transparens og rettferdighet.

Mens en hensikt med prosjekter innen innsatsområdet er å styrke fagmiljøenes vurderingsteoretiske refleksjon og kompetanse og øke motivasjon og engasjement i fagmiljøene for bruk av digitale vurderingsformer, skal leveransene fra prosjekter på området konkret omfatte:

- Et nyutviklet eller redesignet emne eller studieprogram i henhold til prosjektets mål
- Et midtveis refleksjonsnotat på ca. 5 sider som gjør rede for foreløpige erfaringer og evaluerer arbeidet med innovasjonen utfra prosjektmål og retningslinjer, evt. presentert på en samling med andre prosjekter for digital vurdering
- En artikkel på ca. 10 sider ved prosjektavslutning som videreutvikler analyser og drøftinger fra refleksjonsnotatet, og som inngår i en utgivelse om digital vurdering i Norgesuniversitetets skriftserie (med ISBN)

## 5. Sjekkliste for søknader

Sjekkliste for søknader beskrevet i kap. 1-3. Kan bør kunne svare bekreftende på følgende spørsmål når dere er ferdige med søknaden:

- For alle prosjekter: ([jf. kap. 1](#))
  - Beskriver søknaden hvordan prosjektet er forankret i lærestedets strategiske arbeid med utdanningskvalitet, herunder digitalisering av utdanningene og evt. digitalisering og utvikling av studietilbud i samarbeid med arbeidsliv?
  - Er søknadene som kommer fra samme institusjon rangert av toppledelsen i henhold til relevans for institusjonens utdanningsstrategi?
  - Beskriver søknaden hvordan prosjektets resultater skal videreføres etter prosjektperiodens slutt?
  - Beskriver og sannsynliggjør søknaden prosjektet som et bidrag til utdanningskvalitet, der valgt pedagogisk metode og læringsmål for studentene bygger opp om valg av digitale læringsformer og studieorganisering?
  - Beskriver søknaden behovet for eventuell nyopprettelse av et emne, kurs eller program, hvem som er målgruppene og om det finnes andre og lignende tilbud ved UH-institusjoner i Norge.
  - Beskriver søknaden det organisatoriske landskapet prosjektet skal foregå i, med vekt på støtteenheter og beslutningsstrukturer, og begrunner den prosjektets samspill med disse?
  - Inneholder søknaden en enkel risikoanalyse av formelle og kulturelle risiki, med mottiltak?
  - Er det planlagt kompetanseutvikling av undervisere innen prosjektets tema, i regi av prosjektet eller ved å benytte eksisterende opplæringstiltak ved institusjonen?
  - Begrunner søknaden valg eller evt. bort valg av bruk av eCampusteknologier?
  - Beskriver søknaden evt. samarbeid i prosjektet, mellom utdanningsinstitusjoner, eller mellom utdanningsinstitusjoner og aktører i arbeidslivet? Er roller og oppgaver i samarbeidet avklart og beskrevet i søknaden?

- Er det lagt ved evt. signerte samarbeidsavtaler?
- Utnytter prosjektet allerede eksisterende ressurser og kompetanse i sektoren, av teknologisk og/eller faglig art?
- Bidrar prosjektet ifølge søknaden til delingskultur i sektoren, og har søknaden en plan for deling av resultater, med egnede lisenser?
- Har prosjektet en realistisk framdriftsplan med milepæler og bemanning som kan bringe prosjektet i mål?
- Er økonomien i prosjektet godt beskrevet, med egenandel i arbeidstimer på minimum 30% av samlet budsjett?
- For prosjekter rettet mot aktiv læring: ([jf. kap. 2](#))
  - Gir søknaden en god beskrivelse av prosjektets bakgrunn, innhold og leveranser i form av emner eller studieprogrammer?
  - Gir søknaden en god beskrivelse av prosjektets resultatmål i samsvar med retningslinjene for prosjekter rettet mot samarbeidslæring, forskning som læringsmetode eller omvendt klasserom?
- For prosjekter rettet mot digitale læringsformer for arbeidslivet ([jf. kap. 3](#))
  - Gir søknaden en god beskrivelse av prosjektets bakgrunn, innhold og leveranser i form av kompetansegivende studietilbud?
  - Gir søknaden en god beskrivelse av prosjektets resultatmål i samsvar med retningslinjene for prosjekter rettet mot utvikling av digitale læringsformer for arbeidslivet, der det rettes spesiell oppmerksomhet mot samarbeidet om kartlegging av kompetansebehov og utvikling av kompetansegivende studietilbud i nær kopling mellom utdanningsinstitusjon og arbeidslivsaktør?
- For prosjekter rettet mot digital vurdering ([jf. kap. 4](#))
  - Gir søknaden en god beskrivelse av prosjektets bakgrunn, innhold og leveranser i form av emner eller studieprogrammer?
  - Gir søknaden en god beskrivelse av prosjektets resultatmål i samsvar med retningslinjene for prosjekter rettet mot vurdering av læring, vurdering for læring og vurdering som læring?

## 6. Søknadsveiledning

Norgesuniversitetet arrangerer sin høstkonferanse 27. og 28. september i Tromsø. Det vil på denne konferansen bli satt av god tid til søknadsveiledning til potensielle søkere til prosjektmidlene. Konferansen vil også inneholde presentasjoner fra prosjekter som Norgesuniversitetet finansierer, med vekt på å vise eksempler som kan være veiledende også for søkerne.

Det vil bli gjennomført individuelle veiledninger for søkere på oppfordring. Dette kan gjøres på nett, på telefon eller ansikt til ansikt. Ta kontakt med ansatte ved Norgesuniversitetet for avtale. Det vil også bli arrangert andre former for veiledning i perioden før høstkonferansen. Disse annonseres i vårt nyhetsbrev, på våre nettsider og i sosiale medier.

Den individuelle veiledningen vil opphøre etter at høstkonferansen er arrangert. Det vil da være en måned igjen til søknadsfrist, og søkerne overlates til egen søknadsskriving. Individuell veiledning gis muntlig, ikke skriftlig. Dette er viktig for å sikre en profesjonell og uhildet behandling av søknadene i organisasjonen etter søknadsfristen utløp.

Norgesuniversitetet har 12,5 mill. kroner til fordeling til prosjekter hvert år. Midlene fordeles imidlertid på prosjektene inntil maksimalt 2 år. Vi ønsker søknader både til store og mindre prosjekt.

Norgesuniversitetet

28. april 2016

## 7. Referanser

- Abeyssekera, Lakmal og Dawson, Phillip 2014. Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. *Higher Education & Development*, 34:1, ss. 1-14. URL: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/07294360.2014.934336#.VRwj-TusV3Y>
- Biggs, John og Tang, Catherine 2011. *Teaching for Quality Learning at University: What the Student Does* (4th. ed). Berkshire, UK: Open University Press / McGraw-Hill
- FD 2015. *NOU 2015: 1 Produktivitet – grunnlag for vekst og velferd – Produktivitetskommissjonens første rapport*. Oslo: Finansdepartementet. URL: <https://www.regjeringen.no/nb/dokumenter/nou-2015-1/id2395258/?docId=NOU201520150001000DDDEPIS&ch=1&q=>
- Fossland, Trine, Ramberg, Kirsti Rye, Gjerdum, Eva (red. 2013). *Ulike forståelser av kvalitet i fleksibel høyere utdanning*. Tromsø: Norgesuniversitetets skriftserie 1/2013, URL: [http://norgesuniversitetet.no/files/ulike\\_forstaelser\\_av\\_kvalitet.pdf](http://norgesuniversitetet.no/files/ulike_forstaelser_av_kvalitet.pdf)
- Glossary of Education Reform 2014. 21<sup>st</sup> century skills. URL: <http://edglossary.org/21st-century-skills/>
- KD 2011/2014. *Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk for livslang læring (NKR)*. URL: <https://www.regjeringen.no/no/tema/utdanning/hoyere-utdanning/nasjonalt-kvalifikasjonsrammeverk/id564809/>
- KD 2013. *Meld. St. 18 (2012–2013) Lange linjer – kunnskap gir muligheter*. Oslo: Kunnskapsdepartementet. URL: <https://www.regjeringen.no/contentassets/9f8d4da472c04edf8cabee3fed441b3d/no/pdfs/stm201220130018000dddpdfs.pdf>
- KD 2014. *NOU 2014: 5 MOOC til Norge – Nye digitale læringsformer i høyere utdanning*. Oslo: Kunnskapsdepartementet. URL: <https://www.regjeringen.no/nb/dokumenter/NOU-2014-5/id762916/?docId=NOU201420140005000DDDEPIS&ch=1&q=>
- KD 2015. *Meld. St. 18 (2014-2015) Konsentrasjon for kvalitet: Strukturreform i universitets- og høyskolesektoren*. Oslo: Kunnskapsdepartementet . URL: <https://www.regjeringen.no/contentassets/86d1e31e78b44de6a3a15e913b092bf4/no/pdfs/stm201420150018000dddpdfs.pdf>
- NIFU 2014. *NHOs Kompetansebarometer*. Temanotat nr. 5 /2014. URL: <http://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/279166/1/Temanotat-5-2014-Ferdigheter%20og%20holdninger.pdf>
- Norgesuniversitetet 2015. *Digital tilstand 2014*. Tromsø: Norgesuniversitetet. URL: <https://norgesuniversitetet.no/digitaltilstand>
- Norkvelle, Yngve, Fossland, Trine, Nettelund, Grete (2013). *Kvalitet i fleksibel høyere utdanning – nordiske perspektiver*. Trondheim: Akademika forlag
- Prince, Michael 2004. Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*. Juli, ss. 223-231. URL: [http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/Papers/Prince\\_AL.pdf](http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/Papers/Prince_AL.pdf)
- Ole Jacob Skodvin 2013. NOKUT og kvalitet i IKT-støttet høyere utdanning. Kapittel 3 i Fossland et al. 2013.
- Solberg, Espen et al. 2013. *Bedriftskultur for læring*. NIFU-rapport 27 / 2013. URL: <http://www.nifu.no/files/2013/09/NIFUrapport2013-27.pdf>

UHR 2010. *Utdanning + FoU = Sant*. Oslo: Universitets- og høyskolerådet. URL:  
[http://www.uhr.no/documents/utdanningogfou\\_ferdigrapport\\_260810.pdf](http://www.uhr.no/documents/utdanningogfou_ferdigrapport_260810.pdf)

UiB 2011. *Kompetanse 2020: Universitetsutdanningenes synlighet og relevans og samfunnets behov*. Bergen: Universitetet i Bergen. URL:  
<http://www.uib.no/filearchive/kompetanse-2020-rapport-16-02-11-.pdf>