

1. Val av digitala resurser

Den teknik som finns tillgänglig i dag gör det möjligt för utbildare att skapa egna digitala resurser som videor, podcasts och till och med appar. Det är dock alltid värt att kontrollera vad som redan finns tillgängligt innan du lägger tid och resurser på att skapa eget innehåll när det finns många bra resurser på nätet som kan komplettera ditt eget material för lärande. I denna del av lärandematerialet nedan kommer vi att gå in på hur man hittar lämpliga digitala resurser.

Att hitta digitala resurser

Vad är skillnaden mellan "digitalt innehåll" och "digitalt utbildningsinnehåll"? "Digitalt innehåll" kan ursprungligen ha varit avsett för andra ändamål såsom reklam, låtar, TV-program medan "digitalt utbildningsinnehåll" har skapats för att användas i undervisning.

Öppna utbildningsresurser (Open Educational Resources, OER) är utbildningsdokument och material som erbjuds fritt och är tillgängligt för alla att använda i undervisning, lärande eller forskning. Dessa öppna läromedel distribueras genom licenser som styr hur materialet får användas. Du kanske har hört talas om Creative Commons-licensen som utvecklades för att tydligt identifiera material som är tillåtet att använda och vilka villkor som gäller för användning. Det finns flera varianter av Creative Commons-licenser där vissa anger att du får ändra materialet för eget bruk medan andra licenser innebär att du måste använda materialet i ursprunglig form.



Det här fotot av Okänd författare licensieras enligt [CC BY-SA](#)

Det finns plattformar som erbjuder riktlinjer för hur man väljer digitalt innehåll för särskilda utbildningsändamål och andra användbara resurser som används för undervisning och lärande.

- [Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching \(MERLOT\)](#) är en utvald samling av fria och öppna resurser för undervisning och lärande online.
- [OER Commons](#) är ett offentligt digitalt bibliotek med öppna utbildningsresurser som kategoriserats i olika ämnesområde och nivåer.

- [Open Education Consortium, now Open Education Global](#) är ett globalt nätverk av utbildningsinstitutioner med resurser inom olika ämnesområden och format.

Det finns andra digitala läromedelsresurser som skapats för utbildare och som är tillåtet att använda:

- [Youtube for Teachers](#) erbjuder videor som skapats av utbildare. Du kan söka efter ämne och förfinas din sökning för att hitta innehåll under Creative Commons-licens.
- [TedEd](#) är en plattform med föreläsningar, animerade videor och lektioner.
- [Wikiresurser \(via WikiEdu\)](#) skapas i samarbete mellan olika personer och uppdateras ofta. Användarna kan redigera och förbättra materialet: [WikiArt](#), [WikiBooks](#) och [WikiMedia Commons](#) för digitala medieresurser.
- [Open Stax](#) är ett Open Space med små gratismoduler som kan organiseras som kurser, böcker, rapporter eller andra upplägg.
- [Learning Apps](#) är en annan användbar portal med interaktiva multimedieövningar och mallar som du kan använda för övningar eller flervalstester. De är avsedda för att öva och fördjupa färdigheter (till exempel kommunikation, uttal...).
- Slutligen finns det några portaler med små klipp eller podcasts: [Apple_Stitcher](#) och [Spotify](#) m fl.

Strategier för att söka efter resurser

Med tanke på den enorma mängd material som finns tillgängligt på nätet kan det vara en utmanande process att söka efter och hitta lämpligt material. Att ha en tydlig idé om vad man vill uppnå hjälper till att filtrera resultaten och hitta något lämpligt snabbare. Det finns minst tre nyckelfrågor att ta hänsyn till: De omfattar överväganden som rör studenter och ämnet samt överväganden som rör licensiering och användning av innehåll. Vi tar upp dessa frågor i tur och ordning.

1. För att välja passande läromedel för dina lärandeaktiviteter behöver du noga överväga lärandemålen, sammanhanget och kursdeltagarnas engagemang. Här kan du fundera på vilken typ av resurs du behöver: text, video, ljud eller utbildnings-app. Startar du ett nytt moment eller uppmuntrar du kursdeltagarna att reflektera över ett pågående projekt eller en pågående idé? Om du vill att dina studenter ska förstå en process och upprepa den - till exempel instruktioner för att använda ett verktyg, för att utföra en online-operation eller ett fysikexperiment. Då kan en instruktionsvideo vara en bra resurs. För ämnen som språk eller historia kan en podcast vara lättare för kursdeltagarna att följa medan de gör andra aktiviteter.

2. Att hitta bra läromedel kräver att vi har goda sökfärdigheter. Portaler och arkiv för digitala resurser har oftast sökmotorer som fungerar genom att man skriver in nyckelord. Du kan skapa en lista över de områden eller ämnen som intresserar dig, samt varianter och synonymer för en djupare sökning. Tyvärr använder inte alla sökmotorer samma kategoriseringssystem så du måste ha ett ganska brett urval av söktermer. De flesta

utbildningsregister har vanligtvis alternativ för att välja utbildningsnivå för det material du söker och andra filter, så att du snabbt kan begränsa resultaten.

3. Licenser: Öppna resurser är fria att använda men ibland har upphovsmannen satt begränsningar för hur de kan användas eller anpassas. Det finns olika typer av licenser och upphovsrätt kopplade till varje plattform och resurs. Andra plattformar med populärt innehåll, till exempel YouTube, har en del innehåll med begränsad användbarhet och en del som är tillgängligt under Creative Commons-licenser.

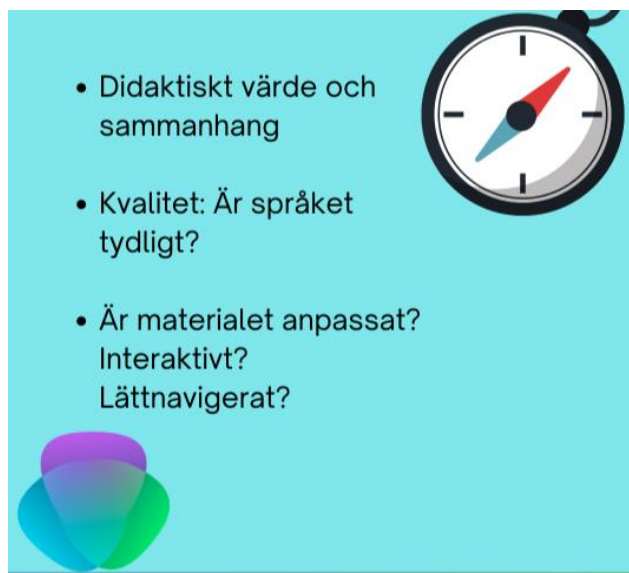
Som utbildare måste du granska policyn som kallas "Fair use" för alla källor du vill använda och säkerställa att det är tillåtet att återanvända innehållet i dina egna kurser eller utbildningar. Om du är osäker är det säkrast att kontakta upphovsmannen och be om ett skriftligt tillstånd.

Det här avsnittet har uppmärksammat vad vi behöver tänka på när vi söker efter utbildningsresurser för studenter. Tre viktiga faktorer: kursdeltagarnas behov, breda sökstrategier och att vi endast använder material som är licensierat för användning. Prova att söka efter digitalt utbildningsmaterial med dessa kriterier i åtanke.

1. Val av digitala resurser

1.1. Kriterier för val av digitala resurser

I detta avsnitt kommer vi att tala om några kriterier för att välja digitala resurser.



Kvaliteten på de digitala utbildningsresurserna kan bedömas utifrån flera kriterier. Dessa omfattar didaktiskt värde och sammanhang, presentationens kvalitet, materialets anpassningsbarhet och tillgänglighet, interaktivitet och teknisk utformning, inklusive enkel navigering.

1. Didaktiskt värde och sammanhang: Är det tydligt att innehållet har rätt utbildningsnivå och främjar de färdigheter som kursdeltagarna ska utveckla? Kommer kursdeltagarna att

behöva förkunskaper för att förstå det eller ladda ner det? Ger innehållet önskad progression i kursdeltagarnas lärande? Hur lång tid kommer det att ta att lära sig hur man får tillgång till materialet, och är det en värdefull användning av deras tid?

2. Kvalitet: Är språket tydligt och är de viktigaste idéerna lätta att förstå? Presenteras innehållet på ett respektfullt, objektivt och opartiskt sätt?

3. Anpassningsbarhet: Är materialet tillgängligt för ett brett spektrum av studenter och deras behov? Kan till exempel teckenstorlek, stil och färg anpassas? Har videor möjlighet till undertexter? Kan det användas på olika enheter, med och utan internetuppkoppling?

4. Interaktivitet: Kan kursdeltagarna interagera med materialet, till exempel genom att ställa frågor? Kan kursdeltagarna se och ha överblick över sina framsteg och välja olika alternativ? Erbjuds extra material för de som vill gå djupare?

5. Design: Är resursen lätt att navigera i? Laddas den snabbt och korrekt? Är de länkar som används fungerande och aktuella? Kommer du som utbildare att kunna åtgärda trasiga länkar eller uppdatera materialet med länkar till nya resurser.

De fem kriterierna är ganska intuitiva och lätta att komma ihåg. Varför inte välja en läranderesurs från en välrenommerad källa och använda kriterierna för att bedöma om resursen skulle vara till hjälp i dina kurser?

2. Skapa och modifiera digitala resurser

Digitala inlärningsresurser kan innehålla video- eller ljudformat med element som diagram eller till och med digitala böcker. Både (lärplattformar) online och fysiska klassrum och utbildning kan innehålla digitala resurser och dessa resurser behöver inte endast skapas av utbildare utan kan även produceras av studenter.

Läraren Quim Sanabria (Ahora, 2022) förklarar varför utbildare också uppmanas att vara producenter som kan skapa och ändra digitala resurser och säger: "*Studenter vill kunna kontrollera hur snabbt de går igenom klasserna*" Sanabria tillägger: "*Idag, när en student inte förstår något, går de till YouTube och söker efter en handledning eller en snabb förklaring.*"

Många kursdeltagare tycker att visuella format och ljudformat fungerar bäst för lärande och att ha dessa tillgängliga online ger användarna mer kontroll över sitt lärande eftersom de kan interagera med innehållet på ett sätt som passar dem. Till exempel kan de titta på eller lyssna på hela eller delar av material på sin fritid.

Att skapa utbildningsvideor innebär planering och här följer några frågor som kan hjälpa dig tänka igenom processen:

Vad är syftet med videon?

- Ska den förklara teori?

- Ska den utöka en befintlig uppgift?
- Utgör den instruktioner för en uppgift?

Hur ska videon produceras? Använder du en telefon eller dator? Spela in på en skärm eller kamera eller båda?

Hur kan vi se till att videon är både informativ och engagerande? Eftersträva att använda en kombination av ljud- och visuella element såsom kamerabild på dig när du talar, bilder, demonstrationsinnehåll och interaktiva element?

Hur lång ska videon vara? Vi måste ta hänsyn till tittarnas ork och uppmärksamhet. Eftersträva en videolängd på 3–6 minuter. Vi rekommenderar att du utarbetar en översikt över vad som omfattas och motsvarande inlärningsmål att dela med kursdeltagarna.

Kontrollera kvaliteten på din mediaproduktion. Arbeta i hög upplösning för att sedan göra versioner med lägre upplösning efter behov och distributionssätt

Hur ska din media distribueras? Vilket format accepterar din tänkta distributionsplattform?

Skapa utbildningsvideor och poddar

Det finns många videokonferensverktyg som vi förmodligen redan använder som gör att vi kan spela in videor och dela vår skärm, till exempel om vi behöver presentera bilder samtidigt). Exempel är Zoom, Meet och Teams. I den senaste versionen av Powerpoint kan du skapa videor från presentationer: gå till presentationsmenyn, spela in, från början eller från en bild, och när du stoppar inspelningen kan du visa den och spara som multimedia i vilken mapp som helst på din dator.

Vi rekommenderar att du testar [TechSmith Capture \(Jing\)](#), en gratis inspelningsprogramvara tillgänglig på både Windows och Mac.

Du kan också göra ljudinspelningar (podcasts). Vissa plattformar som distribuerar podcasts går också att spela in på. Några andra verktyg att prova är t ex [Ivoox](#) och [SoundCloud](#).

Videoredigering

Det finns många videoredigeringsprogram som gör att vi kan klippa ut delar eller kombinera flera befintliga videor för att skapa nya. Det gör det möjligt att skapa engagerande utbildningsresurser som komplement till din undervisning. Men vi får inte glömma att immateriella rättigheter och upphovsrätt gäller för såväl hela som delar av videoresurser som tas från webben. När vi använder innehåll som producerats av andra måste det framgå vem som är upphovsman.

Videoredigeringsprogram är vanligtvis inte intuitiva. De separerar delar av videon i olika lager, till exempel ljud och video, eller om vi har flera videor kommer var och en att vara ett spår som kan läggas till, raderas eller flyttas. En av de mest använda redigeringsverktygen är [OpenShot Video Editor](#).

Om vi bara vill klippa ut några avsnitt är det enklaste sättet att använda enkla redigeringsverktyg som [YouCut](#).

En viktig del av digitalt lärande är hur vi kan främja interaktivitet och undvika envägskommunikation. Det finns sätt att ge feedback och verktyg som kan hjälpa dig att följa kursdeltagarnas förståelse av ämnet.

Vi kan bädda in quiz/frågor i videor för att uppmuntra engagemang och uppmana kursdeltagarna att testa ny kunskap. Det finns videoredigerare som gör att vi kan infoga frågor när material har spelats in, till exempel <https://screenpal.com/> är bra börja med. När kursdeltagarna klarat en quizz kan de antingen fortsätta med videon eller gå vidare till en ny resurs. Här finns även förslag på ändra videoquiz-lärverktyg: <https://filmora.wondershare.com/video-editing/make-quiz-video.html>

[Slido](#) och [Mentimeter](#) är båda interaktivitetsverktyg som kan användas som enkät eller quiz, men som kanske gör sig bäst när den används i realtid i undervisning i interaktion med en studentgrupp. Till exempel genom kontrollfrågor, ordmoln eller tävlingar.

Vi kan också använda verktyg som [Pear Deck](#), som integreras med Google Slides och låter oss interagera med våra elever genom att ge feedback i realtid. På Pear Deck-webbplatsen hittar du handledning, mallar och olika exempel

Vi kan också använda spelmekaniken med till exempel tävling, ranking och poäng från dessa interaktiva element. [Accredibles Badge Designer](#) är användbart för att skapa ett en så kallad "badge" (Mikromeriter) som kursdeltagarna kan visa i sitt inlärningshanteringsystem.

Ibland vill vi bara göra några enkla presentationer med bilder. Du kan använda foton med [FreePik](#), som är en gratis plattform för nedladdning av bilder, vektorer, ikoner och mallar. Eller skapa infografik från redan skapade mallar med verktyg som [Easel.ly](#) och [Canva](#).

Samskapa digitala resurser för utbildning

Varför inte engagera kursdeltagarna i att spela in eller skapa en digital resurs som en del av en inlärningsaktivitet? Kursdeltagarna kan till exempel använda en digital whiteboard för att rita en bild tillsammans eller förklara ett koncept för varandra och andra kursdeltagare.

Vi uppmanar dig att använda sökorden 'digitala verktyg för samskapande' – vi tror att du blir glatt överraskad över alla innovativa möjligheter att skapa engagemang bland kursdeltagarna med hjälp av digitala verktyg.

Här finns några tips om samskapande online-verktyg

[Jamboard](#), en Google-app som är en digital whiteboard med bl a post-it-lappar:

[Explain Everything](#) är en plattform som låter dig sända eller spela in en session eller klass med en interaktiv White board online medan du spelar in din röst. Fler multimedieresurser som text, bilder eller anteckningar kan läggas till.

Att skapa filmer och ljudinnehåll är viktiga färdigheter för din digitala pedagogik. Prova några av de här verktygen - med dem kan du verkligen utvecklas som producent av utbildningsinnehåll.

3. Hantering, skydd och delning av digitala resurser

I detta avsnitt nedan kommer vi att tala om att hantera, skydda och dela digitala källor.

Copyright och öppen tillgång till material

Eftersom mycket material produceras och delas via internet och sociala medier är mängder av olika medier och objekt bara en knapptryckning bort. Men det är inte riktigt så enkelt att allt som finns får användas. Det finns mängder av undervisningsmaterial på internet som väntar på att användas i undervisningen. Men det mesta av detta material har skapats av någon annan. Det innebär att man måste förstå och respektera författarskapet och författarnas upphovsrätt om man vill använda och dela det innehåll som andra har skapat.

I denna del av kursen diskuterar vi vad man måste tänka på när man laddar ner läromedel, vilka regler och bestämmelser om upphovsrätt och licenser som måste beaktas och vad du behöver veta om dataskydd. Vi kommer att behandla tre huvudämnen: upphovsrätt, öppet innehåll och dataskydd.

Att dela, återpublicera, modifiera och bygga vidare på någon annans innehåll i någon media, inklusive webbsidor och sociala medier innebär att det är nödvändigt att först undersöka hur upphovsrätten ser ut.

Upphovsrätt

Som namnet antyder innebär upphovsrätt rätten till ett original. Om du bloggar och lägger upp dina egna bilder och text på sociala medier behöver du inte oroa dig för upphovsrätt. Om du bloggar och lägger upp någon annans saker behöver du däremot förhålla dig till upphovsrätten. Om du delar, återpublicerar, ändrar och bygger vidare på någon annans innehåll på alla medier, inklusive webbplatser och sociala medier innebär det att du måste följa upphovsrätten.

Upphovsrätt är ett komplext område och lagarna varierar i olika länder. EU har nyligen utfärdat ett nytt "upphovsrättsdirektiv" som fastställer reglerna för de tillstånd som leverantörer av innehållsdeltjänster måste ha för innehåll som laddas upp på deras webbplatser. Det förtydligar också reglerna för användning av innehåll för undervisning, inklusive undervisning på nätet. Du kan [läsa EU:s upphovsrättsdirektiv här](#).



Fair Use- rättvis användning

Det går att använda upphovsrättsskyddat material i utbildningssyfte utan tillstånd om materialet endast används av utbildare eller studenter för att "ge eller få undervisning".

I allmänhet krävs det inte tillstånd från upphovsrättsinnehavaren eller innehavaren av upphovsrätten när upphovsrätten har löpt ut. När upphovsrätten har upphört att gälla antas innehållet normalt vara "allmänt tillgängligt" och fritt tillgängligt. Många tror att tillstånd inte heller krävs om innehållet används i utbildningssyfte och det inte finns någon kommersiell fördel med att använda innehållet. Detta brukar kallas "rättvis användning" eller Fair Use. Kom ihåg att du inte alltid har rätt hävda Fair Use, och återanvända innehåll för utbildningssyfte. Du kan använda upphovsrättsskyddat material i utbildningssyfte utan att behöva tillstånd endast om materialet används av utbildare eller studenter "för att ge eller ta emot undervisning", till exempel för att illustrera något i det ämne som undervisas.

Den gyllene regeln när det gäller upphovsrätt är: utgå alltid från att allt innehåll du hittar på nätet eller någon annanstans är upphovsrättsligt skyddat och att du behöver tillstånd för att använda det. Denna regel gäller även om du inte kan se en upphovsrättssymbol, copyright-symbolen ©, i närheten av innehållet eller namnet på upphovsmannen eller året det skapades. Försök att ta reda på vem som är upphovsrättsinnehavare. Om det inte går kan du i stället sammanfatta kärnan i innehållet med egna ord utan att bryta mot upphovsrätten. Du kan också försöka hitta något som liknar det innehåll du är intresserad av och som omfattas av kriterierna för "öppet innehåll".

Öppet innehåll

Även om det verkar vara ett enkelt koncept är material som är fritt att använda, så kallat Open Content - liksom upphovsrätt - lite av ett minfält. Till att börja med finns det ingen

accepterad och tydlig definition av Open Content. I sin bredaste form tolkas Open Content som allt innehåll som vem som helst kan använda och ändra. I princip kan öppet innehåll användas, revideras, mixas om och distribueras utan att bryta mot upphovsrättslagen. I praktiken kan Open Content fortfarande vara licenserat och bygger på upphovsrättsinnehavarens goda vilja.

Free Content/Gratis innehåll

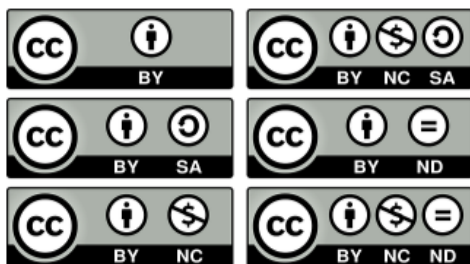
Free content är ungefär samma sak med "gratis innehåll". Den mest kända källan till gratis innehåll är förmodligen [Wikipedia](#). Även om [Wikipedia](#) beskriver innehållet som "fritt innehåll som vem som helst kan redigera, använda, ändra och distribuera" är det i verkligheten så att innehållet är upphovsrättsligt skyddat av [Wikipedias](#) redaktörer och bidragsgivare och är formellt licensierat för allmänheten under olika licenser. Det är alltså ingen idé att kontakta [Wikipedia](#) för att be om tillstånd att återge artiklar, bilder eller annat innehåll. Tillstånd att reproducera och ändra text på [Wikipedia](#) har redan beviljats till vem som helst och var som helst av författarna till enskilda artiklar - så länge det överensstämmer med licensvillkoren för de enskilda innehållsdelarna. Detta innebär att du behöver kontrollera tillstånd för enskilda artiklar.

"Öppna utbildningsresurser", som definieras av Unesco som "läromedel, undervisnings- och forskningsmaterial i vilket format och medium som helst som är offentligt tillgängligt eller upphovsrättsligt skyddat och som har släppts under en öppen licens som tillåter kostnadsfri tillgång, återanvändning, anpassning och vidaredistribution av andra".

Samma sak gäller för "öppna utbildningsresurser", som definieras av Unesco som "läromedel, undervisnings- och forskningsmaterial i vilket format och medium som helst som är offentligt tillgängligt eller upphovsrättsligt skyddat och som har släppts under en öppen licens som tillåter kostnadsfri tillgång, återanvändning, anpassning och vidaredistribution av andra".

Creative Commons

I slutändan beror allt på licensen. Och det är här som "Creative Commons" kommer in i bilden. En [Creative Commons-licens](#) är en licens som utfärdas av upphovsrättsinnehavaren av ett innehåll och som anger villkoren för hur innehållet får användas. Beroende på vilken definition du utgår ifrån finns det tre, fyra eller sex typer av Creative Commons-licenser. Här är en kort översikt över de viktigaste typerna av licenser som anges med anagram.



Dessa licenstyper kan sedan kombineras till slutlig licens som till exempel CC-BY-ND, vilket tillåter återanvändare att kopiera och distribuera materialet i vilket medium eller format som helst och för kommersiellt bruk, men endast i originalform, och endast så länge upphovsmannen anges.

CC BY - tillåter vidaredistribution, remixning och anpassning i alla medier och format, så länge upphovsmannen anges - även för kommersiell användning.

CC BY-SA - tillåter vidaredistribution, remixning och anpassning i alla medier och format, så länge upphovsmannen anges - även vid kommersiell användning. Om du mixar, anpassar eller bygger vidare på materialet måste du licensiera det modifierade materialet enligt samma villkor.

CC BY-NC - tillåter vidaredistribution, remixning och anpassning i vilket medium eller format som helst och endast för icke-kommersiella ändamål, så länge upphovsmannen anges.

CC BY-NC-SA: tillåter vidaredistribution, remixning och anpassning i alla medier och format och endast för icke-kommersiella ändamål, så länge upphovsmannen anges. Om du mixar, anpassar eller bygger vidare på materialet måste du licensiera det modifierade materialet enligt samma villkor.

CC BY-ND - tillåter återanvändare att kopiera och distribuera materialet i vilket medium eller format som helst men endast i oanpassad form och endast så länge upphovsmannen anges. Licensen tillåter kommersiell användning.

CC BY-NC-ND - tillåter återanvändare att kopiera och distribuera materialet i vilket medium eller format som helst i oanpassad form men endast för icke-kommersiella ändamål och endast om upphovsmannen anges.

Dataskydd

En viktig sak att tänka på när du arbetar med online-innehåll är dataskydd. Säg att du arbetar med en grupp kursdelagare i syfte att skapa en "klassportfölj" som du tänker publicera online för att visa upp deras arbete. Den färdiga portföljen innehåller namnen på de studenter som bidragit till den, tillsammans med den plats de kommer från.

Det potentiella problemet är att så snart du lägger ut personlig information som namn och adresser på internet omfattas den av EU:s allmänna dataskyddsförordning (GDPR). Den omfattar alla EU:s medlemsländer med flera. GDPR fastställer de regler som måste följas för att skydda människors privatliv och mänskliga rättigheter. Som allt som har med information att göra är det ganska komplicerat.

Det får särskilda konsekvenser om du arbetar i en utbildningsorganisation eller ett utbildningsföretag. Du behöver inte oroa dig för att publicera saker som kursstrukturer, arbetsmaterial, kalendrar och tidtabeller på nätet.

Informerat samtycke

Du behöver dock kontrollera vilka regler som gäller för kontaktinformation för studenter och personal, provresultat och allt som kan identifiera en person. Du måste också se till att alla som deltar i en aktivitet som innebär att de bidrar med information som senare kommer att användas, till exempel för att publicera "klassportföljen", vet vad som kommer att hända med den information de bidrar med och är medvetna om sina rättigheter när det gäller integritet och dataskydd. Normalt sett måste du alltså få deras "informerade samtycke".

4. Källor och resurser

Källor

Ahora. (2022, April 19). Edupuzzle, La Plataforma Educativa Que triunfa en el mundo. Ahora. Retrieved November 10, 2022, from <https://ahora.com.ar/sociedad/edupuzzle-la-plataforma-educativa-que-triunfa-el-mundo-n4262098>

Europeiska kommissionen (2021, June 4). *Frågor och svar – Nya EU-regler om upphovsrätt*. Europeiska Kommissionen. Retrieved February 2, 2023, from https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/sv/qanda_21_2821

Resurser

Produkter och tjänster som diskuteras i denna och andra delar av Flexi-comp/AGIL2VET-innhållet här är antingen helt kostnadsfritt eller har en gratis provperiod. De tjänster och produkter vi tipsar om är bara några som finns tillgängliga och vi rekommenderar inte den ena produkten framför den andra.

[Apple](#)

[Badge Designer](#)

[Canva](#)

[Creative Commons licenser på svenska](#)

[Easel.ly](#)

[EU:s upphovsrättsdirektiv](#)

[FreePik](#)

[GDPR](#)

[Google Slides](#)

[Ivoox](#)

[TechSmith Capture \(Jing\)](#)

[Kaltura](#)

[Learning Apps](#)

[Meet](#)

[Mentimeter](#)

[Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching \(MERLOT\)](#)

[OER Commons](#)

[Open Education Consortium, now Open Education Global](#)

[Open Stax](#)

[Openshot Video Editor](#)

[Pear Deck](#)

[ScreenPal](#)

[Slido](#)

[SoundCloud](#)

[Spotify](#)

[Stitcher](#)

[Teams](#)

[WikiArt](#)

[WikiBooks](#)

[WikiMedia Commons](#)

[Wikipedia](#)

[Wikiresurser via WikiEdu](#)

[YouCut](#)

[Youtube for Teachers](#)

Innehållet och materialet här fritt hämtat från EU-projektet [Flexi-Comp | Digital competences for adaptive, flexible and inclusive VET](#) - med tillstånd för att användas i Microlearning Toolkit Content för undervisning och lärande EU-projektet agil2vet.eu. Innehållet är reducerad skarp beta/testversion från EU-projektets Moodle-plattform som är ett kursmaterial via <https://training.flexi-comp.eu/> - Reference person 2023: diana.stark.ekman@his.se

/Mats Brenner, Pedagogisk utvecklare vid KI 2023-10-06



Flexi-Comp
Digital Competences for
adaptive, flexible and inclusive VET



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

This publication reflects only the authors' view and the Commission is not responsible for any use that may be made of the information it contains.
Grant Agreement no. 2020-1-UK01-KA226-VET-094538

Flexi-Comp
Digital competences for
adaptive, flexible and
inclusive VET

*Partnerships for Digital Education Readiness
Project n°2020-1-UK01-KA226-VET-094538*

TAKE THE FLEXI-COMP COURSE



Flexi-Comp
Digital Competences for
adaptive, flexible and inclusive VET

Go to: [Flexi-Comp | Digital competences for adaptive, flexible and inclusive VET](#)

<https://flexi-comp.eu/>