

1. Utformning och planering av lärande

I denna del kommer vi att reflektera över digitala undervisningsmetoder och diskutera hur Flipped Learning (flippat lärande) kan öka kursdeltagarnas lärande och engagemang i kurser och utbildningar.

Flipped Learning eller Flipped Classroom (flippat klassrum) är ett tillvägagångssätt som flyttar undervisningens fokus från utbildaren föreläsning till kursdeltagarnas lärande. Flipped Classroom är en typ av blandat lärande där kursdeltagaren tar del av undervisningsmaterialet i förväg och tränar på att arbeta med det under lektionstid. Kursdeltagaren står i centrum genom att denne introduceras för ämne och material utanför klassrummet i form av texter, videos med mera och där tiden i online-klassrummet läggs på att diskutera och tillämpa kursdeltagarnas nyvunna kunskaper och möjligheten att ställa frågor. De aktiviteter som traditionellt sett genomförs under lektioner genomförs nu på kursdeltagarnas egen tid före utbildningstillfället.

Detta upplägg ger en större möjlighet att utforska ämnet på djupet och skapa mer meningsfull kunskap för kursdeltagaren, samtidigt som utbildaren tid förflyttas från att föreläsa till att forma de lärandes lärande.

I ett Flipped Classroom kan undervisningsmaterialet levereras på olika sätt. Ofta används videolektioner, uppgifter och självvärderingstester. Men det går även att använda diskussioner online, problemlösning och textläsning.

När kursdeltagarna arbetar med det obligatoriska materialet innan utbildningstillfället har de bättre förutsättningar att tillämpa kunskapen när de kommer till utbildningstillfället och arbetar med uppgifter eller andra aktiviteter tillsammans med andra kursdeltagare och utbildare/expertter och kan delta i diskussioner på en högre nivå.

Det finns fyra pelare som stöder Flipped Learning: Flexibla miljöer, lärandekultur, medvetet innehåll och professionella pedagoger.



Exempel på flippat klassrum

Kursdeltagare får i "hemläxa" att sätta sig in i relevant undervisningsmaterial.

Under lektionstid övar kursdeltagarna på det de lärt sig genom traditionellt utbildningstillfället med utbildarna.

Det finns varianter på hur Flipped Classroom kan genomföras. Vi presenterar några olika modeller så kan du sedan välja det upplägg som passar dina kursdeltagares bäst.

Standard flippat klassrum: Kursdeltagarna får "hemarbete" i form av att titta på video, lyssna på en podcast eller läsa relevant läromedel. Under "lektionstid" övar kursdeltagarna det de lärt sig genom olika uppgifter, medan utbildarna kan lägga tid på formativ bedömning och handledning. (jmf. Summativ och formativ feedback och bedömningsarbete – lär dig skillnaderna)

Diskussionsinriktat flippat klassrum: Utbildarna anvisar föreläsningssvideor, liksom andra videor eller annan läsning med anknytning till dagens ämne - exempel: [Tedtalks](#), YouTube-videor eller andra resurser. Lektionstiden – det gemensamma utbildningstillfället ägnas sedan åt diskussion och utforskande av ämnet. Kursdeltagarna kan arbeta i par, liten grupp, stor grupp eller kombinera olika grupperingar.

Läs mer här om olika grupparbetsformer, för att få inspiration/vidare kunskap: [Olika typer av grupparbetsformer | Medarbetare \(ki.se\) https://medarbetare.ki.se/olika-typer-av-grupparbetsformer](https://medarbetare.ki.se/olika-typer-av-grupparbetsformer)

Demonstrationsfokuserat flippat klassrum: Särskilt i ämnen där kursdeltagare måste komma ihåg och upprepa aktiviteter och lära sig fysiska färdigheter är det till stor hjälp att ha en videodemonstration som man kan spola tillbaka och titta på igen. Utbildaren använder ett program för skärminspelning för att demonstrera aktiviteten på ett sätt som gör att kursdeltagarna kan följa med i sin egen takt. På utbildningstillfället får sedan kursdeltagaren genomföra momentet som demonstrerats med stöd av exempelvis kursdeltagargrupp eller lärar-/utbildarens handledning.

Gruppbaserat flippat klassrum: Den här modellen ger möjlighet att hjälpa kursdeltagarna att lära sig av varandra. Utbildningstillfället förbereds på samma sätt som andra lektioner, med artiklar, videor och digitala resurser. Skiftet sker när kursdeltagarna kommer till onlie-klassrummet där de bildar team för att arbeta tillsammans med dagens uppgift. Detta upplägg uppmuntrar kursdeltagarna att lära sig av varandra och hjälper kursdeltagarna att inte bara lära sig innehåll och färdigheter, strategier eller metoder, men även att utveckla sina färdigheter som instruktörer. När kursdeltagarna också är instruktörer åt varandra utvecklar de ytterligare sakkunskap om användningen av

kompletterande resurser, digitala verktyg, appar eller kan till och med bidra till att utveckla bedömningskompetens.

Virtuellt flippat klassrum: I vissa kurser och sammanhang kan det flippade klassrummet helt eliminera behovet av gemensam tid i det fysiska klassrummet.

Lärare kan dela resurser och material och samla in uppgifter via lärplattformar eller e-mötesverktyg samt ha obligatoriska schemalagda tider när kursdeltagarna behöver vara på plats i online-klassrummet (e-mötesverktyg synkront eller lärplattformen asynkront).

Virtuellt klassrum med handledning: I vissa kurser och sammanhang kan det flippade klassrummet mer eller mindre eliminera behovet av (statisk) fysisk "lektionstid". Vissa lärare delar föreläsningss videor så att kursdeltagarna kan titta på dem, ger uppgifter och samlar in genomförda uppgifter via online-system för inläring, men kursdeltagarna behöver delta vid schemalagda tillfällen för kortfattad enskild handledning som baseras på den enskilda kursdeltagarnas behov.

Att vända på lärandet: Alla videor och resurser som skapas för ett **flippat klassrum** behöver inte komma från utbildarna. Även kursdeltagarna kan skapa och utveckla material och resurser. Ett förslag skulle kunna vara att ge kursdeltagarna i uppdrag att spela in rollspel eller be dem filma sig själva när de presenterar ett nytt ämne eller en ny färdighet för att bygga upp kunskap.

Många lärare har viss erfarenhet av **flippat klassrum**, på grund av pandemins krav på distansutbildning. I vissa fall har **flippat klassrum** genomförts där halva klassen var hemma och den andra halvan på utbildningstillfället. Som ett exempel på en effektiv användning av denna 50–50-strategi kan man tänka sig att en grupp kursdeltagare deltar i workshopen och spelar in vad de lär sig så att resten av kursdeltagarna kan följa dem synkront eller asynkront hemifrån.

Har du tänkt på vilken av dessa varianter du skulle kunna börja använda?

2. Digitala inlärningsmiljöer

Onlineutbildning och digitala verktyg spelar en allt viktigare roll och när de används på rätt sätt kan de verkligen förbättra inlärningsupplevelsen. Med tanke på det stora utbudet av resurser kan det vara svårt att veta var man ska börja. Digital kompetens i lärandemiljöer innebär inte bara att göra material tillgängligt på en plattform eller att förklara begrepp i en videokonferens; undervisningen måste vara interaktiv och förutsätter att kursdeltagarna deltar aktivt.

I det här avsnittet kommer vi att titta på hur man 1. ökar interaktiviteten i lärandemiljöer, 2. väljer rätt digitala verktyg för att främja interaktivitet och 3. Planerar för hur man integrerar verktygen i lärandeaktiviteter.

Interaktivitet avser kommunikation mellan människor och digital utrustning eller digitalt innehåll. Det är förmågan hos en dator, ett program eller annat innehåll att reagera på den person som använder det. Sammanfattningsvis är det interaktivitet som gör att du kan navigera på en webbplats, använda sociala medier eller spela ditt favoritvideospel.

Det finns grundläggande principer för att underlätta interaktivitet såsom:

- alltid fokusera på tvåvägskommunikation
- användning av interaktionsanpassad (eller icke-standardiserad) presentation av innehållet.
- visa hur deltagare ska göra för att delta och interagera
- tillhandahålla kanaler för återkoppling till kursdeltagarna, för frekventa bedömningar

När man bygger in interaktivitet i lärandemiljöer bör utbildarna tänka på följande:

Säkerställ att innehållet är aktuellt och att det förblir aktuellt. När du väljer läromedel se till att materialet är uppdaterat. Ha en plan för att regelbundet se över det digitala läromedlet i ursprungskällan.

Tänk också på mångfald genom att tillhandahålla olika medier (ljud, video, röst till text...). Om du använder digital text - se till att kursdeltagarna också har tillgång till material som de kan lyssna på. Tillhandahåll till exempel en text-till-tal-funktioner för personer som lär sig genom att lyssna.

När du väljer kommunikations- och samarbetsverktyg ska du fokusera på sådana som är lätta att använda och som kan användas var som helst och när som helst.

Ett läromedel betraktas endast som interaktivt om kursdeltagarna faktiskt använder verktyget. Därför måste vi testa digitala studieverktyg för att kontrollera att det är lättanvänt, eller om det krävs mycket av kursdeltagaren för att använda det.

För att välja rätt digitalt verktyg är det bra att värdera vilka mål du planerar att kursdeltagarna ska uppnå när de deltar i dina kurser eller utbildningar. Du kan tänka in progression när du skapar interaktiva läroobjekt och ge kursdeltagarna en stigande svårighetsgrad och utvecklande interaktionssätt. Detta kan du uppnå genom att kombinera olika verktyg och lärandeaktiviteter.

Digitala verktyg för olika inlärningssituationer

För att lyckas med att integrera tekniken måste man veta vilket digitalt verktyg som uppfyller ett givet behov. Här följer en genomgång av några undervisningsmodeller som är specifika vid lärares användning av digitala verktyg och lärandeaktiviteter. Innan vi går in på några av dessa modeller vill vi betona att attityder till teknik är en avgörande faktor för lärare. Flera studier har visat att utbildarnas attityder till digital teknik, färdigheter och teknisk utrustning är avgörande för den digitala integrationen.

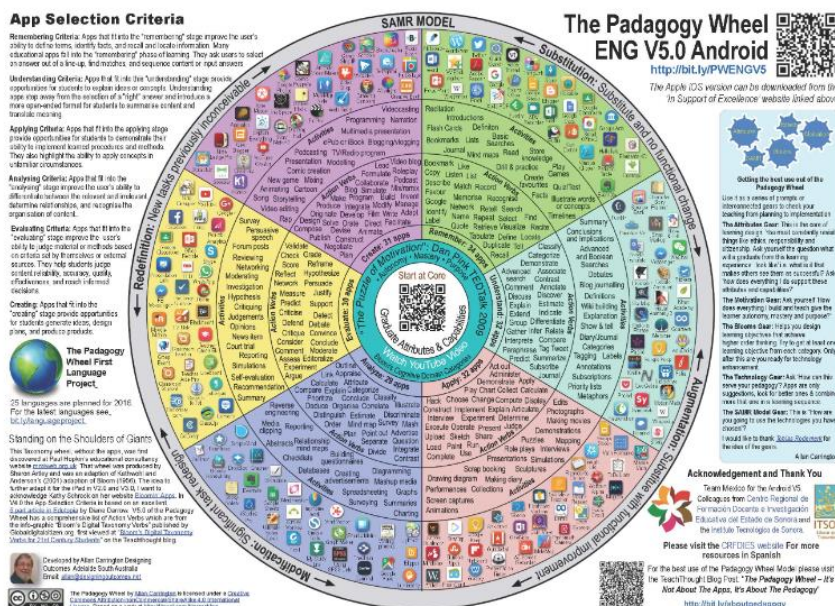
När vi ger denna korta översikt över några pedagogiska modeller som bidrar till förståelsen av hur man kan integrera digitala verktyg i inlärningsmiljöer vill vi poängtera att den viktigaste faktorn är din vilja att prova nya verktyg.

TPACK är en modell för att integrera teknisk kunskap med andra nödvändiga kunskaper för att effektivt kunna använda digitala verktyg. Modellen innebär att lärare måste behärska minst tre typer av kunskap: pedagogisk kunskap (förmedling, kommunikation, interaktion, återkoppling, belöningar...), innehållskunskap (tvärvetenskaplig kunskap, fakta, funktionalitet...) och teknisk kunskap (verktyg, system...).

SAMR-modellen beskriver fyra nivåer av interaktion med digitala verktyg i inlärningsmiljöer. Bokstäverna "SAMR" i modellen står för Substitution, Augmentation, Modification och Redefinition. På substitutionsnivån i denna modell kan utbildarna välja att presentera information med hjälp av digitala plattformar eller medier men inlärningsaktiviteterna och resultatet ändras inte. På förstärkningsnivån ger utbildarnas användning av digitalt läromaterial och/eller digitala verktyg någon form av fördel.

Till exempel gör digital fildelning det möjligt för kursdeltagarna att få tillgång till innehållet när som helst och var som helst. På modifieringsnivån möjliggör användningen av digitala verktyg och digitalt innehåll en betydande omformning av inlärningsaktiviteter och utbildningar. kursdeltagarna använder digitala verktyg för att dela lärande med varandra och för att slutföra kursuppgifterna. På omdefinieringsnivån engagerar sig kursdeltagarna i gemenskaper utanför både det fysiska klass- eller onlinenumret och bidrar till kunskapsstillväxten genom att dela information med andra runt om i världen.

En annan användbar modell, baserad på taxonomier för lärande, har utvecklats av **Allan Carrington** (2016) och utgör en sammanställning i form av ett pedagogiskt hjul med särskilt fokus på digitala verktyg och aktiviteter. Det pedagogiska hjulet bygger på SAMR-modellen och även på de taxonomier som vi känner till sedan tidigare och som vägleder vårt tänkande när det gäller att beskriva mål och resultat för lärande.



Padagogic Wheel, Allan Carrington, Licensed by Creative Commons, non-commercial, share-alike

De förslag till digitala verktyg som identifieras i denna modell innebär stora möjligheter. Om kursdeltagarna till exempel ska utveckla färdigheter för att minnas fakta eller tolka innebörden i skrivet material eller grafik, är bokmärken, anteckningar, taggningar, markeringar och sökningar lämpliga aktiviteter. Användbara verktyg för att lära ut dessa färdigheter är bland annat online-ordbehandlingsprogram som t ex Google docs eller liknande.

Uppgifter som gör att kursdeltagarna kan visa färdigheter på högre nivå, t.ex. komponera eller utforma nya eller originella verk, är animering, bloggande, filmning, podcasting, programmering.

Hjulet ger en bra översikt över hur digitala färdigheter och verktyg förbättrar lärandet och vi rekommenderar att du lägger några minuter för att titta på det - vi har lagt en länk till originalmaterialet i resurserna nedan för det här materialet.

Simulering av arbetsplats

Lärare som arbetar med digitala verktyg och digitala inlärningsaktiviteter behöver vara mer kreativa och flexibla - detta gäller särskilt lärare som arbetar med yrkesutbildningsprogram, eftersom kursdeltagarna måste tillämpa det de lärt sig i klassrummen för att lösa autentiska problem på arbetsplatserna. För den här typen av kompetensöverföring är simulering av arbetsplatser, till exempel en fabrik, en klinik eller ett företag en bra läraaktivitet. För att åstadkomma detta kan digitala 360°-bilder, en virtuell 3D-miljö eller förstärkt verklighet vara användbart. Alla dessa verktyg kan användas för att se till att kursdeltagarna är redo att snabbt och effektivt påbörja sitt valda yrke.

För vissa Kursdeltagare spelar dock utbildaren fysiska närvaro och vägledning en viktig roll för att överföra dessa färdigheter. Många av kursdeltagarna behöver mer förklaringar och stöd för självstyrt lärande i virtuella miljöer.

Digitala inlärningsaktiviteter och användning av digitala verktyg ska vara en positiv upplevelse. Vi borde skapa eget utbildningsinnehåll på ett sätt som är tilltalande och intressant för kursdeltagarna så att de återkommer till materialet långt efter att de är klara med sin utbildning.



Identifiera omfattningen av en inlärningsuppgift

Lägg tid på att testa om det digitala verktyget är lämpligt för uppgiften

Var flexibel när det gäller att introducera verktyg



De flesta utbildningsorganisationer använder numera online/digitala lärplattformar som Moodle, Canvas, Blackboard eller andra virtuella lärplattformar som Microsoft Teams eller Google Classroom. [NetBoard.me](https://www.netboard.me) – används av både av mindre och större organisationer samt av enskilda utbildare – prova gärna på!

De flesta lärplattformar har funktioner för att lagra, leverera eller dela filer mellan lärare och kursdeltagare. De har kommunikationskanaler (som kan användas i realtid eller vara synkrona, halvsynkrona eller asynkrona) och aktiviteter för lärande och bedömning som quizz, wikis eller workshops.

Det kan vara en utmaning att hitta effektiva sätt att välja rätt digitala verktyg för nätbaserat lärande. Följande tre aspekter som alla börjar på *I* kan vara värda att lägga på minnet: identifiera, investera, införa

1. Identifiera omfattningen av en inlärningsuppgift,
2. Investera tid för att testa ett verktygs lämplighet och,
3. Införandet av verktyg med hjälp av ett flexibelt tillvägagångssätt. Ge kursdeltagarna tillräckligt med tid för att lära sig att använda verktygen och ge frekvent återkoppling som del av stödet kring verktyget

En sista fjärde punkt som vi vill betona är att vi vill att digitala inlärningsaktiviteter och användningen av digitala verktyg ska vara tilltalande. Vi bör utforma vårt innehåll för online-utbildning på ett sätt som är tilltalande och intressant så att kursdeltagarna återvänder och går igenom materialet långt efter det att de har avslutat kurser och utbildningar.

Ta dig gärna tid att grundligt utforska möjligheterna på nätet och fråga dig själv om “det digitala lärandet är över när kursen är slut eller om den lärandemiljö som finns online fortsätter att fungera som en plats där kursdeltagarna är motiverade att söka kunskap och hålla sig uppdaterade?”

Vägledning och stöd

I denna del kommer vi att gå igenom hur vi kan hjälpa våra kursdeltagare att få ut det mesta av sin utbildning, att utveckla sitt självförtroende, sina förmågor och att planera sin framtid med hjälp av det de lär sig idag.

Många aktiviteter ingår i utbildningsmoment som rör utvecklingen av kursdeltagares personliga och sociala färdigheter. I andra fall när lektionsämnet fokuserar på specifika tekniska och yrkesmässiga färdigheter, till exempel en modul om operativ marknadsföring, livsmedelshygien eller modedesign, måste vi hitta alternativa sätt att erbjuda stöd för personlig och social utveckling.

Erbjuda handledning och stöd till Kursdeltagare

Tack vare den digitala tekniken kan vi nu erbjuda våra kursdeltagare stöd som omfattar både studierna och den personliga utvecklingen och på så sätt upprätthålla en nära

relation till kursdeltagare vilket är oerhört viktigt för deras välbefinnande både under och efter lektionerna.

Vad kan vi då göra för att stödja våra kursdeltagare och hjälpa dem att skaffa sig stöd på andra sätt?

Vi kommer först att tala om stödaktiviteter vi kan erbjuda som lärare och sedan kommer vi att titta på aktiviteter som kursdeltagarna själva kan genomföra.

Stöd som vi lärare/utbildare och utbildningsanordnare kan erbjuda kan bestå av individuella möten eller gruppsessioner. Dessa kan innehålla aktiviteter som:

- att djupare utvärdera den kunskap som förmedlats till klassen för att klargöra om det finns tveksamheter eller osäkerhet som försvårar effektiv inläring, exempelvis genom repetitionssessioner eller testsimuleringar;
- att ge vägledning för kursdeltagare så att de kan göra kopplingen mellan det de lär sig och den praktiska tillämpningen på arbetsplatsen, exempelvis genom visuella handledningar eller instruktionsfilmer;
- att hjälpa kursdeltagare att bättre identifiera sina färdigheter, utveckla sina förmågor och förstå vilka mål de har, exempelvis genom individuella vägledningssamtal på nätet.

[Synkront stöd](#) kan erbjudas i form av personlig närvaro under lektionerna. Efter utbildningstillfället kan det erbjudas genom ett av de många befintliga videokonferensverktygen, som [Zoom](#), [Google Meet](#), [Webex](#), [Microsoft Teams](#) och [Skype](#) för att nämna några.

Det effektivaste sättet att organisera synkrona stödaktiviteter är att fastställa ett visst antal timmar per vecka som delas upp i enskilda tidsperioder på 20–30 minuter som är tillgängliga efter överenskommelse. Vi kan använda synkront stöd för att göra repetitionssessioner efter lektionerna eller för att ge enskilda vägledningssessioner till kursdeltagare.

Ett mer informellt alternativ till videokonferens är snabbmeddelanden/chatt via appar som [Whatsapp](#), [Viber](#), och Facebook Messenger. Nackdelen med detta är att det är ett verktyg som kräver mycket snabba svar, så om du planerar att använda detta verktyg måste du vara tydlig med i vilken utsträckning du finns tillgänglig via tjänsten.

[Asynkront stöd](#) är användbart när det gäller inlämningsuppgifter eller simuleringar av tester i slutet av modulen eller i slutet av kursen. Det kan ske genom filutbyte via e-post, lärplattform eller genom fildelning på samarbetsplattformar såsom [Google Drive](#) och [Dropbox](#), för att nämna några.

Det är viktigt att i förväg fastställa en tidsfrist för kursdeltagarna att leverera inlämningsuppgifter. Var noga med att informera kursdeltagarna om:

- uppgiftens mål och genomförande
- din tillgänglighet för handledning och stöd
- inlämningsdatum och hur den lämnas in
- hur återkoppling och bedömning kommer att gå till

Självstudier

Självständiga aktiviteter är viktiga för att kursdeltagare ska kunna utveckla nya digitala färdigheter. Utbildaren kan introducera appar till smartphones för kursdeltagare som på olika sätt stödjer och effektiviserar deras lärande och genomförande av utbildningen.

Som lärare/utbildare behöver vi testa dessa appar, bedöma hur användbara de är och lära oss använda dem innan vi rekommenderar dem till våra kursdeltagare!

Digitala verktyg för anteckningar

En vanlig lärandeaktivitet är utbildaren undervisning i klassrummet. Som stöd för minnet och att utveckla idéer är anteckningar ett oumbärligt verktyg. Tack vare den digitala tekniken går det att göra anteckningar under föreläsningen och även att ta bilder av tavlan om det behövs. Om du som lärare ger ditt samtycke, kan kursdeltagarna också spela in hela föreläsningen och lyssna på den som en podcast senare.

En av de mest kända apparna för anteckningar är [Evernote](#). Med gratisversionen av Evernote som kan synkroniseras på två enheter (till exempel smartphone och dator) kan du rita på fri hand, rita tabeller, fotografera tavlan, spela in ljud och lägga allt i ett klippbord samt bifoga dokument och foton från din digitala enhet.

En annan intressant app för anteckningar är [Google Keep](#) där du kan spara och dela anteckningar, listor, ritningar, röstanteckningar, bilder och foton. Som alla Google-appar behöver du ett aktivt Google-konto för att använda den.

Digitala verktyg för att organisera arbete och hantera tid

Att organisera tiden och studierna väl underlättar också inläringen. Med appar som [My Study Life](#) eller [My Homework](#) kan du skapa en "lektionskalender", organisera din lektionskalender/utbildningsschema efter ämne och aktivitet och ställa in påminnelser för lektioner/utbildningstillfällen, prov och oavslutade uppgifter. Dessa appar är utformade för skol- och universitetsutbildning men kan också anpassas till yrkesutbildningens struktur och organisation.

Digitala verktyg att hjälpa Kursdeltagare att minnas och granska

Tankekartor (mindmaps) är användbara verktyg för att komma ihåg, organisera och bearbeta information. Fördelen med tankekartor är att de kräver en djupgående analys av informationen för att man ska kunna identifiera huvudbegrepp och skilja dem från sekundära begrepp och efterföljande förgreningar. Denna analys främjar minnet och

organiseringen av idéer, begrepp och koncept. Med appar som [Simple Mind](#) eller [MindNode](#) kan du skapa tankekartor för att sammanfatta lektionsinnehållet genom att identifiera den viktigaste informationen som behövs för att komma ihåg komplexa begrepp.

Hjälp kursdeltagarna att hålla fokus när de studerar

För att undvika distraktioner och optimera tiden som läggs på studier finns det appar som stänger av smartphone-notiser under en bestämd tidsperiod. Forest-appen gör detta och den är också rolig att använda eftersom den har ett spelelement som motiverar användarna att hålla fokus på sin uppgift: varje gång du startar appen planterar du ett frö som växer medan du arbetar tills det blir ett träd. Om du lämnar appen halvvägs kommer trädet att torka ut och dö.

Testa gärna något någon eller några av de verktyg och strategier som har tagits upp i denna och tidigare presentationer och se hur de kan fungera i din lärmiljö!

Källor och resurser

Källor

Carrington, A. (n.d.). The Padagogy Wheel. <https://Designingoutcomes.com/>. Retrieved February 2, 2023, from <https://designingoutcomes.com/english-speaking-world-v5-0/>

De la Peña, N. (n.d.). *Please, can someone tell me what interactivity is?* Genially Blog. Retrieved February 2, 2023, from <https://blog.genial.ly/en/what-is-interactivity/>

Resurser

Produkter och tjänster som diskuteras i denna och andra delar av Flexi-comp/AGILE2VET-materialet är antingen helt kostandsfritt 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.

[Dropbox](#)

[EverNote](#)

[Google Docs](#)

[Google Drive](#)

[Google Keep](#)

[Google Meet](#)

GoogleClassroom

Go-to-Meeting

Keynote

MicrosoftTeams

MindNode

My Homework

My Study Life

[Netboard.me](https://www.netboard.me/)

OneNote

Padlet

SAMR

Simple Mind

Skype

Tedtalks

T-PACK

Viber

Webex

Whatsapp

Innehållet och materialet här fritt hämtat från EU-projektet [Flexi-Comp | Digital competences for adaptive, flexible and inclusive VET](https://flexi-comp.eu/) - 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



Go to: [Flexi-Comp | Digital competences for adaptive, flexible and inclusive VET](https://flexi-comp.eu/)

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