



Karolinska
Institutet

Video som aktiverande resurs

Marcus Emas IKT-pedagog

Johanna Gårdman IKT-pedagog

Enheten för Undervisning och Lärande



https://play.ki.se/media/L%C3%A4rardagen+2019/0_31vwy27z



När passar video bra för att förmedla kunskap?



Källa: Dinmore S, 2019. Beyond lecture capture: Creating digital videocontent for online learning – a case study

Exempel - kursaktivitet

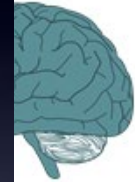
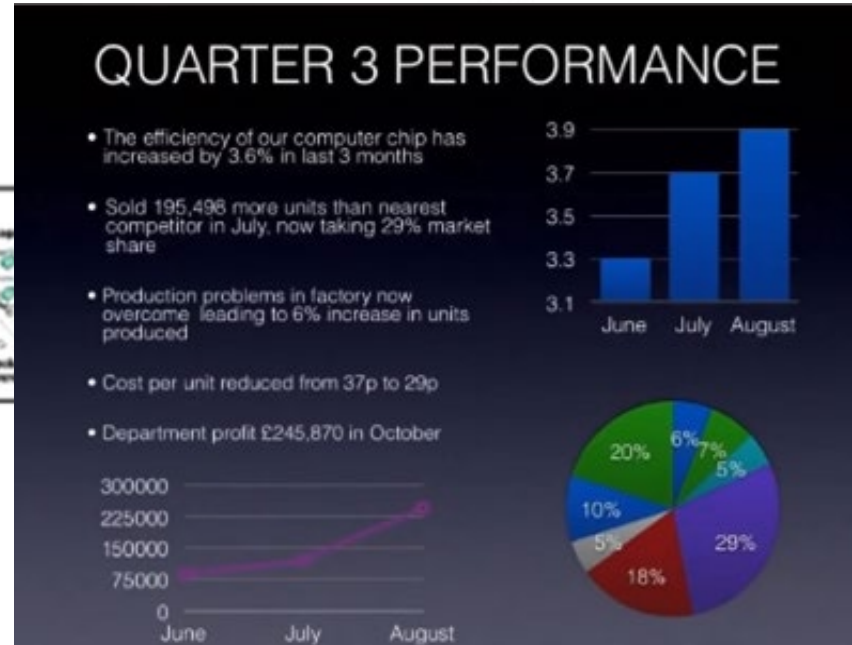
	Campus	Online
INNEHÅLL / FAKTA		
Lära sig teori och terminologi		X
Illustrera blodmolekyler		X
Interaktion med sampel (mikroskop)		X
FÄRDIGHETER		
Observera analyter i mikroskop	X	X
Injicera glukos	X	

Källa: Teaching in a Digital Age (T. Bates 2015)

Multimediadesign

Kognitiv belastning

- Hur fungerar hjärnan?
- "Dual channels"
- Split Attention Effect
- Kognitiv belastning
- Visuell läskunnighet



Riktlinjer för pedagogisk video

- Planering - Hur ska videon användas?
 - För vem?
 - Kontext?
 - Syfte?
- Manusstruktur
 - Hook
 - Introduktion
 - Pedagogiskt narrativ – presentera innehållet
 - Sammanfatta

Guidelines for pedagogic video design and production

Jack Koumi

A range of common-sense design principles - a subset of the design principles in Chapters 5 and 6 of my book "Designing video and multimedia for open and flexible learning" (Routledge 2206)

Table 1 part (a) deals with considerations prior to your designing the video. Then part (b) outlines pedagogic design guidelines.

Table 1. A pedagogic framework of narrative screenwriting principles

(a) How will the video be used?		Examples
By whom	A. TARGET AUDIENCE	Year 5
In what context	B. LEARNING CONTEXT	Supplementary video notes
For what purpose	C. LEARNING OUTCOMES	1. Apply a scientific theory 2. Take viewers on a virtual field trip 3. Influence attitudes
	D. NURTURING (motivations, feelings)	

(b) Pedagogic screenwriting structure		Examples
Make them want to know	1. HOOK (capture attention and sustain interest)	Shock close-up of moist human brain. Narration: <i>This is a real human brain</i>
Tell them what you will do	2. SIGNPOST (information about what's coming)	Scene: four... Narration: <i>let's... savour</i>
Do it, pedagogically	3. ENCOURAGE ATTENTIVE VIEWING (CONCENTRATION)	...helium in this balloon, ...toxide in this one. What will happen when I release the balloons?
	4. ENABLE THE VIEWER TO ENGAGE	e.g. don't blanket shots with narration: leave slack for contemplation. e.g. timely occurrence of music
	5. CLARIFY / ELABORATE	e.g. uncluttered, simplifying graphics
	6. REINFORCE	e.g. repetition from a different angle
Tell them what you have done	8. CONSOLIDATE / CONCLUDE	e.g. summarize key features, helping viewers to stand back from the story

Källa: Guidelines for pedagogic video design and production, Koumi, J

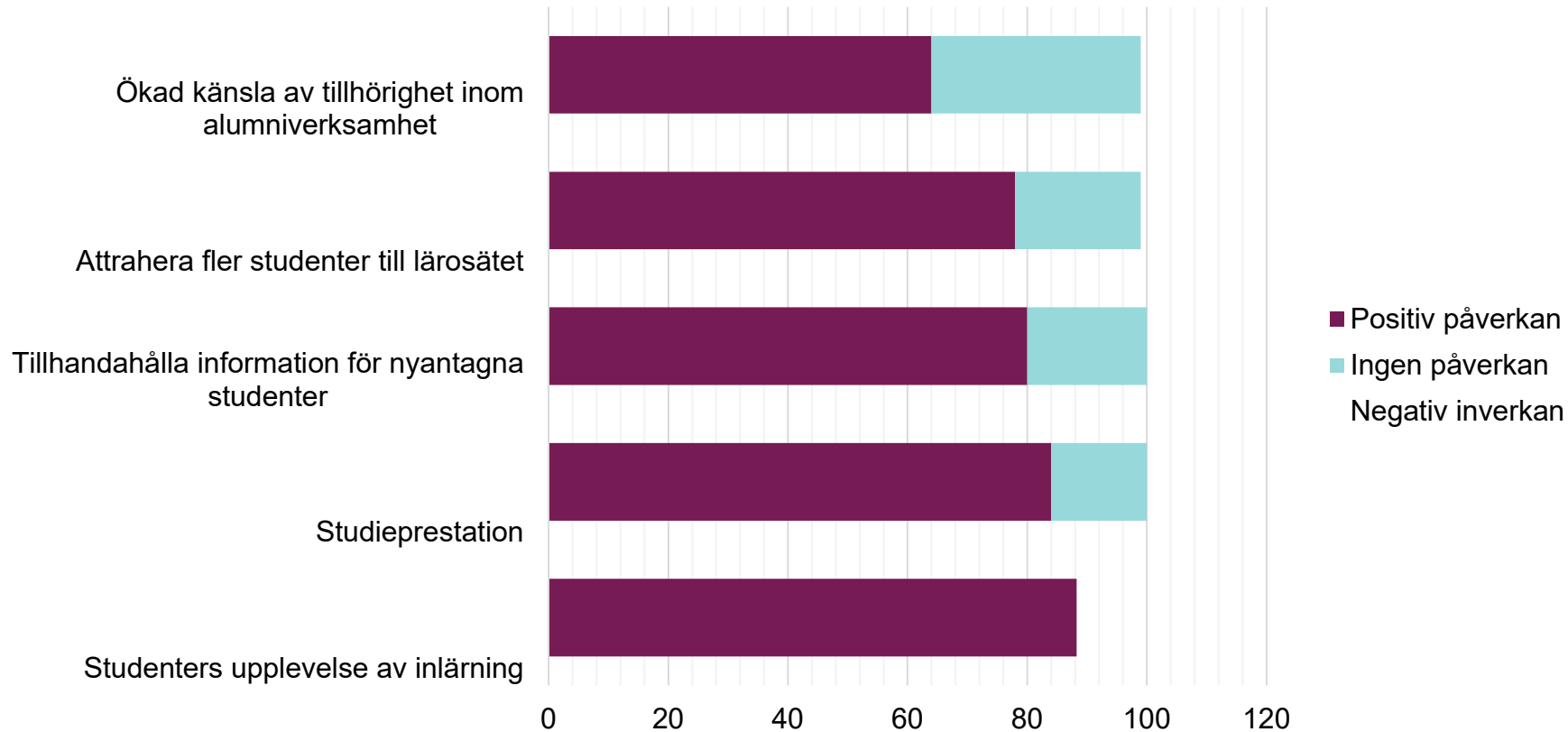
Trender

Trender | State of Video in Education 2019

- Hur används video på lärosäten?
- Vilken påverkan har video på utbildning?
- Tillgänglighet, Analytics och Lecture capture
- Framtiden för video inom utbildning

Källa: State of Video in Education 2019

<https://drive.google.com/file/d/1zjTf6t2Uk3VeYvv-cU5iN72pIcVCI6Mx/view?usp=sharing>

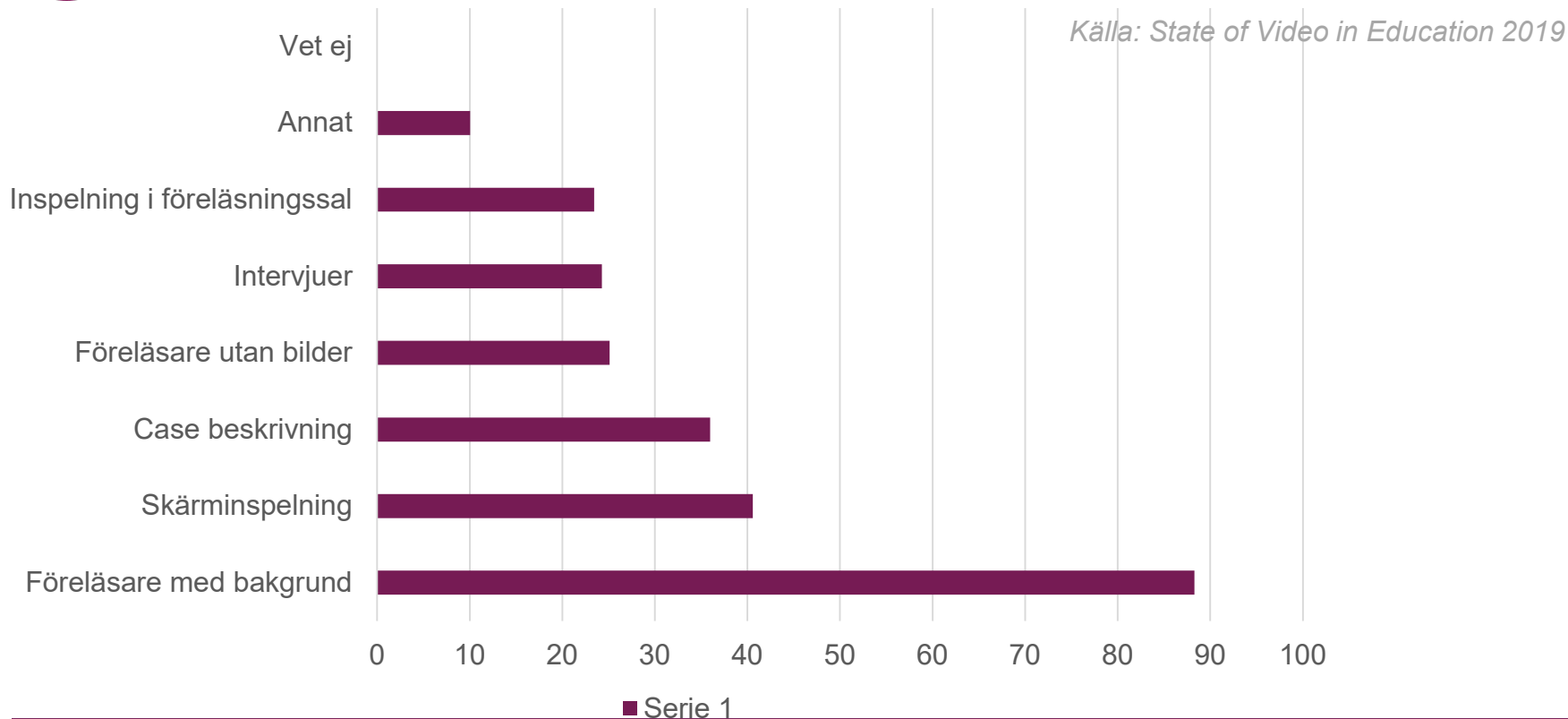




Vilken typ av video föredrar studenter



Karolinska
Institutet

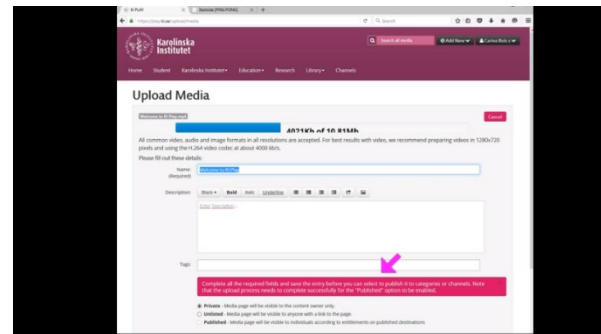




Salsföreläsning



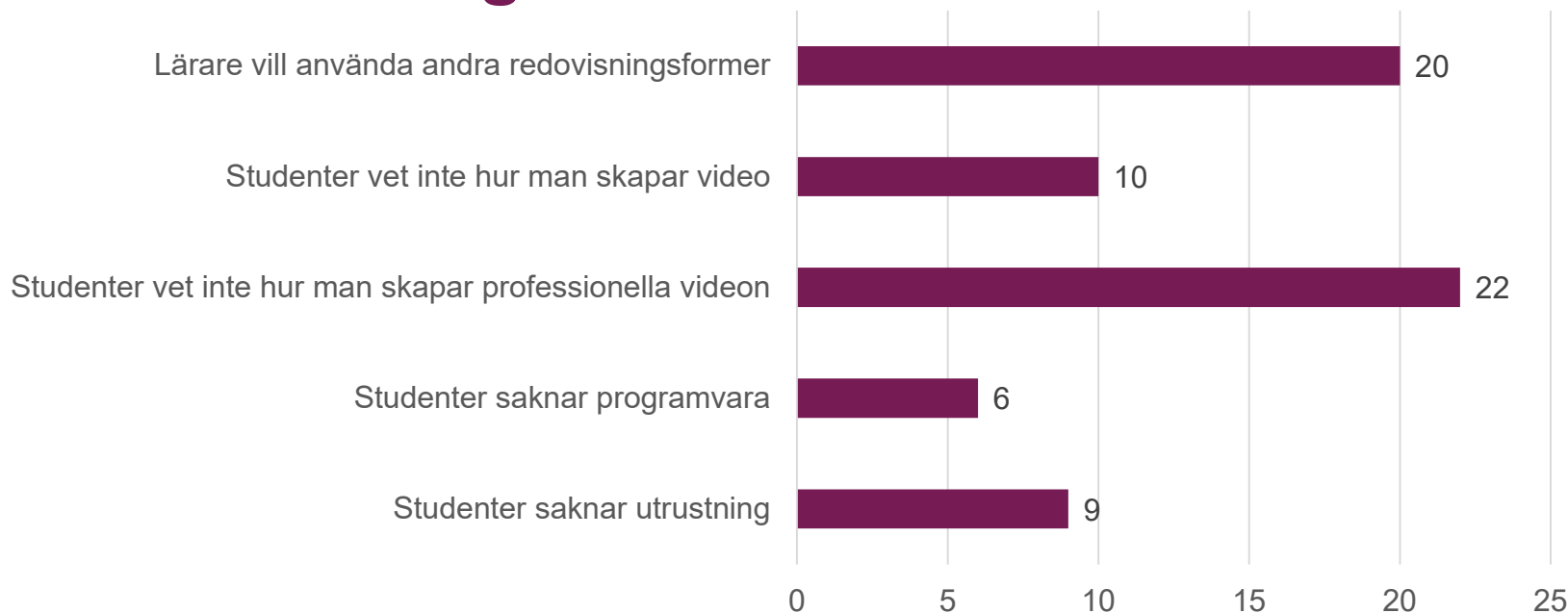
Green screen



Skärminspelning



Varför ingår det inte mer studentproducerad video i din undervisning?



Framtiden för video inom utbildning

- Utnyttja *Learning Analytics* med läraaktiviteter som **individanpassas** till kunskapsnivå och/eller beteendemönster
- Utnyttja verktyg och multimedia med ett adaptivt tänk (olika vägar att nå delmål, flexibilitet i studietakt genom automatisering)
- Ökat intresse för **interaktiv video**, simulering, 360-graders video

Exempel på aktiverande video

Video – sammankoppla läraktiviteter

Fråga 2 1 poäng

Video för undervisning bör..?

- ☐ Vara så omfattande som möjligt och återge all fakta
- ☐ Vara kort och fokusera på att väcka intresse
- ☐ Ersätta andra lärresurser

Ladda upp din presentation här.



Poäng 1

Lämnar in en mediainspelning

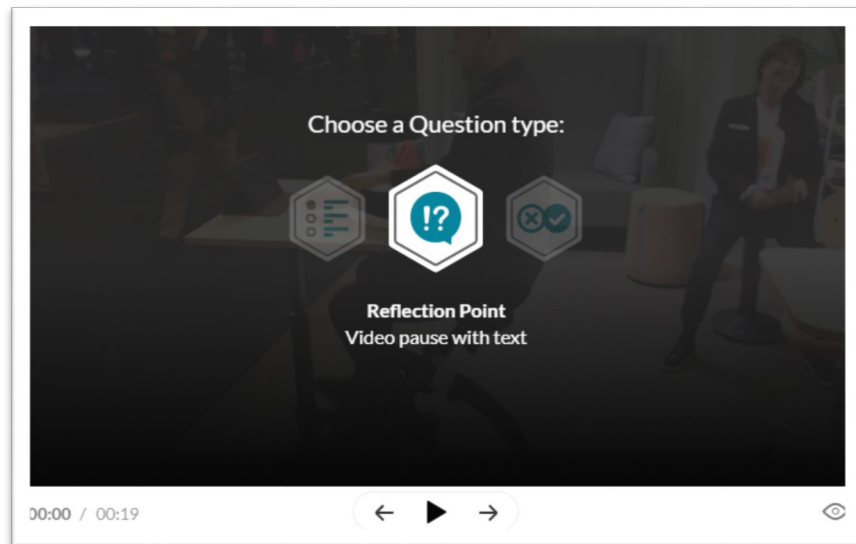
Färdig

Till

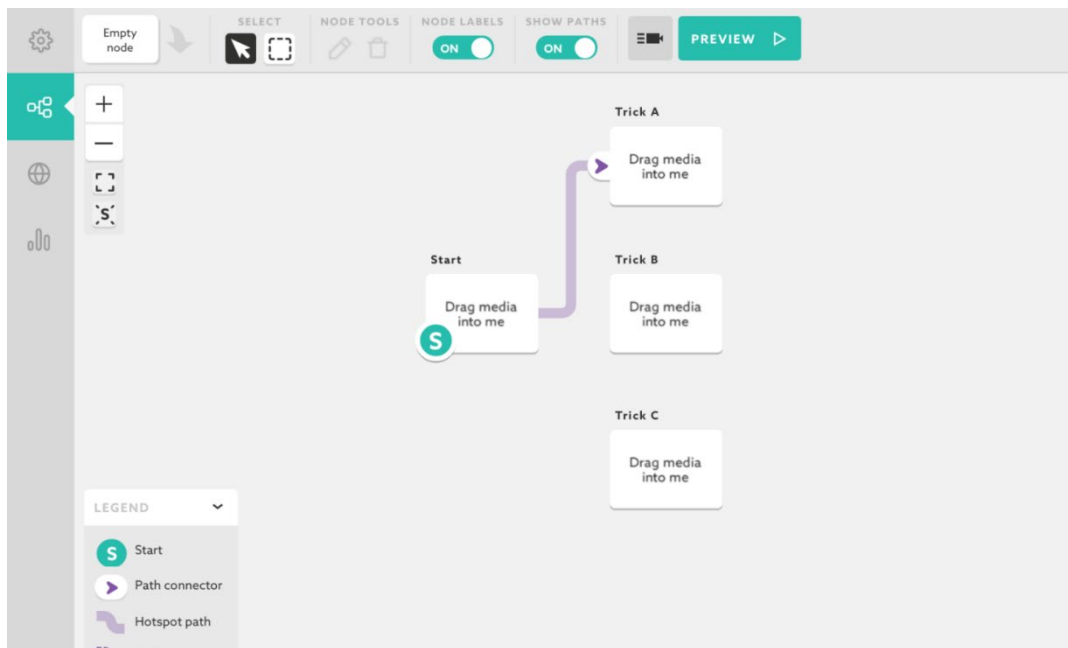
3 maj

Alla

Video – sammankoppla läraktiviteter



Interaktiv video



- Scenarion
- Gamification
 - Val (Branching scenario)
 - Konsekvens
 - Utmaning
 - Belöning

Interaktiv video

Rätt svar

Fråga1 poäng

Dina studenter ska jobba i grupp. Vad behöver du tänka på?

☐

Gör grupper. Lägg till varje student i en grupp. Gör gruppmappar och koppla behörigheterna.

☐

Gör en grupp sammansättning med lämpligt antal grupper. Se till att studenterna blir medlemmar i var sin grupp.

☐

Gör gruppmappar och ge varje student behörighet till rätt mapp.

Generella svarskommentarer

Det enda du behöver göra är en grupp sammansättning med lämpligt antal grupper och se till att studenterna blir medlemmar i var sin grupp. Du kan antingen slumpa studenterna mellan grupperna, dra dem till önskad grupp eller låta dem anmäla sig till grupperna själva.

Du behöver inte (och kan inte!) göra gruppmappar eller gruppytor. Det skapas automatiskt så snart grupperna finns.

[flytta/kopiera frågan till en annan bank](#)

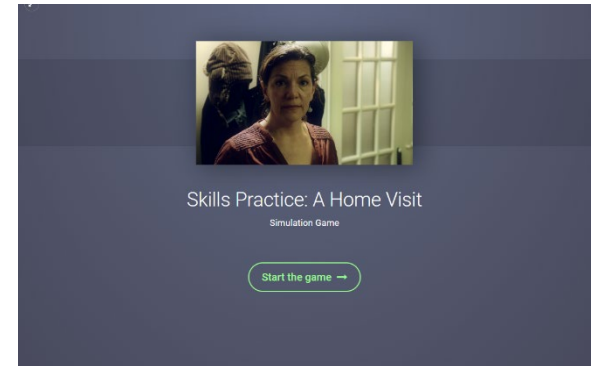
Interaktiv video

- Linjärt berättande → Branching scenario
- Kombinera med casemetodik
- Adaptiv, affektiv inläarning

Röda Korset



Ryerson University | Daphne Cockwell School of Nursing
Centennial College | George Brown College



<https://de.ryerson.ca/games/nursing/mental-health/>

Studenter som medskapare

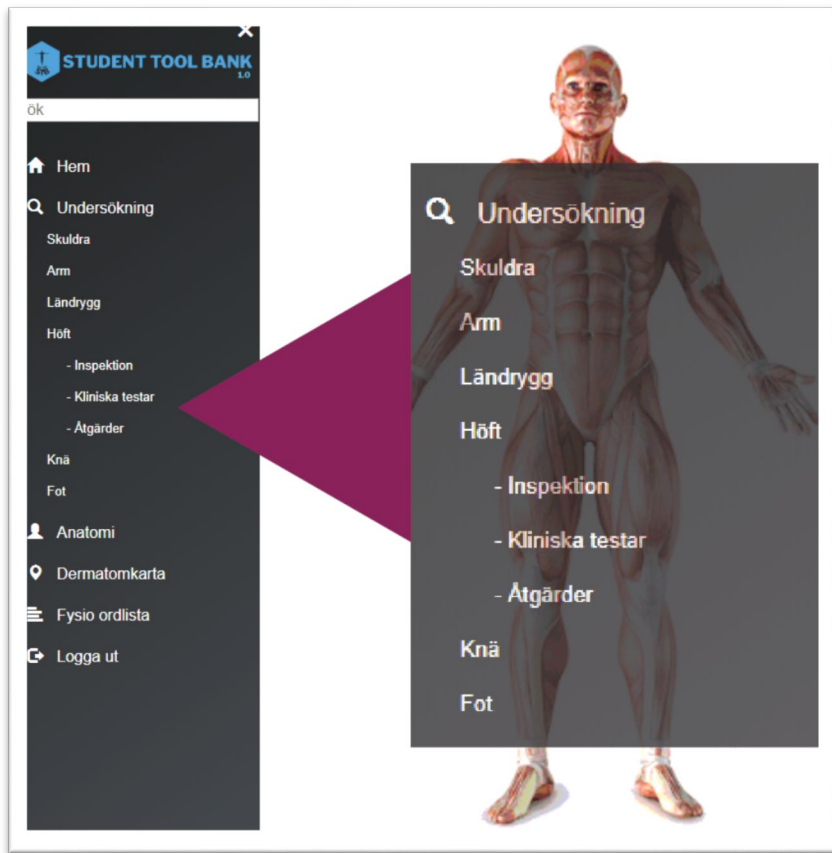


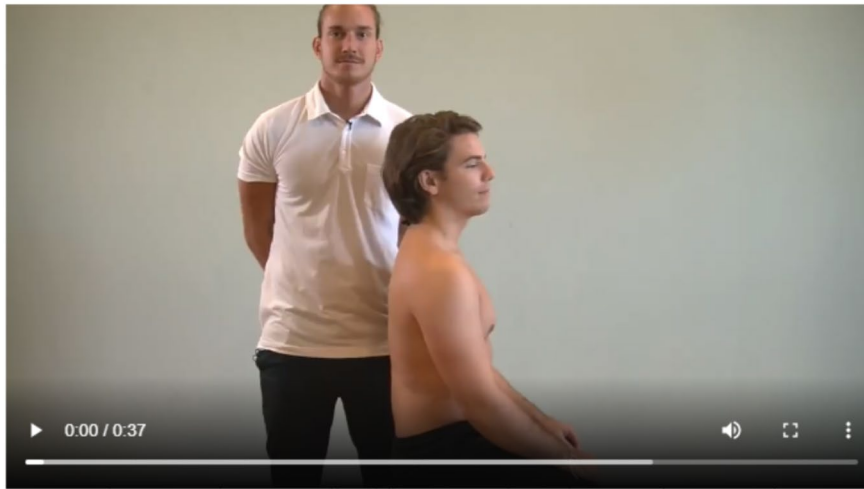
CASE: Student Tool Bank

Fysioterapeutprogrammet

- Utveckla undervisning
 - Tryckta läroböcker -> digital media
 - Mer tid för repetition
- Finansiering via KI

Studenter som medskapare





Infraspinatus

isometrisk kontraktion, töjning, palpation, 2 av 3 tester måste vara positiva varav 1 måste vara isometrisk kontraktion.



TACK!