

Modul 3: Inkluderande digital pedagogik



www.learningforallproject.eu



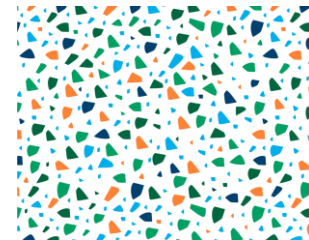
Learning for All Capacity Building © 2023/2025 by Learning for All Consortium is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.



Co-funded by
the European Union

Innehåll



1. Syfte och mål

Introducerar vikten av att utforma inkluderande digitala lärandemiljöer, särskilt för vuxna elever med flyktingbakgrund, invandrarbakgrund och olika socioekonomiska bakgrunder. Beskriver lärandemålen med fokus på tillgänglighet, universell design, digital jämlikhet och kulturellt anpassad undervisning.

2. Introduktion till inkluderande digital utbildning

Utforskar grunderna för inkluderande digital praxis, inklusive begreppen inkludering, jämlikhet, sårbarhet och digital transformation, och belyser de systemiska förändringar som krävs för att främja meningsfullt deltagande för alla elever.

3. Grundläggande begrepp: universell design, tillgänglighet och intersektionalitet

Presenterar viktiga teoretiska ramverk, inklusive universell design (UD), universell design för lärande (UDL), hjälpmedelsteknik (AT), riktlinjer för webbtillgänglighet (WCAG) och intersektionalitet, för att säkerställa att lärare förstår hur överlappande nackdelar påverkar digitalt lärande.

4. Pedagogiska verktyg och inkluderande metoder

Ger praktiska metoder för att implementera inkluderande pedagogik genom omvänt lärande, projektbaserat lärande (PBL), mikrolärande, digitalt berättande, flexibel bedömning och gamification, med fokus på flexibel, mobilvänlig och flerspråkig design.

5. Skapa tillgängliga och anpassningsbara lärandevägar

Vägleder lärare i att skapa anpassningsbara, kulturellt responsiva lärandeupplevelser genom att integrera mobilförstastrategier, flerspråkigt innehåll, personaliserade stödsystem och teknik som anpassar sig efter elevernas olika utgångspunkter och behov.





LEARNING
for all

1

Syfte och mål

Modul 3: Inkluderande digital pedagogik

Denna modul undersöker hur digital utbildning kan utformas för att undanröja hinder och främja inkludering, särskilt för vuxna elever med invandrarbakgrund, flyktingbakgrund och olika socioekonomiska bakgrunder. Deltagarna kommer att undersöka nyckelbegrepp som universell design (UD), universell design för lärande (UDL), hjälpmedelsteknik (AT) och standarder för webbtillgänglighet (WCAG).

De kommer att lära sig att tillämpa inkluderande digitala pedagogiker – inklusive omvänt lärande, projektbaserat lärande, mikrolärande, digital storytelling, flexibel bedömning och gamification – för att stödja engagemang, röst och deltagande. Modulen fokuserar också på att skapa anpassningsbara, mobilanpassade och flerspråkiga digitala lärandevägar som svarar mot elevernas olika behov, tillgångsnivåer och kulturella erfarenheter.

Genom reflektion och praktiska aktiviteter kommer deltagarna att utveckla strategier för att utforma flexibelt, tillgängligt och kulturellt anpassat digitalt innehåll som främjar jämlikhet och aktivt deltagande från eleverna i olika utbildningsmiljöer.

Lärandemål

Efter att ha slutfört modul 3 kommer deltagarna att kunna:

- Förklara vikten av inkluderande digital utbildning för att motverka ojämlikhet, särskilt för migranter, flyktingar och utsatta elever.
- Tillämpa principerna för universell design (UD), universell design för lärande (UDL) och webbtillgänglighet (WCAG) i digitala lärandemiljöer.
- Särskilja mellan universella designstrategier och hjälpmedelstekniker och förstå deras lämpliga användning.
- Erkänna intersektionalitetens inverkan på digital inkludering.
- Implementera inkluderande digitala pedagogiker såsom Flipped Classrooms, projektbaserat lärande, mikrolärande, digital storytelling, flexibel bedömning och gamification.
- Utforma anpassningsbara, kulturellt responsiva och mobilvänliga lärandevägar med hjälp av verktyg som H5P, Google Forms, Kahoot! och Wordwall.
- Reflektera över och förbättra personliga och institutionella rutiner för att stärka digital inkludering.

Modul 3: Koppling till andra moduler

Modul 1 fungerar som grundmodul för denna kurs och ger ledare de verktyg och kunskaper som behövs för att skapa inkluderande rutiner. Genom att fokusera på att identifiera organisatoriska behov, hantera fördomar och främja jämlikhet lägger denna modul grunden för de specialiserade ämnen som behandlas i de efterföljande modulerna.

- **Modul 2: Interkulturell kommunikation i vuxenutbildning**

Bygg vidare på den kulturella medvetenhet som introducerades i modul 1 och förse chefer med strategier för att förbättra kommunikationen och effektivt stödja olika typer av elever.

- **Modul 3: Digitala inlärningsmetoder**

Utvidgar strategierna för kapacitetsuppbyggnad genom att introducera digitala verktyg och metoder för att främja inkludering och hantera olika inlärningsbehov.

- **Modul 4: Inkluderande pedagogik**

Ger en djupare inblick i hur man skapar inkluderande läroplaner och bedömningar med hjälp av de organisatoriska ramverk som utvecklats i modul 1.

- **Modul 5: Samhällsengagemang och stöd**

Fokuserar på att utvidga de inkluderande metoderna från modul 1 till samhället i stort, genom att främja samarbete och hållbara utbildningsinitiativ.

- **Modul 6: Strategier för att nå ut**

Bygg vidare på kapacitetsbyggandet för att genomföra riktade utåtriktade insatser och säkerställa att underrepresenterade grupper har tillgång till rättvisa utbildningsmöjligheter.



LEARNING
for all

2

Introduktion och
medvetenhet

“Think-Pair-Share”



Vad avslöjade pandemin om dina elevers tillgång till eller engagemang i digitala verktyg?

Vad förändrades – och vad förändrades inte?

Varför är inkluderande digital utbildning viktigt just nu?

Den digitala omvandlingen av utbildning, som påskyndats av globala händelser som covid-19-pandemin och pågående konflikter, har blottlagt djupa ojämlikheter när det gäller tillgång, deltagande och resultat. Inkluderande digital utbildning handlar inte bara om att använda digitala verktyg. Denna utbildning är en process för att omstrukturera utbildningsmiljöer i syfte att undanröja systemiska hinder och säkerställa lika möjligheter för alla elever.

”Teknikens möjligheter ger utbildningssystemen verktyg för att övervinna långvariga ojämlikheter ... nå utsatta befolkningsgrupper och säkerställa att innehållet når alla elever i mer engagerande och billigare format.” (GEM-rapporten, 2021, s. 5)



Definitioner av inkludering, jämlikhet och sårbarhet

Inkludering är inte ett statiskt tillstånd utan en kontinuerlig process där utbildningsmiljöer anpassas för att möta alla elevers behov.

Det är både en princip (en rättighet) och en praxis (ett kontinuerligt arbete).

Inkludering står i kontrast till integration och exkludering genom att den avvisar idén om homogena elevgrupper.

”Inget utbildningsmål bör anses uppnått om det inte uppnås av alla.” (World Education Forum, 2015)

Sårbarhet är inte något som är inneboende i en person, utan uppstår genom en kombination av strukturella förhållanden och systemiska hinder (t.ex. språk, funktionsnedsättning, fattigdom, migration).





Miniuppgift

**Skriv ner tre hinder som en elev i din situation kan stöta på.
Identifiera nu om dessa hinder är relaterade till tillgång, deltagande eller
prestation.**

Digital inkludering, mer än bara tillgång

Inkluderande digital utbildning handlar om mer än att tillhandahålla enheter eller uppkoppling. Det innebär:

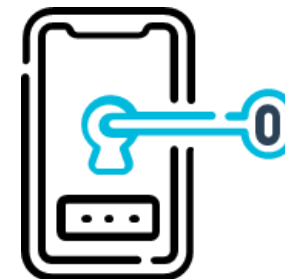
- Design för tillgänglighet och användbarhet (t.ex. flerspråkigt innehåll, UDL, AT).
- Säkerställande av social delaktighet, kollaborativt lärande och digitalt välbefinnande.
- Att erkänna att digitala verktyg kan minska och reproducera ojämlikhet, beroende på hur de är utformade och används.

”Digital transformation innebär mycket mer än att tillämpa lämpligt utformade digitala tekniker i utbildningen.” (Inclusive Digital Education, 2022)

Ett viktigt budskap att komma ihåg är att jämlikhet i utbildningen kräver jämlikhet i digital design, pedagogik och stödstrukturer.



Övning ger färdighet!



Granska en resurs eller plattform som du använder. Använd nedanstående frågeformulär för att bedöma den

- ☐ Är den tillgänglig för elever med låg läskunnighet?
- ☐ Är den kulturellt anpassad?
- ☐ Kräver den hög digital kompetens?

Förankra inkludering i hela systemet

Inkluderande digital utbildning måste integreras på alla nivåer i utbildningssystemet...

Individuell nivå: elever och lärare (design, kompetenser, engagemang)

Institutionell nivå: organisatorisk beredskap, ledarskap, infrastruktur

På politisk nivå: ramverk, finansiering, övervakning, inkluderande standarder

Detta överensstämmer med the Agency's Inclusive Education Ecosystem Model (2019), som betonar behovet av samstämmighet och anpassning mellan dessa nivåer.

Uppgift om ekosystemmedvetenhet



Skissa upp ditt eget "mini-ekosystem" – Vilka är de människor, policyer och tekniska verktyg som påverkar hur du levererar lärande?

Var ser du luckor eller möjligheter för inkludering?



LEARNING
for all

3

Avsnitt 3: Grundläggande begrepp

Ompröva det digitala i utbildningen

Den digitala omvandlingen inom utbildningen är inte en neutral eller rent teknisk process. Den representerar snarare en **socio-teknisk förändring** som omformar själva förutsättningarna för **undervisning** och **lärande**. Den inkluderande användningen av **digital teknik** måste ses som en medveten **pedagogisk handling** – en handling som antingen **utmanar** eller **förstärker** befintliga mönster av exkludering. Enbart förekomsten av teknik garanterar inte jämlikhet. Dess **värde** ligger istället i hur den **väljs ut, implementeras** och **integreras** i undervisningspraktiken.

Detta tillvägagångssätt förflyttar oss från **digitalisering** (omvandling från analogt till digitalt) och **digitalisering** (omstrukturering av sociala praktiker kring digitala medier) till inkluderande **digital transformation** – där digitala verktyg används strategiskt för att bygga system som tjänar alla elever.

Inkluderande digital utbildning är en digital transformation som går långt utöver att tillämpa lämpligt utformad digital teknik i utbildningen. (Inclusive Digital Education, 2022)

Brainstorma och ta god tid på dig!



- Ange två sätt på vilka din institution använder digitala verktyg.
- Fråga nu: Vem gynnas mest? Vem riskerar att hamna utanför?

Universell design som förebyggande strategi

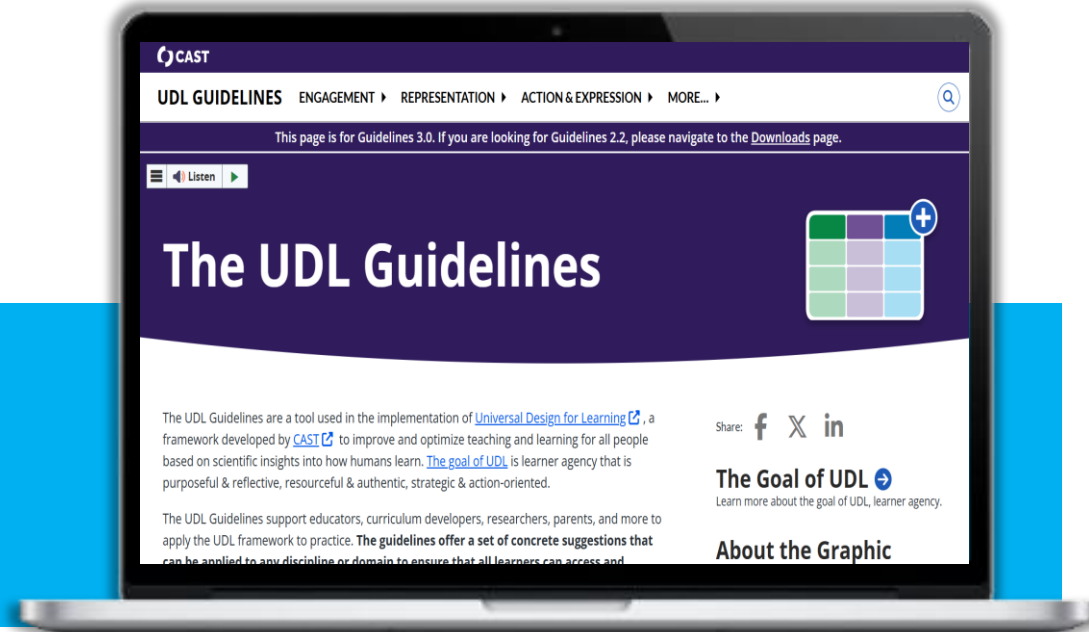
Universell design (UD) avser miljöer och produkter som kan användas av alla människor utan behov av anpassning eller specialdesign.

När UD tillämpas på digital utbildning främjar det tillgänglighet från början, vilket minskar behovet av reaktiva eller kompenserande åtgärder.

Design for All syftar till att eliminera strukturella hinder innan de uppstår.

”Design av produkter, miljöer, program och tjänster som ska kunna användas av alla i största möjliga utsträckning, utan behov av anpassning.” (UNESCO, 2020, s. 420)

Använd CAST:s UDL-riktlinjer som hjälp vid implementeringen i dina online-resurser:
<https://udlguidelines.cast.org/>



Universell design som förebyggande strategi

UDL-principer

Flera representationssätt – Ge eleverna olika sätt att ta del av innehållet (t.ex. video, text, bilder, översatt material).



Flera sätt att engagera sig – Motivera och upprätthåll elevernas intresse genom varierade aktiviteter, valmöjligheter och relevans.



Flera sätt att agera och uttrycka sig – Låt eleverna visa vad de lärt sig på olika sätt (t.ex. video, quiz, bild, text).

Granska denna lektion

Steg 1 Granska lektionsformatet

Hälsosamma matvanor

Eleverna läser en tvåsidig artikel (PDF) om hälsosam kost.

Sedan gör de ett flervalsprov (5 frågor).

Quizet finns på en enkel inlärningsplattform (endast text, endast svenska).

Steg 2 Identifiera hindren för lektionen

Vem kan ha svårt med denna lektion?

Vilka hinder kan finnas (språkliga, sensoriska, kognitiva, engagemang)?

Granska denna lektion

Steg 3 Omforma med UDL

- Arbeta i små grupper (2–3 personer)
- Använd UDL-checklistan (nedan) för att omforma lektionen
- Gör minst 3 praktiska ändringar – en för varje UDL-princip

UDL-principer	Identifierade hinder	Förslag på omdesign
Representation		
Engagemang		
Uttryck		

Assisterande teknologi (AT) och dess roll



**KLICKA
HÄR**

Assisterande teknologi (AT) är teknik som är utformad för att stödja personer med särskilda behov när universell design inte är tillräcklig.

Exempel på detta är skärmläsare, text-till-tal-appar, punktskriftstangentbord och ögonspårningsenheter.

AT är kompenserande, inte förebyggande – det blir nödvändigt när digitala system inte är universellt tillgängliga.

Risker inkluderar!

Höga kostnader och låg skalbarhet

Dålig användarupplevelse

Begränsad integration i vanliga verktyg

Deltagande, användarcentrerad design av AT är avgörande för att förbättra kvalitet och relevans.

AT bör endast användas där universellt utformad teknik inte tillräckligt tillgodoser alla användares behov.” (Inclusive Digital Education, 2022)

UDL eller AT? Fundera på den bästa lösningen!



En elev har nedsatt syn och kan inte läsa innehållet på skärmen. Ska vi tillämpa UDL eller AT? Varför? Vilken är den mest hållbara lösningen?

Universal design vs. assisterande teknik

Universal design (UD)	Assisterande Teknik (AT)
Proaktiv: utformad för alla från början	Reaktiv: tillämpas när hinder är identifierade
Skalbar och integrerad	Oftast separata, kostsamma och begränsad räckvidd
Främjar deltagande och jämlikhet	Kan skapa beroende eller segregation
Gynnar alla	Riktat sig mot specifika användarbehov

Att anta ett UD-tänkande minskar det långsiktiga behovet av hjälpmedel och ökar inkluderingen i hela systemet.

Titta på din organisation

Vilken strategi ser du
oftast? Varför?



Perspektivet på webbtillgänglighet

Webbinnehåll är ofta den första kontaktytan mellan elever och digitala utbildningssystem. Tillgänglighet är här avgörande för inkludering. Riktlinjerna för tillgänglighet till webbinnehåll (WCAG) definierar bästa praxis för att skapa digitalt innehåll:

- Informationen måste presenteras på ett sätt som alla användare kan förstå (t.ex. alternativtext, bildtexter).
- Gränssnittselementen måste kunna navigeras med hjälp av olika enheter (t.ex. tangentbord, ögonspårning).
- Innehållet ska vara tydligt, läsbart och förutsägbart.
- Innehållet ska fungera med både nuvarande och framtida teknik.

Även om efterlevnad är ett tekniskt mål är tillgänglighet en människorättsfråga – utan tillgänglighet utestängs eleverna redan innan inläringen har börjat.



Klicka på länken och läs WCAG-checklistan för att se hur väl dina online-resurser uppfyller kraven.

Kontroll av webbtillgänglighet

Gör en 5-minuters "tillgänglighetsgranskning" av en webbplats eller ett dokument som du använder med eleverna.

Kontrollera följande:

- Alternativtext på bilder
- Bildtexter
- Språknivå (rekommenderat verktyg: Hemingway App eller MS Word Readability Check)



Intersektionalitet i digital inkludering

Inkludering kan inte skiljas från de bredare sociala realiteter som formar elevernas liv. En elev kan uppleva flera överlappande former av missgynnande – till exempel att vara migrant, ha en funktionsnedsättning och vara ekonomiskt marginaliserad. Detta fångas av begreppet intersektionalitet.

”Intersektionalitet innebär att en person ... påverkas av ett antal påfrestningar, krafter, diskrimineringar och nackdelar.” (Europeiska byrån, 2021b, s. 6)

För att utforma för inkludering måste man erkänna dessa korsningar och se till att digitala system inte förstärker marginaliseringen genom enhetliga lösningar.



Reflektionsaktivitet



En elev är invandrare, förälder och använder rullstol. Hon har internet men delar det med sin familj på sex personer.

- *Vilka hinder kan hon möta i din nuvarande situation?*
- Lista eller diskutera strategierna med hjälp av ett flerdimensionellt perspektiv.

Inkluderande digital pedagogik

Ett nytt tillvägagångssätt

Inkluderande digital pedagogik är den avsiktliga utformningen och underlättandet av lärandeupplevelser som

- är tillgängliga och meningsfulla för alla elever
- Använder flera olika former av representation och engagemang
- Främjar samarbete och social tillhörighet
- Anpassar sig efter elevernas behov utan stigmatisering

Denna metod, som bygger på universell design för lärande (UDL), ...

- Erbjuder flera representationssätt (video, ljud, text, bilder)
- Tillhandahåller flera sätt att engagera sig (i egen takt, samarbete, spelifierat)
- Tillåter flera uttryckssätt (röst, skrift, bild)

”Inkluderande mediedidaktik syftar till att undanröja hinder innan de uppstår genom att utforma digital undervisning och inläring på ett deltagande, lyhört och förebyggande sätt.” (Inclusive Digital Education, 2022)

Den digitala klyftan finns fortfarande kvar och är fortfarande ett stort problem.

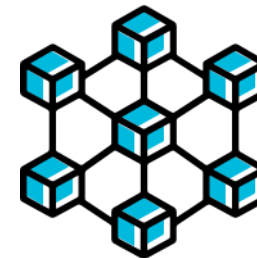
Trots ökad uppkoppling är många elever fortfarande digitalt utestängda. Den digitala klyftan handlar inte bara om tillgång till enheter eller internet, utan också om:

- Digitala färdigheter
- Kvaliteten på innehållet
- Socialt stöd och stödstrukturer
- Säkra och tillgängliga miljöer

Klyftan mellan dem som kan dra nytta av digital teknik och dem som inte kan det. (Digital Divide Institute, citerat i UNESCO IITE, 2011)

För att överbrygga klyftan krävs systematiska åtgärder, inte bara tillhandahållande av hårdvara.

Hur hittar vi lösningen?



I din utbildningskontext, handlar den digitala klyftan mer om enheter, färdigheter eller stöd?

Använd detta för att kartlägga lokalt stöd och brister.



LEARNING
for all

4

**Pedagogiska verktyg och
metoder**

Inkluderande mediedidaktik

Inkluderande mediedidaktik bygger på principen om universell design för lärande (UDL) och syftar till att utforma digitala lärandeupplevelser som förutser och tillgodoser elevernas mångfald.

Den är proaktiv, inte reaktiv.

Den minskar beroendet av hjälpmedel genom att inbygga flexibilitet, tillgänglighet och valmöjligheter redan från början.

”Inkluderande mediedidaktik måste säkerställa att digital undervisning och inlärning utformas på ett deltagande, responsivt och förutseende sätt.” (Inclusive Digital Education, 2022)

Att tänka på...

Mångfald är utgångspunkten.

Flexibilitet är inbyggt i alla inlärningsaktiviteter.

Representation, engagemang och uttryck är varierade och elevdrivna.



Vad är din åsikt?

1. Ger ditt digitala innehåll möjlighet till olika sätt att få tillgång till, engagera sig i och uttrycka förståelse?
2. Kan en elev med låg läskunnighet fortfarande engagera sig?
3. Kan en användare som endast använder mobilen få tillgång till det?
4. Finns översättning eller visuellt stöd inbyggt?

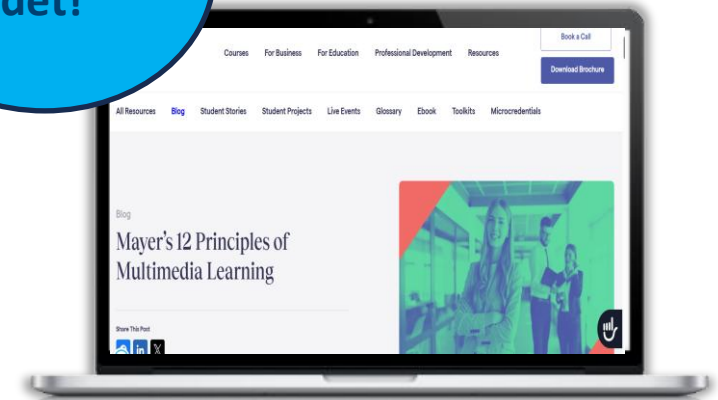


ERKÄNDA multimediala undervisningsprinciper som du behöver känna till och följa: Mayers principer

Richard Mayers multimediala inlärningsteori är obligatorisk läsning för instruktionsdesigners, e-lärandeutvecklare och alla pedagoger som utformar digitala lektioner.

Mayers principer för multimedial inlärning ger en mall för hur man strukturerar multimediaelement för att maximera inlärning för alla elever!

LÄS om
det!



Och/eller

Lyssna på
det!





Reflektionsaktivitet

Granska ett av dina egna digitala läromedel (bild, resurs, webbplats).

1. Är det multimodalt (text, bild, ljud)?
2. Erbjuds valmöjligheter eller alternativa vägar?
3. Kan elever med sämre språkkunskaper fortfarande få tillgång till det?

Omvänt klassrum för inkludering

Det omvända klassrummet (flipped classroom) flyttar den grundläggande undervisningen från den gemensamma lektionstiden, vilket frigör tid för samarbete, stöd och aktiv problemlösning.

Kopplingen till UDL

Flera representationssätt – Låt eleverna få tillgång till innehåll i format som passar deras behov (video, ljud, textsammanfattningar).

Flera sätt att engagera sig – Minska prestationsångest, låt eleverna förbereda sig i sin egen takt.

Varför stödjer omvänt klassrum inkludering?

- Det erbjuder förberedelser i egen takt, vilket är viktigt när bearbetningen av ett andraspråk tar längre tid.
- Eleverna kan se/läsa om svåra begrepp efter behov.
- Minskad press att tänka snabbt eller delta verbalt omedelbart.



Titta på den här videon för att förstå den

Omvänt klassrum för inkludering

Inkluderande designprinciper	Exempel på verktyg
Korta videoklipp med undertexter (universell design)	Edpuzzle (interaktiv video med frågor för att kontrollera förståelsen) https://edpuzzle.com/
Flerspråkiga undertexter (adaptivt stöd)	YouTube + undertexter https://www.youtube.com/
Reflektioner före lektionen via Loom eller Padlet	Loom education (förinspelade videoreflektioner) https://www.loom.com/education



Aktivitet för omvänt klassrum



1. Utforma en uppgift för omvänt lärande

Välj ett ämne som du undervisar i.

Utforma två sätt för eleverna att förbereda sig (t.ex. kort video, illustrerad sammanfattning).

Planera en aktiv session (diskussion, projektarbete).

Identifiera hur du ska säkerställa tillgängligheten (undertexter, språknivå, alternativ).

2. Vilka digitala verktyg kommer du att använda?

Projektbaserat lärande (PBL) för inkluderande engagemang

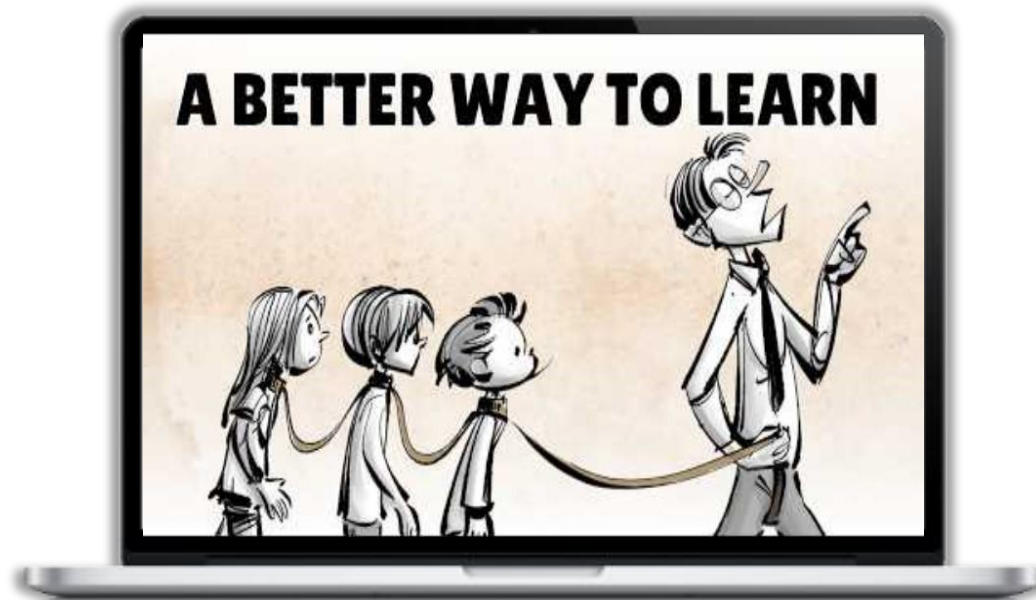
PBL fokuserar på lärande kring autentiska projekt som innefattar undersökning, problemlösning och samarbete.

Varför stöder PBL inkludering av migranter och flyktingar?

- Möjliggör autentisk koppling till levda erfarenheter.
- Uppmuntrar kamratstöd och språkträning.
- Möjliggör multimodala bidrag baserade på styrkor (muntligt, visuellt, skriftligt).

Varför fungerar PBL för vuxna elever med olika bakgrund?

PBL tilltalar vuxna elever eftersom det stämmer överens med deras erfarenhetsbaserade inlärningspreferenser, främjar självstyrt lärande och praktisk tillämpning av kunskap, vilket i slutändan leder till ett djupare och mer meningsfullt engagemang.



Titta på den här videon för att förstå PBL-metoden

Projektbaserat lärande (PBL) för inkluderande engagemang

UDL-principer i PBL?

Engagemang – Autentiska, verkliga problem.

Uttryck – Val av uttryck (rapporter, poddar, videor, affischer).

Representation – Flera ingångar till problemet (text, bilder, fallstudier)

Inkluderande PBL-funktioner

Grupprollsrotation (översättare, forskare, reporter, designer).

Stegvisa projektfaser med kontrollpunkter.

Exempel på verktyg för PBL

Monday.com (spåra grupp-/individuella uppgifter visuellt)

<https://monday.com/>

Padlet (samarbete och resursdelning)

<https://padlet.com/>

Miro (visuell kartläggning)

<https://miro.com/>



PBL-aktivitet

PBL-planeringsworkshop i grupper

Utarbeta ett enkelt projektförslag (t.ex. "Utforma en hälsosam meny för ett flyktingcenter").

Tillåt multimodala resultat (affisch, podcast, receptbok, fotoessä).

Stöd projektets steg med avstämningar



Mikrolärande för flexibel tillgång

Mikrolärande är en modern pedagogisk metod som levererar innehåll i små, lättsmälta portioner. Detta format är särskilt effektivt för elever som behöver snabba, målinriktade lärandesessioner som passar in i deras hektiska scheman.

Mikrolärande kan ta olika former, till exempel korta videoklipp, infografik, frågesporter och interaktiva moduler. Mikrolärande är idealiskt för elever som

- Har begränsad tid eller möter språk-/läskunnighetsbarriärer
- får tillgång till innehåll via mobila enheter
- Behöver repetition för att behålla kunskapen



Titta på den här videon för att förstå mikrolärandets pedagogik

Mikrolärande för flexibel tillgång

Hur mikrolärande överensstämmer med UDL-principerna

Representation – Levererar innehåll visuellt, textuellt och auditivt.

Engagemang – Ger autonomi att kontrollera takten.

Uttryck – Använder korta svarsformat (quiz, omröstningar).

Exempel på verktyg som kan användas för mikrolärningslektioner

Wordwall (snabba matchningsspel)

<https://wordwall.net/>

WhatsApp eller Telegram för uppdateringar

<https://www.whatsapp.com/> eller <https://telegram.org/>

Canva för korta, enkla infografiker

<https://www.canva.com/>



Aktivitet för att skapa mikrolärningslektioner



Välj ett ämne (t.ex. "Steg för att skapa ett säkert lösenord").

Skapa en mikrosekvens i tre delar:

1. Kort infografik
2. 2 minuters ljud- eller videoklipp
3. 5 frågor

Anpassa varje del till en UDL-princip.

Digital berättarkonst för röst och identitet

Digitalt berättande är resultatet av en kombination av traditionellt berättande och användning av multimedieteknik (Normann, 2011; Lowenthal och Dunlap, 2010; Heo, 2009). Det är ett verktyg som avsevärt förbättrar möjligheterna både när det gäller att skapa berättelser och att sedan förmedla dem (Di Fuccio & Mastroberti, 2018). Digitala berättarverktyg möjliggör integrering av element från olika sinnesområden i kompositionen av en berättelse (bild, ljud, rörelse etc.), som kan utarbetas både individuellt och i samarbete.

Digital berättarteknik ger eleverna möjlighet att dela erfarenheter, bygga upp sitt språkliga självförtroende och uttrycka sin identitet – något som är avgörande för migranter och flyktingar som anpassar sig till nya miljöer. Fördelarna inkluderar:

- Bekräftar levda erfarenheter.
- Stödjer läs- och skrivutveckling genom muntliga och visuella former.
- Kopplar samman personliga berättelser med inlärningsmål.



Titta på den här videon för att förstå digital berättarteknik.

Digital berättarteknik i linje med UDL

Representation – Tillhandahålla flera format för förståelse och uttryck

Digital storytelling överensstämmer naturligt med UDL:s flera representationssätt genom att tillåta:

- Visuella element (foton, teckningar, videor)
- Ljud (röstinspelningar, musik)
- Skriftlig text (bildtexter, undertexter, berättelser) Animationer (rörliga visuella element)

För migrerande och flyktingelever

- Det minskar beroendet av avancerat akademiskt språk.
- Eleverna kan uttrycka sig genom bilder, ljud och berättande, inte bara genom text.
- Språkbarriärer minskas genom multimodalt innehåll.

Engagemang – Skapa emotionella band och bekräfta identitet

Berättande är i sig engagerande eftersom

- Det kopplar samman lärandet med elevens livshistoria, värderingar och erfarenheter.
- Det bekräftar olika identiteter – eleverna ser att deras historia och kultur är viktig.
- Det stöder läkande för elever som har upplevt trauma genom att möjliggöra kontrollerat, kreativt uttryck.

För flyktingar och migranter

- berättande kan vara ett sätt att omformulera personliga resor på ett positivt sätt (styrka, motståndskraft).
- Eleverna blir författare till sina egna erfarenheter, vilket ökar motivationen, handlingskraften och det emotionella engagemanget i lärandet.

Digital berättarteknik i linje med UDL

Uttryck – Möjlighet att välja medium för kunskapsuttryck

- Digital storytelling erbjuder flera olika sätt att agera och uttrycka sig
- Eleverna väljer själva hur de vill visa sin förståelse – genom muntligt berättande, fotografiska berättelser, illustrerade serier, kortfilmer eller skriftliga bloggar.
- Eleverna styr själva takten, stilen, språket och djupet i sitt berättande.

För migrerande och flyktingelever

Det ger frihet att använda starkare språk (L1) för delar av projektet om det behövs.

Eleverna kan blanda olika medier för att överbrygga luckor i läs- och skrivkunnighet eller ordförråd (t.ex. genom att kombinera foton med korta bildtexter).

Det sänker kraven jämfört med formella uppsatser eller traditionella bedömningar

Exempel på verktyg

Book Creator

<https://bookcreator.com/>

Skapa enkla digitala sagoböcker med text, bilder och ljud.



Canva Video Editor

<https://www.canva.com/>

Skapa korta videor från mallar med bilder, text och musik.



Padlet (Story Wall)

<https://padlet.com/>

Skapa samarbetsbaserade tavlor med text, video, bilder eller röst.



Workshop i digitalt berättande

Utforma en enkel uppgift i digital berättarkonst med fokus på identitet, kultur eller migrationsupplevelser.

Steg 1: Välj ett berättartema, t.ex.

"En resa till en ny plats"

"Ett minne av lärande"

"En dag i mitt liv"

Steg 2: Låt eleverna välja

Berättelsebok (Book Creator) Kort video (Canva) Berättelse på anslagstavla (Padlet)

Steg 3: Tillhandahåll

Exempelberättelser i flera format (bild, ljud, text)

Enkla mallar eller storyboards

Stöd för användning av modersmålet om så önskas

Möjlighet att hålla berättelserna privata om eleverna föredrar det

Steg 4: Bygg in

Uppgifter för att uppskatta kamrater (t.ex. "En sak jag gillade med din berättelse...")

Valfritt stöd för översättning/undertexter.



Flexibel bedömning i inkluderande digitalt lärande

I en tid då mångfalden bland eleverna är större än någonsin är det avgörande för att skapa en rättvis lärandemiljö att bedömningarna är rättvisa, flexibla och tillgängliga. Tiden då enhetliga bedömningsmetoder var norm är förbi. Ofta misslyckas traditionella metoder med att ta hänsyn till de olika sätt på vilka eleverna engagerar sig i sitt lärande. Bedömningen måste anpassas efter eleven, inte tvärtom.

För flyktingar och migranter

Skriftlig svenska kanske inte återspeglar deras verkliga kunskaper. Alternativa format ger en mer fullständig och rättvis bild.

Därför måste lärare

- Erbjuder olika format för att tillgodose olika inlärningsstilar.
- Säkerställa tillgänglighet för alla elever, inklusive de med funktionsnedsättningar.
- Uppmuntra autentiska erfarenheter som speglar verkliga tillämpningar.



Flexibel bedömning i inkluderande digitalt lärande

Principer för inkluderande bedömning

Acceptera flera former av bevis, t.ex. text, ljud, bildmaterial, prestationer.

Inför formativ feedback, t.ex. kontinuerliga övningsmöjligheter, inte bara prov med höga insatser.

Ge eleverna möjlighet att välja det format som bäst visar deras lärande.

Fokusera på framsteg så att du prioriterar vad eleverna lär sig, inte bara statiska prestationer.

Stöd bedömningskompetensen, t.ex. genom att förklara uppgifterna tydligt och ge exempel.

Exempel på verktyg som kan användas för flexibla bedömningar

H5p <https://h5p.org/>

Interaktiva aktiviteter (quiz, presentationer, förgrenade scenarier) inbäddade i lärplattformar

Quizlet <https://quizlet.com/>

Repetition av ordförråd och begrepp genom flashcards, spel och tester

Google Forms <https://docs.google.com/forms/>

Skapa flexibla frågesporter och enkäter; inkludera bilder, video, olika svarstyper

Kahoot! <https://kahoot.com/>

Spelbaserade live-quiz för kunskapsprov eller repetition



Google Forms



Gamification för engagemang och deltagande

Gamification avser integrering av spelmekanismer (poäng, märken, nivåer, uppdrag, utmaningar) i icke-spelmiljöer, såsom utbildning, för att öka engagemang, motivation och uthållighet.

Forskning visar att

- ✓ Gamification kan öka elevernas engagemang, särskilt för dem som kan känna sig alienerade från traditionella klassrumsstrukturer (Deterding et al., 2011).
- ✓ Det kan stödja uthållighet och resiliens, viktiga egenskaper för elever som övervinner stora livsförändringar, inklusive migration och tvångsförflyttning (Kapp, 2012).
- ✓ Det ger omedelbar feedback, vilket är en viktig motivationsfaktor för vuxna elever som behöver se snabba framsteg.

Dåligt utformad gamification kan dock förstärka befintliga ojämlikheter (genom att endast belöna snabbhet eller förkunskaper), alienera elever som inte är vana vid konkurrensinriktade inlärningskulturer och skapa stress eller utestängning om kulturella narrativ eller referenser inte är universella.



Titta på den här videon för att förstå gamification

Gamification och UDL

UDL och gamification

Väcka intresse – Skapar nyfikenhet, spänning och valmöjligheter genom olika spelutmaningar

Upprätthålla ansträngning och uthållighet – Ger omedelbar feedback, målsättning och uppföljning av framsteg

Självreglering – Uppmuntrar till reflektion över mål, framsteg och inlärningsstrategier

Specifikt för migranter och flyktingar

- Spel som möjliggör säkra, anonyma försök och misstag (som Kahoot! anonyma frågesporter) minskar ångest.
- Berättelser som speglar resor, motståndskraft eller kollektiva ansträngningar väcker starka känslor.
- Flerspråkigt stöd i spel ökar deltagandet.

Exempel på verktyg som kan användas för gamification

Wordwall <https://wordwall.net/>
Skapa enkla interaktiva spel (matchning, sortering, ordsökning, frågesporter)

Kahoot! <https://kahoot.it/>
Spelbaserade frågesporter, omröstningar och undersökningar

Classcraft
<https://www.clever.com/app-gallery/classcraft>
RPG-inspirerat system för hantering av uppdrag



Classcraft



LEARNING
for all

5

Vad är en adaptiv
inlärningsväg?

Vad är en adaptiv inlärningsväg?

Adaptiva inlärningsvägar är flexibla inlärningsvägar som:

- Erkänner att inte alla elever börjar från samma utgångspunkt.
- Svarar på olika behov, inklusive språk, tidigare lärande, tempo, digital tillgång och personliga mål.
- I stället för att tvinga alla elever att följa en rigid, identisk sekvens, anpassar adaptivt lärande upplevelsen dynamiskt eller ger eleven möjlighet att välja.

Adaptiva inlärningsvägar hjälper till att överbrygga klyftor för elever som kan ha avbrutit sin utbildning, har begränsad formell skolgång eller behov av språkinläring, vilket är vanligt bland migranter och flyktingar.



Varför anpassningsförmåga är viktigt för flyktingar och migranter som studerar

Migranter och flyktingar kan uppleva

- Avbrott i sin formella utbildning
- Flera förstaspråk
- Låg självkänsla när det gäller att använda okända plattformar
- Traumarelaterade koncentrations- eller minnesproblem

Utan flexibla utbildningsvägar kan dessa elever tappa motivationen eller hamna på efterkälken.

Anpassningsstöd

- Val mellan att läsa, lyssna och titta
- Utveckling i egen takt
- Innehållet delas upp i mindre delar
- Flerspråkiga alternativ
- Stöd för grundläggande digitala färdigheter.

Exempel på digitala verktyg

Moodle LMS (adaptiv publicering av innehåll)
<https://moodle.org/>

Padlet (flerspråkiga inlägg, röst eller video)
<https://padlet.com/>

Microsoft Immersive Reader (förenkla och översätt text)
<https://support.microsoft.com/en-gb/office/use-immersive-reader-in-word-a857949f-c91e-4c97-977c-a4efcaf9b3c1>



padlet





Praktiska strategier för att skapa adaptiva vägar

Här är en checklista att följa:

- ✓ Tillhandahåll alternativa format (video, ljud, text)
- ✓ Möjliggör flexibel takt (läsa upp nästa steg när du är redo)
- ✓ Bygg upp grundläggande digitala färdigheter innan komplexa uppgifter
- ✓ Använd ett enkelt, tydligt språk (CEFR A2-B1-nivå eller lägre)
- ✓ Skapa översättnings- eller flerspråkiga supportalternativ
- ✓ Erbjud "upptriskningar" för viktiga begrepp

Adaptiv teknik som stöder inkludering

Adaptiv teknik avser teknik som anpassar sig efter elevens input, behov eller preferenser. För inkluderande utbildningsvägar bör man fokusera på verktyg med låga hinder och stor effekt...

Tekniktyp	Exempel på verktyg	Inkluderande funktion	Länk till verktyg
Text-till-tal	NaturalReader, Microsoft Immersive Reader	Stöder låg läskunnighet och synnedsättningar	https://www.naturalreaders.com/
Automatisk översättning	DeepL, Google Translate-integration	Stöder flerspråkig åtkomst	https://www.deepl.com/
Mobilt lärande	WhatsApp-lektioner, Moodle Mobile App	Stöder mobilinriktade elever	https://www.whatsapp.com/
Anpassningsbart innehåll	Moodle villkorlig release	Eleven låser upp nästa steg efter att ha behärskat grunderna	https://moodle.org/

Higher4Life Podcast

Detta är ett avsnitt av Atlantic Technological Universitys HigherEd4Life-podcast i Irland. Garry Sheahan, regional affärschef på McGraw-Hill Education, deltog tillsammans med Noel Mulkeen, projektledare för Atlantic Technological Universitys Higher Education 4.0 Innovation Projects, ATU-föreläsarna Orla Warren och Aurora Dimache samt Stephen Glennon, kommunikationsansvarig för Higher Education 4.0 och programledare, i en online-diskussion om det aktuella ämnet användning av adaptiv inlärning och artificiell intelligens (AI) på högskolor och universitet.



**Följ
länken för
att lyssna!**

Tack för att du har slutfört modul 3 Inkluderande digital pedagogik

Att ge chefer, lärare och personal
möjlighet att skapa inkluderande
och tillgängliga
vuxenutbildningsmiljöer som
tillgodoser de olika behoven hos
elever och samhällen.

