

2023-12-14



HÖGSKOLAN I BORÅS

Projektrapport för strategiska medel

Digitala lärmiljöer för det attraktiva lärosätet

Projektet rapporteras dels genom denna rapport och dels genom en film som finns tillgänglig på HB Play

Deltagare i projektet: Henrik Andersson (A2), Robert Sköld (A2), Eva Berg (A2), Joeri Verheul (A2), Elaine Börjesson (A3), Emma Almingefeldt (A3), Tobias Ruhtenberg (A3), Patrik Brandin (A4) och Fredrik Strömqvist (A4).

Innehållsförteckning

1 Projektets syfte	1
2 Projektets resultat	2
3 Implementering i ordinarie verksamhet.....	3
4 Uppskalning av projektet	3

Projektets syfte

Projektets syfte var att utveckla en digital lärmiljö där kommunikation och interaktion i samband med svåra samtal tränas. En gemensam nämnare som delades bland annat mellan yrkesverksamma lärare, sjuksköterskor och polislärare var att det inom professionen innefattar att genomföra svåra samtal.

För Högskolan i Borås innebär en digital lärmiljö nya sätt att organisera och genomföra undervisningen på. Projektet ville prova om digitala lärmiljöer kunde stödja träning av svåra samtal, både synkront och asynkront samt både på distans och på plats på högskolan. Samtidigt förutsätter en digital lärmiljö att lärare ges förutsättningar för att hantera en digital undervisningsmiljö. Detta innebär både ett tekniskt kunnande och en förståelse för vilka möjligheter och utmaningar som en virtuell lärmiljö ger upphov till. På flera högskolor och universitet runt om i världen pågår projekt när det gäller simuleringar och digitala miljöer kopplade till vård- och lärarutbildningar och del av projektets första fas var att göra en omvärldsanalys.

Det här projektet var från början en sammansmältning av projekten *Virtuella miljöer för lärandet* från A3 och *Digital patientsimulering för träning i att hantera akuta situationer inom akutsjukvård* från A2. Sista året tillkom också polislärare från Polisutbildningen vid A4.

Projektets resultat

Planerad leverabel (L)/ milstolpe (M)	Uppnådd? (ja / nej)	Kommentar
2.2.1 Aktivitet 1: Kartläggning	ja	
2.2.2 Aktivitet 2: Genomförande	ja	
2.2.3 Aktivitet 3: Utvärdering	ja	
2.2.4 Planering framåt och spridning	ja	

Några av de digitala lösningarna, chatbot (ATEA) och social robot (Misty) som testades visade sig i dagsläget inte vara tillräckligt utvecklade. När AI-tekniken har utvecklats kan dessa lösningar dock bli aktuella igen. Följande tekniker har utvärderats under projektet och dessa ser vi också att det finns grund till att gå vidare med:

- Semi-virtuell miljö (Teach Live) för simulering av klassrumssituationer har använts i polisutbildningen, förskolläraryrket samt i lärarutbildningen, vilket har mötts av ett positivt gensvar från både lärare och studenter. Både lärare och studenter ser ett behov av att simulera för att träna svåra samtal i form av förhörsteknik samt konflikthantering och ledarskap i klassrum.
- Webbaserad inlärningsplattform för dialogträning med stöd av Conversational AI (Fictive reality) har testats i lärarutbildningen samt för språkträning och kommer skalas upp till fler utbildningar under 2024.

Vi undersökte också förutsättningarna för att bygga ett gemensamt digitalt träningscenter men har under projektets gång alltmer använt teknik som kan användas på distans respektive inte kräver särskilt

utformade fysiska rum. Diskussioner med olika parter har förts under projektets gång, framför allt med ett parallellt strategiskt-medelprojekt där ett digitalt labb byggs upp på Textilhögskolan. Inom ramen för detta projekt blev det dock inte möjligt att sammanföra ett digitalt träningscenter med Textilhögskolans projekt kring ett digitalt labb.

3 Implementering i ordinarie verksamhet.

I ansökan ingick inte implementering. I stället har projektet riktats mot att tillsammans med pilotgrupper genomföra tester i ordinarie verksamhet. Flera olika system har testats i ordinarie verksamhet med begränsade grupper av studenter och lärare på polisutbildningen, vårdutbildningen samt lärarutbildningen och efterföljande utvärderingar har gjorts.

En digital lärmiljö som fokuserar på kommunikation och interaktion i samband med svåra samtal har visat sig få goda resultat och bör implementeras i ordinarie verksamhet. Vi rekommenderar att ett semi-virtuellt verktyg liknade TeachLive köps in eller hyrs i samarbete med exempelvis Linköpings universitet.

4 Uppskalning av projektet

Utifrån de resultat vi har fått tidigare under projektet har uppskalning av projektet skett i flera av högskolans utbildningar under hösten 2023. Resultaten kommer dessutom att skalas upp ytterligare i vårdutbildningarna och polisutbildningen under 2024 med stöd från IKT-pedagogerna på EduTech. Spridningen kommer fortsatt även att ske genom erfarenhetsutbyte som kommer att anordnas av Edutech.