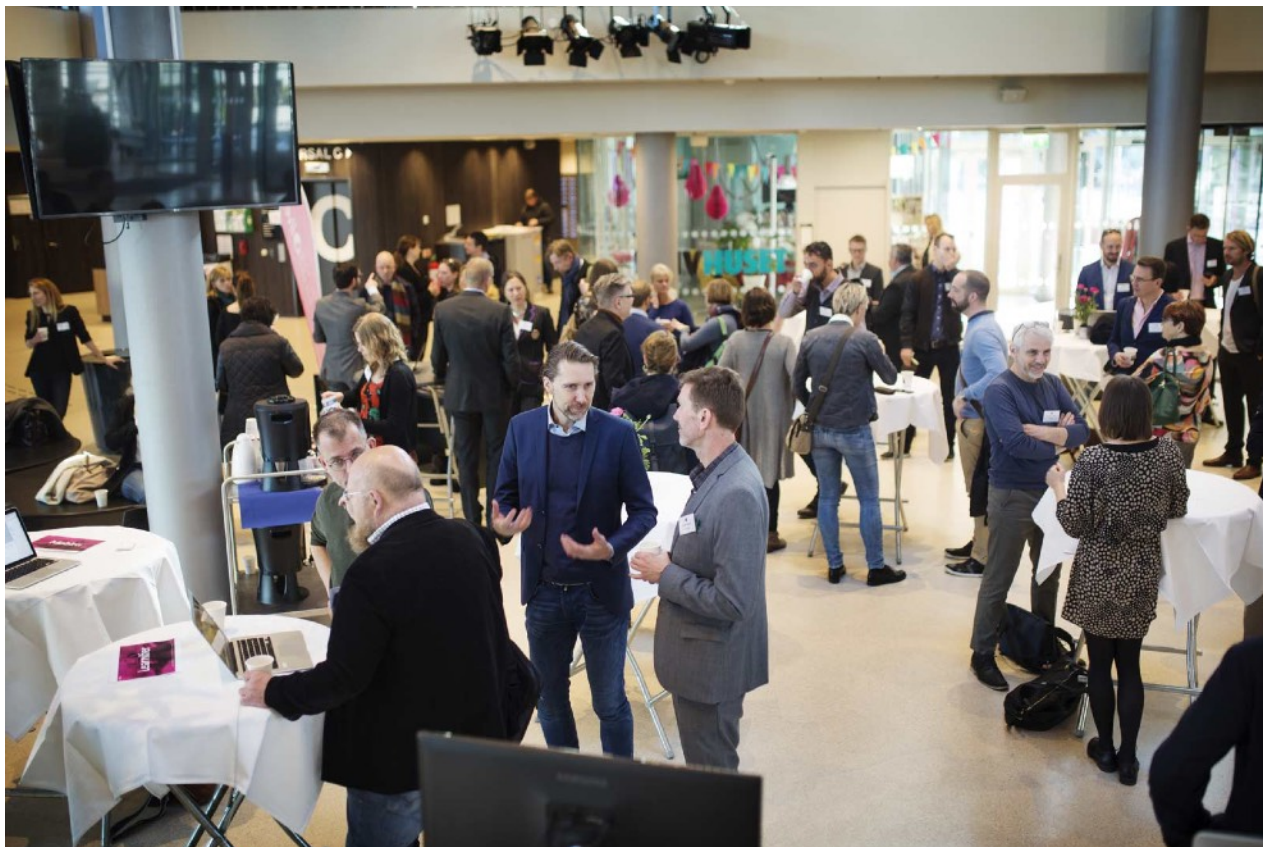

EdTech 2017 Executive Summary



Drygt hundra deltagare samlades när framtidens digitala utbildningssektor stöttes och blöttes på 8till5:s konferens på Niagara i Malmö.

Foto: Jenny Leyman

Går det för snabbt eller långsamt, är vi långt framme eller saknas kompetens, och vilken användning kan utbildningssektorn ha av gamification, crowdlearning och ”mobile moments”? Det är några av ämnena som diskuterades under 2017 års upplaga av edtech-konferensen.

Av: Maria Widehed

Nya kompetensbehov på snabb tillväxtmarknad

Föreläsning av Jannie Jeppesen, Swedish Edtech Industry,
jannie@swedishedtechindustry.se.

Digitaliseringen innebär ett paradigmskifte för utbildningssektorn. Och Sverige måste växla upp, det var Jannie Jeppesen, vd för Sveriges nystartade branschorganisation inom edtech, noga med att poängtera.



– Jag har hittat många bolag som inte ens vetat om att de är edtech-bolag, sa Jannie Jeppesen och berättade samtidigt hur edtech är en av de fem snabbaste tillväxtmarknaderna globalt.

Foto: Jenny Leyman

Framgångsreceptet i Sverige är starka nätverk, menar hon. Att vi låter teknikutvecklingen påverka vad vi lär ut i skolan likaså, sa hon och tryckte på det ökande behovet av att lära ut kritiskt och självständigt tänkande. Samtidigt som ”utantillkunskaperna” behövs i mindre utsträckning.

Och i skolorna krävs att man organiserar för lärande och innovation, sa hon. Alldeles för vanligt är det med skolor som köper in en läroplattform, men inte hittar användning för den i den befintliga strukturen. Utbildningssektorn saknar innovation och vi gör fortfarande saker som tidigare, sa hon.

Samtidigt öppnar virtual reality, gamification och artificiell intelligens för nya möjligheter. Och det finns många goda exempel på framgångsrika edtech-bolag i Sverige, påminde Jannie Jeppesen, även om alla är i ett tidigt stadium.

”Jag har hittat många bolag som inte ens vetat om att de är edtech-bolag.”

JANNIE JEPPESEN, SWEDISH EDTECH INDUSTRY

Forskningsatsning på framtidens digitala lärandemiljöer

Föreläsning av Håkan Cajander, föreståndare för digitalt laborativt centrum, högskolan i Halmstad, hakan.cajander@hh.se.

Hur ser framtidens digitala lärandemiljöer ut? Det vill ett nytt labb ta reda på tillsammans med företag.

Digitalt laborativt centrum vid högskolan i Halmstad är ett nybyggt högteknologiskt labb om 750 kvadratmeter. De ska bidra till att högskolan och regionen blir internationellt kända för att flytta fram gränserna och ligga i framkant för digitalt lärande, berättade Håkan Cajander.

Han ser att det behövs ny kunskap och metoder som hjälper organisationer att ta tillvara digitaliseringens möjligheter och lyfte frågan om hur robotar kan komma in i ett utbildningsperspektiv.

Det är viktigt att akademien bygger upp samarbete med företagen som tar fram digitala lösningar och skapar en triple helix-modell, påpekade Håkan Cajander.

Och i skolorna kan man inte skaffa en Ipad och undra hur den ska in i utbildningen, man måste vända på det, sa

han och berättade om viktiga forskningsspår som hur det digitala kan stimulera och öka lärande, vilka kompetenser som behövs och på vilket sätt lärare kan tillvarata den digitala kompetens elever bär med sig in.

Det behövs lärare som blir tekniska och tekniker som blir pedagogiska – så de kan jobba med varandra, summerade han.



Foto: Jenny Leyman

Digitala akademier viktiga i storföretag

Föreläsning av Kristian Åsberg, learning and organisational director på Tetra Pak, kristian.asberg@tetrapak.com.

Resekostnader kan minskas och kompetensen hos personal öka med hjälp av edtech, men svenska bolag som levererar rätt lösningar är svåra att hitta, menade Kristian Åsberg.

Han har utvecklat akademier inom Scania, Ikea och nu till Tetra Paks 25 000 anställda i 175 länder.

Att bygga upp en intern akademi där man samlar allt lärande i en digital plattform kräver mycket planering. Det många företag gör fel är att de börjar med tekniken.

– Tänk människor och processer i stället, tekniken löser ni, sa Kristian Åberg.

Han förklarade att stora pengar finns att spara. Tetra Pak la 250 miljoner på resor kopplat till lärande förra året. Det är dyrt och anställda har allt mindre tid att lära. Samtidigt, poängterade Kristian Åberg, ska varje jobbroll ha olika utbildningsmöjligheter för att utvecklas som bäst.

Men de edtech-verktyg som kommer från Sverige saknar ofta möjlighet att vara skalbara, sa han och tryckte på att det stora företaget som Tetra Pak söker är globala leveransmekanismer.



Ny digital arena med crowdlearning

Foto: Jenny Leyman

Föreläsning av Torvald Jacobsson, direktör thegoals.org, grundare Edumanity, torvald.jacobsson@thegoals.org.

Det räcker inte med tekniken, edtech måste skapa en ny digital arena och röra sig från de traditionella lärandesätten. Det tryckte Torvald Jacobsson, grundare av Edumanity, på under sitt föredrag.

Edumanity bygger på webbaserad crowdlearning och vill effektivisera informellt och erfarenhetsbaserat lärande, ett ”learning by doing” med IT-stöd.

Det finns utrymme för utveckling inom utbildningssektorn, sa han, men ett problem är att det ofta finns en etablerad bild av hur det ska funka ut för att vara utbildning.

– Vi ska sitta såhär i en sal, jag ska prata, jag ska veta mer än er och sen har vi ett test som kollar om ni har tagit till er information. Vi har ännu inte transformerat

lärande till något nytt efter möjligheterna som kommit med digitaliseringen.

Han gav rådet att inspireras av media- och musikindustrin, där innehållet kan gå åt olika håll som blir en process där vi tar oss till en högre nivå av medvetenhet än innan.

Edtech borde fokusera mindre på formell utbildning, mer på interaktioner och övningar som utgör nittio procent av vår lärandeprocess. Att få uppdrag online att göra något offline.

Vi har bara sett början av förändringen, menar Torvald Jacobsson.



Foto: Jenny Leyman

Motiverat lärande med spelmekanismer

Föreläsning av Kristian Rix, managing partner, Orchard, kr@orchard.dk.

Edtech kan ta hjälp av spelandets värld och använda gamification. Det handlar om att göra det tråkiga roligt, sa Kristian Rix från Orchard.

Digitala program om trafiksäkerhet för barn eller möjligheten att leka vädergud. Orchard har gjort många uppdrag och gemensamt för lösningarna är användningen av gamification.

De har tagit det in i vuxenvärlden där de lägger fokus på att motivera anställda.

– Vårt perfekta scenario är anställda med armarna i kors som inte förstår varför de ska vara motiverade att göra saker, sa Kristian Rix och berättade hur de arbetar med behovsanalys och konceptutveckling där speltänket adderas.

Att använda speltänk och spelmekanik i ickespel-kontexter kan innebära att göra en app av en kurs eller som den av företaget utvecklade appen som låter anställda betygsätta sin arbetsdag. Speldelen innebär att du adderar poäng, poängtavlor, nivåer, uppdrag, möjlighet till progression eller kanske möjligheten att addera vänner och andra spelare.

Det viktigaste, poängterade Kristian Rix, är att det känns motiverande för de anställda.

”Det handlar om att göra det tråkiga roligt.”

KRISTIAN RIX, MANAGING PARTNER, ORCHARD



Foto: Jenny Leyman

Mikrolärande med "mobile moments"

Föreläsning av Anders Börde, vd och grundare Moblrn, anders@moblrn.se

Mikrolärande är ingen ny idé. I skolan har vi alltid fått lära oss en sak i taget, men utmaningen för företag där anställda inte kan ses varje morgon och lära sig nya saker är desto större.

– Då kör vi med korvstoppning i stället, sa Anders Börde, vd för Moblrn som hjälper företag att enkelt skapa appar för lärande.

Under sitt föredrag lyfte han Elgiganten som exempel – ett företag som utbildar tre dagar i sträck. Alternativen är "mobile moments" och "micro moments" – att utnyttja stunder när medarbetarna ändå slösurfar på mobilen. Detta kan företag använda, menar Anders Börde, och pratade om hur nya sätt att utbilda blir allt viktigare hos företag där produkter ska lanseras snabbare, nya verktyg introduceras oftare och medarbetaren vill ha allt mer kontroll.

När vi är klara med Facebook finns tid för mikroögonblick av lärande, sa han.

Han avslutade med att berätta när mikrolärande är att föredra – som när nya produkter ska ut på marknaden men säljaren inte kan dem än, när man köpt nytt IT-system men ingen använder mer än tio procent av funktionerna eller när lunch och övernattnings för anställda på kurs blir för dyrt.

Digitalisering av skola måste skynda långsamt

Föreläsning av Ulrika Ryan, doktorand i matematikdidaktik Malmö Högskola, ulrika.ryan@mah.se

Skolan behöver digitaliseras – men det måste få ta tid, det tryckte Ulrika Ryan, doktorand i matematikdidaktik på Malmö högskola, på under sitt föredrag. Och om edtech ska slå igenom behöver branschen bättre förstå skolans kunskapssyn.

Hon förklarade digitalisering ur ett skolperspektiv och talade om det klassiska klassrummet där digitala verktyg tas in. Elever förväntar sig en underhållningsapparat, ett fönster mot världen och kompisar. Lärare har andra förväntningar – och branschen måste intressera sig för vad det är för kunskapssyn som skolan har, påpekade hon.

– Det är en stor utmaning för branschen att fundera på vad skolan behöver utifrån riktlinjer och hur man kan mötas, sa hon.

Om lärarna tänker rätt och branschen utvecklar rätt

hjälpmedel kan det bidra till att vi inte längre är fast i bilden av ”det uppgiftsdrivna landskapet”, menade hon. I stället kan vi närma oss ”undersökningslandskapet”, där digitala verktyg möjliggör matematiklektioner och läraren presenterar problem som digitalt kan lösas.



Foto: Jenny Leyman

Animera för att lära lätt

Föreläsning av Joakim Lindhé, vd Yellow Kid, joakim@yellowkid.se.

Att ta komplex fakta och göra förståelig med hjälp av underhållande film är det Yellow Kid gör.

Får man Vård- och omsorgsförvaltningen i Lunds kommun som uppdragsgivare krävs extra tanke, berättade Joakim Lindhé som med sitt team skapade animerade tanten Asta för uppdraget.

Många stora företag, som SAP och Google tar hjälp av film för sina förklaringsproblem, sa han.

Och det gäller att inte göra det för svårt – enkelhet, tilltal och humor är viktigt att tänka på, men det behöver inte vara flashigt. Fast det får gärna vara lite roligt.

Filmen om Asta, som Yellow Kid gjorde för ett år sedan, låter en animerad tant personifiera lärandet om ”ledningssystem för systematiskt kvalitetsarbete”.

Innan skapandet var dialog viktig med kommunen för att ta reda på vilket syftet är

med videon, i vilket sammanhang den ska visas och på vilket sätt tittaren ska uppmanas till handling.

– Det är viktigt att känna till deras förkunskaper också, sa Joakim Lindhé.

Från inbundna böcker till digitala plattformar

Föreläsning av Markus Landin, affärsområdeschef NE, markus.landin@ne.se

Nationalencyklopedin = blåa, tunga, mossiga böcker. Eller? Nej, sa NE:s affärsområdeschef Markus Landin, och berättade att NE i dag arbetar med att utveckla nya digitala kunskapstjänster, lärverktyg och webbaserade läromedel.

Motsatsen till pdf-versioner av läroböcker har varit målet, sa han.

Fokus har varit tre områden för NE. Det ena är att engagera och aktivera eleven med en stor mängd variation som film, spel och quiz. De nya tjänsterna ska också fungera i skolans tekniska miljö och i elevens hemmiljö – alltså på mobiler, plattor och datorer oavsett skärmstorlek. Och slutligen ska det kunna anpassas till lärarens och elevens behov: man ska kunna välja olika delar man vill göra tillgängliga för eleven och det ska finnas både fördjupnings- och extramaterial.



Foto: Jenny Leyman

Digitalt ger tid för kurs

Föreläsning av Lars Peterstrand, affärsutvecklare Learnifier, lars.peterstrand@learnifier.com.

Ekonomiska vinster kan vara viktigt, men den stora skillnaden för företag som går över till edtech-lösningar är att kurserna faktiskt blir av.

Det sa Lars Peterstrand, affärsutvecklare på Learnifier som har utvecklat ett digitalt verktyg för att bygga och uppdatera digitala kurser och få ut dem till plattformar.

De har haft kunder som King Interactive och Visma. Med deras verktyg kan en amatör skapa digitala kurser själv, och i stället för att tredagarskurser blir till nolldagarskurser på grund av tidsbrist så kan man gå en kurs i mobilen, sa Lars Peterstrand.

Det är viktigt att företagen kan leverera utbildning när kursdeltagarna har tid, till exempel på tunnelbanan, menar han och sa att digitala lösningar också ger möjlighet att ge kursdeltagare samma förkunskaper och tillgång till material även efter kursen.

Bäst är en mix. En trend inom digitalt lärande är ”blended learning”, berättade Peterstrand – alltså en del lärande digitalt, en del i klassrum eller på kurs.