

Metod för utveckling av webbkurser

Etapp1: Kursdesign

1.1 Identifiera moment

Kursens moment identifieras och beskrivs översiktligt. För varje moment dokumenteras mål, t ex i termer av vilka kunskaper och färdigheter kursdeltagarna ska tillägna sig.

Denna aktivitet bör göras därför att:

- Alla som ingår i projektet ska ha gemensam bild av kursens övergripande struktur

1.2 Brainstorming kring alternativa pedagogiska idéer

För varje moment beskrivs **alternativa** sätt för kursdeltagarna att uppnå momentets mål, t ex olika sätt att tillgodogöra sig momentets kunskaps- och färdighetsmål. I detta steg eftersträvas ett kreativt idéskapande: **Hur** skulle de olika momenten kunna genomföras? Arbeta i grupp. Värdera **inte** de idéer som kommer upp.

Denna aktivitet bör göras därför att:

- Det är lätt att "fastna" för den första idén om hur varje moment ska genomföras. Genom att i utvecklingsarbetet ägna en stund åt brainstorming kring alternativa lösningar skapar vi förutsättningar för ökad kreativitet. Erfarenheten visar att det oftast inte är den första idén som är den bästa!

1.3 Värdering av pedagogiska idéer

Lösningsförslagen från föregående moment värderas med avseende på pedagogisk nytta, kostnader med mera. Exempel på frågeställningar:

- Vilka media ska användas?
- Vilka krav ställer detta på tillgång till teknik och på tekniskt kunnande?
- Hur mycket information ska distribueras med varje media?
- Interaktion och feedback?
- Stöd för olika lärstilar?
- Produktionskostnader?
- Kostnader för genomförande?
- Kostnader för underhåll av den producerade kursen (t ex underhåll av länkar)?

Denna aktivitet bör göras därför att:

- När de pedagogiska idéerna skapas under aktivitet 1.2 bör man frigöra sig från den hämning det skulle innebära att samtidigt värdera varje förslag. En värdering måste emellertid självklart göras inför val av pedagogisk idé.

1.4 Val av pedagogisk idéer

Med utgångspunkt från gjorda bedömningar väljs de pedagogiska idéer som ska bära varje moment.

1.5 Beskrivning av aktiviteter

I varje kurs ska det finnas ett antal elevaktiviteter som ska följas upp. Beskriv vilka aktiviteter som ska följas upp och vilka som ska poängsättas.

Ettapp 2: Projektering

2.1 Utformning av webbsidornas innehåll

Webbsidornas innehåll fastställs. Detta arbete går ofta hand i hand med nästa aktivitet - att utforma webbplatsens struktur.

2.2 Beskrivning av webbplatsens struktur

Med utgångspunkt det innehåll som beslutas i aktivitet 2.1 utformas en övergripande struktur för kursens webbplats.

Denna aktivitet bör göras därför att:

- Webben ställer vissa krav på hur materialet struktureras.

Ettapp 3: Konstruktion

I denna ettapp konstruerar man de delar som ska ingå i webbplatsen och lägger in dem i den miljö där kursen ska köras. Där börjar man med att lägga upp den struktur, som fastställdes i ettapp 2, och lägger därefter in innehållet i denna struktur.

I denna ettapp ingår även att skriva en lärarhandledning.

Ettapp 4: Test

4.1 Funktionstest

Denna test syftar till att kontrollera att allt fungerar som det ska. Samtliga funktioner på webbplatsen testas med avseende på funktionalitet. Det är viktigt att alla detaljer testas noga, t ex att alla länkar fungerar och att all loggning fungerar som det ska. Funktionstest ska i första hand utföras av dem som konstruerat webbplatsen.

4.2 Användbarhetstest

Denna test syftar till att kontrollera att webbplatsen är användbar - även för den som inte i förväg vet hur den är tänkt att fungera. Denna test ska därför utföras av en person (eller ev flera personer) som inte deltagit i konstruktionsarbetet, t ex referensgruppen.

Ettapp 5: Produktionssättning

Om webbplatsen konstruerats och testats i en utvecklingsmiljö, ska alla komponenter kopieras till en produktionsmiljö. Det är viktigt att man därefter verifierar att allt fungerar som det ska i produktionsmiljön.