

## Vurderingskriterier for søknader

Å skrive en god prosjektsøknad er en utfordring. Derfor følger en oversikt over hvilke kriterier vi bruker for vurdering av søknader. Nedenfor er først en liste med felles vurderingskriterier som angår alle søknadene. Deretter gis en kort kommentar til læringsdesign, som skal være prosjektenes resultat. Til slutt går vi inn på de mer spesifikke kriteriene for hvert enkelt temaområde: aktiv læring, digitale læringsformer i samarbeid med arbeidslivet og digital vurdering.

### For alle søknader gjelder følgende:

- Det er lærestedets toppledelse som står som søker. Den skal i følgebrev kort kommentere hvert prosjekt med henblikk på dets strategiske relevans i lærestedets arbeid med digitalisering i utdanningen. Søknader skal utdype denne relevansen.
- Prosjektet skal utvikle læringsdesign med tilhørende læringsaktiviteter og/eller vurderingsformer som utnytter teknologi til å fremme studentenes læring, og dokumentere erfaringene fra dette arbeidet.
- Søknaden skal markere hvilket av utlysningens tre prioriterte områder de hører inn under. Det forventes at søknaden underbygger dette i prosjektbeskrivelsen.
- Søknaden skal beskrive hvilke pedagogiske utfordringer prosjektet skal løse eller utforske innenfor sitt tematiske område. Det forventes at læringsdesignet tar utgangspunkt i studietilbudets læringsutbyttebeskrivelse.
- Utvikling av læringsdesign er institusjonelt samarbeid. Søknaden skal beskrive lærestedets organisatoriske omgivelser, og begrunne hvilke roller UH-pedagogiske enheter, utdanningsledelse, IKT-pedagoger, enheter for medieproduksjon, studieadministrasjon, IT-tjeneste og andre støttetjenester vil ha i utviklingsarbeidet.
- Søknaden må beskrive behovet for det studietilbudet som skal utvikles. Hvem er de viktigste målgruppene for studieprogram, emner og studietilbud? Finnes lignende tilbud eller erfaringer i sektoren allerede, og hvorfor prosjektet er nødvendig?
- Søknaden skal beskrive hvordan prosjektresultatene kan videreføres etter prosjektperioden.
- Ved utvikling av læringsdesign og pedagogisk praksis som utnytter digitalisering må sikring av undervisernes kompetanse tenkes inn.

Søknaden skal beskrive hvordan prosjektet vil sikre at undervisere har rett digital og pedagogisk kompetanse.

- Unit har etablert tilgang til forhandlede og driftede sektorløsninger for kommunikasjon, samarbeid, opptak, vurdering, læringsplattform og annen læringsteknologi. Bruk av Units løsninger er god ressursbruk for eget lærested og for sektoren. Søknaden skal begrunne i hvilken grad Units løsninger vil bli brukt.
- Innhold og produkter fra prosjekter finansiert av Diku skal fritt kunne deles, gjenbrukes og videreutvikles, og derfor være tilgjengelige med egnede lisenser (Creative Commons, GNU GPL m.fl.). Søknaden skal vise hva som skal deles og hvordan.
- Utvikling av ny pedagogisk praksis kan møte utfordringer. Noen kan ha med tradisjon og kultur i prosjektets omgivelser å gjøre, som deling og samarbeid. Andre kan være av mer formell art, eksempelvis knyttet til lov- og regelverk, opphavsrett, personvern, tidsregnskap, osv. Søknaden skal omfatte en enkel risikoanalyse som identifiserer de viktigste utfordringene for prosjektenes måloppnåelse, med tilhørende mottiltak.
- Søknader styrkes ved å beskrive og begrunne prosjektsamarbeid mellom fagmiljøer. Særlig gjelder dette mellom fagmiljø på tvers av fusjonerte multi-campus læresteder for å utvikle felles studietilbud. Samtidig ønskes også samarbeid mellom ulike læresteder. Søknader med eksternt samarbeid skal vedlegge avtaler som er signert av lærestedenes ledelse og som konkretiserer samarbeidspartners bidrag.
- Læresteder som søker prosjektmidler skal dokumentere en egenandel på minimum 40% av prosjektets samlede budsjett. Egenandelen gjelder som hovedregel arbeidstimer, men kan også omfatte indirekte kostnader / overhead. Dersom egenandelen skal dekke kjøp av utstyr, må dette begrunnes særlig.
- Søknader skal vise om og hvordan man vil gjenbruke allerede utviklede og eksisterende medieobjekter, tekniske løsninger, læringsressurser, og hvordan man bygger videre på sektorens dokumenterte erfaringer innen prosjektets tema.

Prosjekter som tildeles midler vil bli fulgt opp gjennom rapportering og formidling i henhold til det valgte tematiske området. Vi oppfordrer derfor alle søkere til å gjøre seg godt kjent med de spesifikke kriteriene for det tematiske området som prosjektet tilhører. I tillegg oppfordrer vi søkere til å gjøre seg kjent med rapporteringsrutinene tilknyttet utlysningen, jf. veiledninger for underveisrapport, sluttrapport og refleksjonsnotat / erfaringsbasert artikkel.

Prosjekter utlyst for 2020 vil normalt løpe fra 1. januar 2020 til 31. desember 2021.

## Kort om læringsdesign

I vår sammenheng er et læringsdesign den *strukturelle beskrivelsen*, eller modellen, av de planlagte lærings- og undervisningsaktivitetene og de vurderingsformene som sammen skal fremme læring og refleksjon, og som sammen skal hjelpe studenten å oppnå ønsket læringsutbytte. Det er en prosessbeskrivelse som omfatter de roller undervisere og studenter har i ulike faser av undervisning, læring og vurdering, men perspektivet er studentens læring.

Et læringsdesign er altså et design *for læring*, eller *tilrettelegging for læring ved design* med utgangspunkt i læringsutbyttebeskrivelsen. En annen måte å uttrykke dette på er at læringsdesign er en beskrivelse av den *regi* som skal bidra til at studenten lykkes.

Et læringsdesign er resultat av det pedagogiske grunnsynet, de faglige utfordringene i faget, og de fagdidaktiske grep som er valgt. Det omfatter derfor en rekke premisser og begrunnede valg, som også inngår i beskrivelsen.

I herværende utlysning er vi spesielt opptatt av hvordan digitaliseringen – metoder, media, innhold – kan utnyttes til å utvikle innovative læringsdesign for henholdsvis aktiv læring, for vurdering og for koblingen mellom akademia og arbeidslivet.