I organisationer idag arbetas det långsiktigt med utbildningsstrategier och kompetensutveckling för medarbetare och organisationen som helhet men traditionella lärarledda utbildning är tidsmässiga kostsamma, dyrbar, och utgör en utökad belastning eftersom studenten ska vara fysiskt närvarande. Redan 1840 en form av distans lärande utnyttjades av Issac Pitman som lärde studenter stenografi, en typ av symboliskt skrivande, genom brevväxling (Bower and Hardy, 2004). Under det senaste 20 åren har utbildningar effektiviseras med elektroniskt lärande (e-lärande) med hjälp av internet. Skillnaden mellan e-lärande och distans lärande är att det skapar en online-kommunikation mellan student och lärare och distans lärande är ett begrepp som handlar om avståendet mellan student och lärare. Fördelarna med e-lärande jämfört med distans lärande är att studenten kan studera i egen takt, lärandet blir mer interaktivt, och det passar alla åldrar. Marknadstillväxten för e-lärandet i Sverige under 2015 resulterade med en ökning på 6 % jämfört med omsättningen 2014 (Triglyf, 2015) och förväntas ytterligare utvecklas under Europeiska Union initiativet ”The eLearning Action Plan” (Space, 2001). Det är ofta att e-kurser är designade av specialiserade e-lärande företag (ELF) som anställs av företag som är ute efter att utbilda sin personal med användandet av e-learning-based plattform eller online-kurser, och refereras som e-lärande inköpsföretag (EIF).

Dagens teknik, i form av Learning Management System mm., har gjort att e-lärandet inte är lika svårt att tekniskt hantera längre och fokus hos ELF kan läggas på hur pedagogiken och innehållet ska tillsammans resultera i ett effektivt lärande.

E-kurs design processen kräver vissa grundläggande aktiviteter i form av en noggrann granskning över underliggande material som kund/organisation tilldelar kursdesignaren och framställning av ett koncept som beskriver hur kursen ska uppnå företagets mål. Beroende på budget utförs en analys över vad som är möjligt att göra, som till exempel använda animerad film eller instruerade bilder. Eftersom processen tar varierande tid, behövs det en utförlig projektplan. Förslag tas fram och bearbetas under en utsatt tidsram och skickas därefter ut för att testas. Eftersom pedagogiken behöver arbetas med konstant använts ett hjälpmedel som kallas Storyline, det visar och berätta hur kursen kan se ut innan den är klar och gör det enklare att applicera pedagogik igenom hela kursen.

Underliggande forskning bakom lärandet bedöms genom testning och bevisning av validiteten när nya metoder framförs i undervisning. För att kunna göra detta utformas kurser med hjälp av olika lärotekniker, ett exempel är scenario-baserad e-lärande och sätter studenten in i olika situationer eller händelser för att göra lärandet realistiskt (Clark and Mayer, 2012). Detta har visat sig att förbättra minnesåterkallelsen senare i praktiken (Clark and Mayer, 2012). Ett annat exempel är hur spel har börjat användas som e-lärande och har motiverat studenten till att fortsätta lära sig och har skapat en gemensam sammanhållning inom organisationen (referenser). Vetenskapen bakom lärandet består av pedagogiska modeller och beskrivs som kognitiva modeller eller teoretiska strukturer och härleder från inlärningsteorier och möjliggör genomförandet av specifika instruktioner- och inlärningsstrategier. Om det ska beskrivas kortfattat är pedagogiska modeller en mekanism som länkar teori till praktik (Dabbagh, 2005). Det finns pedagogiska modeller som är används mycket inom e-lärandet och hjälper ELF att utnyttja sina kunskaper och redskap för att främja meningsfull kunskapsförvärv (Dabbagh, 2005). Pedagogiska modeller är användbara för att till exempel strukturera kursinnehållet och att hjälpa studenten att lära sig. Det kan likaså ge ELF möjligheten att kunna bedöma utefter hur pedagogiken tillhandahålls i sina e-kurser.

De fördelar med att använda pedagogiska modeller som en tydlig struktur i e-kurser är att ELF kan bedöma hur deras produkt levereras till EIF. En implementation av en pedagogisk modell i ett ELF kan ge stark utveckling och förbättringar i hur väl det går att använda modellen i deras kurser. Det har uppvisat att majoriteten av e-kurser inte har tillräckligt med pedagogisk bakgrund och har därmed orsakat grova brister i lärandestrategier, kursinnehållet, tid och takt angående hantering av kursen, gränssnittdesignen, och att det försämrar studentens fokus (Pange and Pange, 2011). Enligt Conole et.al (2004) finns det en bristande orsak till varför tillämplig av modeller och teorier i e-lärandet kan bero på personer med otillräckligt akademiska färdigheter, finner att de teoretiska perspektiven är alldeles för främmande och överväldigande.

Det som behövs tydliggöras är att EIF kan ha specifika kundmålgrupper och det tillåter att de kan vara oberoende till att hålla fast till en specifikt pedagogisk modell som är självständig för en enskild kurs eller att de anpassa en annorlunda pedagogisk modell som är beroende på kurskraven.

Det finns olika perspektiv på pedagogik och dessa delas in i tre olika kategorier och innehåller ett flertal pedagogiska modeller. De pedagogiska perspektiven är en form av tillvägagångssätt för lärande och benämns som associativ, konstruktivism och sociokulturellt (Mayes and Freitas, 2004). I det associativa perspektivet får studenten utföra aktiviteter i form av uppgifter, som till exempel läsa ett dokument och svara på tillhörande frågor (Conole, 2010). Aktiviteterna handlar om att förändra beteende genom att få en direkt återkoppling efter utförandet (Conole et.al, 2004). I det associativa perspektivet har modellen Direkt Instruktion och som användas för att förklara och modellera i kombination av praktik och återkoppling till studenten, för att kunna undervisa koncept och färdigheter (Yeh, 2009; Kauchak and Eggen, 1993). Konstruktivistiskt perspektiv handlar om att lära sig genom förståelse och det innebär att det behövs kommunikation, klargöranden, kontraster, rekombination, problemlösning och slutsatser. Dessa punkter behöver bearbetas innan det blir en utdelning av lärandet. En modell inom perspektivet kallas Konstruktivistisk läromiljö och baserar sig på att studenten bygger sina egna mentala strukturer när de interagerar med en miljö (Yeh, 2009). Modellen fokuserar på att studenten presenteras ett problem och ska lösa det självständigt med hjälp av en tydlig design ska samt studenten frivilligt vilja upptäcka lärandet (Yeh, 2009). Det sociokulturella perspektivet handlar om att delta i socialt för att lära sig, till exempel görs det ofta i form av små studentgrupper för att skaffa kunskaper gemensamt. Målet är att förstå hur meningsfullt innehållet är för lärandet (Brodie, 2005). Det sociokulturella perspektivet har modellen Aktivitets teori och som även betraktas som ett egen pedagogiskt ramverk (Conole, 2010). Aktivitets teori förutsätter att lärande kontexten behöver vara en redogörelse så att studenten förstår meningen av situationen och kan göra lämpliga tolkningar av resultatet. Detta gör att förståelse uppstår både individuellt och gemensamt när det arbetas praktiskt i ett socialt sammanhang.

Det svenska företaget Grade har arbetat med skapandet av e-kurser i 20 år och har genom åren visat framsteg hur e-lärandet kan förändra dagens undervisning inom organisationer. Grade specialiseras sig på att sälja fristående kurser och färdiga kurser i deras inköpta lärplattfom Luvit. På Stockholmskontoret är det 10 medarbetare som ständigt producerar årligen runt 20 till 25 e-kurser. Grade utgår dock inte från någon specifik uttalad pedagogisk ansats utan utvecklar deras kurser genom att följa ett antal riktlinjer som gör att de kan anpassa sina e-kurser. Det gör att en implementation av en pedagogisk modell kan ge Grade en tydligare struktur och grund att arbeta utifrån, som därefter ger möjligheter att utvärdera hur väl e-kurserna levereras till EIF. För att kunna välja vilken pedagogisk modell som skulle implementeras i Grade undersöktes det vilka modeller som passade in på Grade föregående kurser. Detta gjordes med en utvärdering av fyra av deras föregående kurser och resulterade i att Direkt Instruktions modell kan ge Grade möjligheter att utveckla deras pedagogiska ansats och leverera kurser med högt kunskapsförvärv.