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. Testning Det kan göras genom att använda olika tekniker, som är en form av medel för att teorin bakom den pedagogiska modellen ska kunna förbättra lärandet. Ett exempel på läroteknik är att använda sig av kursscenarios och som sätter studenten in i olika situationer eller händelser (Clark and Mayer, 2012). Detta har visat sig att förbättra minnesåterkallelsen senare i praktiken (Clark and Mayer, 2012). En annan läroteknik som fungerat i e-kurser är spel som uppmuntrar studentens motivation till att fortsätta lära sig och skapat en gemensam sammanhållning inom organisationen (referenser). Now you need to introduce the term ”pedagogical model” and define it. Here you can use this sentance ” Det finns pedagogiska modeller som är speciellt anpassade för e-lärandet och kan användas för att enklare designa kurser pedagogiskt (Conole et.al 2004; Referens).”Then talk about why they are useful, i.e. to help students learn. Then use these sentances to describe another useful aspect of pedagogic models and relate back to your purpose:

De fördelar med att använda pedagogiska teorier eller modeller som grund i e-kurser är att e-företaget kan bedöma hur deras produkt levereras till beställaren. Återkoppling från tidigare kurser kan resultera i att pedagogiken kan förbättras i kommande uppdrag. Then add these sentances (this is really good information to have!): 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.

Here we move on to point 4Cii. It is a reasonably large topic so I think it might need its own paragraph. Start by saying this: we need to indicate that design companies may have a specific customer target group, allowing them to adhere to a specific model independant of the course, or may adopt a different pedagogic model dependant on the course requirements (this is a bit problematic actually, we can talk more in person, but we will utilize the academic ”ignore it” strategy to handle the situation). Then say specifically that there are different categories of pedagogic models and continue with:

De pedagogiska perspektiven är en form av tillvägagångssätt för lärande och benämns som associativ, konstruktivism och sociokulturellt (Mayes and Freitas, 2004). Det associativa perspektivet hanteras lärandet genom att aktiviteter utförs med hjälp av strukturerade uppgifter (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). Enligt Kauchak and Eggen (1993) fungerar Direkt instruktion modellen när lärare vill att alla studenter kan behärska det väsentliga innehållet. Konstruktivistiskt perspektiv handlar om att lära sig genom förståelse. Det innebär att för att få förståelse behövs det kommunikation, klargöranden, kontraster, rekombination, problemlösning och slutsatser. Dessa behöver bearbetas innan det blir en utdelning av lärandet. Det konstruktivistiskaperspektivet har en modell som kallas konstruktivistisk läromiljö som baserar sig på att studenten bygger sina egna mentala strukturer när de interagerar med en miljö (Yeh, 2009). Pedagogisk fokus ligger i studenten blir presenterad för problembaserade uppgifter och ska på egen hand genomföra de. Uppgifterna ska vara självstyrda med hjälp av tydlig design och att studenten ska frivilligt vilja upptäcka lärandet (Yeh, 2009). Det sociokulturella perspektivet handlar om att delta i socialt för att lära sig någon, till exempel görs det ofta i form av små studentgrupper. Dessa grupper bidrar med att gemensamt skaffa kunskaper, med hjälp av modeller och efterlikna dessa tillsammans. Målet är att förstå hur meningsfullt innehållet är för lärandet (Brodie, 2005). Det sociokulturella perspektivet har aktivitets teori och som även kan användas och betraktas som ett egen pedagogiskt ramverk (Conole, 2010). Aktivitets teori förutsätter att aktiviteter förekommer inom sammanhängande kontext. Kontexten behöver vara en redogörelse så att studenten förstår meningen av situationen och för att kunna göra lämpliga tolkningar av resultatet. Detta gör att förståelse uppstår både individuellt och gemensamt när det arbetas praktiskt i ett socialt sammanhang.

Now I think we first introduce Grade (2-4 sentances) and then, in the same paragraph, explain why and how you did your study (2-4 sentances) and what you found (1-2 sentances) then the introduction is finished.