

1. Bakgrunn og begrunnelse for prosjektet

Behovene knyttet til digitalt læringsmiljø er i kontinuerlig endring og pandemien førte raskt til nye behov og nye løsninger. Det arbeides kontinuerlig med å forbedre det digitale læringsmiljøet og universitetets evne til å utnytte det, men av og til er det behov for å løfte blikket og koordinere innsatsen.

UiO benytter seg i dag av mange tjenester som til sammen utgjør vårt digitale læringsmiljø. Noen, som for eksempel Canvas, brukes av store deler av de vitenskapelig ansatte for å formidle til og kommunisere med studentene. Andre, som wikitjenesten, er mindre brukt. Det er også grunn til å tro at de mer brukte tjenestene har mange funksjoner og muligheter som i liten grad utnyttes.

Samtidig foregår det arbeid på nasjonalt nivå som vil legge føringer for hvordan UiO jobber med digitalt læringsmiljø. Sikt jobber for øyeblikket med det såkalte Innsiktsprosjektet, hvor man samler inn informasjon om bruk av digitale hjelpemidler i læring og undervisning fra UH-sektoren. Målet med prosjektet er å få et beslutningsgrunnlag for innkjøp og anskaffelse av nye sektortjenester i årene som kommer. Dette er noe UiO må forholde seg til som en viktig aktør i sektoren, og vi har blant annet bidratt med å formidle info om prosjektet til forelesere som har stilt opp for intervjuer i regi av Sikt. Men UiO vil også tjene på å hente inn denne type informasjon til egen bruk, og vi foreslår derfor at vi setter i gang et eget prosjekt med lignende formål lokalt på UiO. Prosjektet skal kartlegge styrker og svakheter i måten vi bruker digitale læringsverktøy på i dag, og peke på områder og problemstillinger vi bør fokusere på de kommende årene. Gjennom å undersøke forholdene internt på UiO vil vi styrke vår mulighet til å vurdere hvilke tjenester, verktøy og plattformer UiO bør satse på i fremtiden. Kriterier knyttet til brukervennlighet, pedagogisk gevinst, kostnader og integrasjonsmuligheter et.c vil være viktige elementer i slike vurderinger.

2. Mål og ønskede gevinster

Nivå	Beskrivelse	Suksesskriterier
Formål: Mål for UiO som dette prosjektet bidrar til oppfyllelsen av	Fra Strategi 2030: <i>UiO skal ta i bruk nyskapende læringsformer med effektiv utnyttelse av digitale ressurser.</i>	Prosjektet leverer en god beskrivelse av situasjonen slik den er i dag, og hvilke muligheter vi har for å forbedre våre tilbud og ressursbruk i årene fremover.
Effekt mål (langsiktige positive gevinster. Merk at disse kan være både «harde» og «myke»)	UiO får et godt grunnlag for å fatte beslutninger i anskaffelser og endringer i porteføljen av digitale læringsressurser	Prosjektets leveranser fanger bredden i praksis og kompetanse på UiO, samt hvilke muligheter vi har for forbedring.
Resultat mål (de målene som prosjektet skal oppnå i prosjektets levetid; f.eks. målt i tid, kostnad og kvalitet)	Prosjektet leverer gode rapporter som gjenspeiler mandatet, og som gir et godt beslutningsgrunnlag for de kommende årene	Prosjektet er tydelig forankret i organisasjonen, og benytter relevante fora for å innhente info.

3. Rammebetingelser

Prosjekt digitalt læringsmiljø¹ var et tilsvarende prosjekt som ble ferdigstilt i 2019, og som vil være nyttig både som ramme og bakgrunnsmateriale for dette prosjektet. Prosjektet leverte en god sluttrapport som peker på mye viktig. Samtidig har mye endret seg siden den tid, og koronapandemien har tvunget oss til å endre både tenkemåte og praksis for bruk av digitale hjelpemidler i lærings- og studieøyemed.

Strategi 2030 legger overordnede føringer for UiOs satsing på utdanning, og forplikter oss til å følge opp bruken av digitale verktøy. Digitaliseringsstrategi og tilhørende handlingsplan (førsteutkast ute på høring nå) er også viktige.

Masterplan for universitetets IT² er en overordnet analyse av, og anbefaling for utvikling av Universitetets IT-tilbud. Mange av disse følges nå opp, men den vil fortsette å være et nyttig verktøy i tiden fremover.

Innsiktprosjektet³ er et pågående arbeid i regi av Sikt, som skal gi sektoren et godt kunnskapsgrunnlag for anskaffelser av digitale hjelpemidler til høyere utdanning fremover. De leverer sin sluttrapport ved utgangen av 2022, og denne vil være nyttig for siste fase av vårt prosjekt.

Utover dette vil aktuelt lovverk, lignende prosjekter fra andre institusjoner og funn fra andre undersøkelser ved UiO være relevante.

4. Prosjektets leveranser og avgrensning

Leveranser	Beskrivelse
Sluttrapport	En beskrivelse av hvilke muligheter vi har til å forbedre det digitale læringsmiljøet gjennom både nye anskaffelser og bedre bruk av ressursene vi har. Her vil prosjektet også se på funnene fra Sikts innsiktprosjekt, og gjøre nytte av det som er relevant for oss.
Endelig rapport	En beskrivelse av hvilke muligheter vi har til å forbedre det digitale læringsmiljøet gjennom både nye anskaffelser og bedre bruk av ressursene vi har. Her vil prosjektet også se på funnene fra Sikts innsiktprosjekt, og gjøre nytte av det som er relevant for oss.

5. Vurdering av usikkerhet i prosjektet: Trusler og muligheter

Interne og eksterne forhold som påvirker prosjektets leveranser (hva er det viktig at prosjektet forholder seg til?):

¹ <https://www.uio.no/for-ansatte/arbeidsstotte/prosjekter/dlm/>

² <https://www.usit.uio.no/om/it-dir/strategi/masterplan/>

³ <https://sikt.no/neste-generasjons-ikt-losninger-understottelse-av-laering-og-vurdering>

Trusler	Beskrivelse	Reduserende tiltak
Innsiktprosjektet blir dominerende	Innsiktprosjektet fokuserer på mye det samme, men for sektoren som helhet.	God kartlegging av forholdene internt på UiO, og å se fase to i sammenheng med rapporten fra SIKT etter nyttår. Trekke inn andre rapporter som NGDLE-rapporten fra 2015 og Horizon-rapporten som kommer årlig.
For snever kartlegging	Prosjektets leveranse klarer ikke speile variasjonen i bruk og kompetanse på UiO	God utnyttelse av organer og aktører på UiO. LMU, meriterte undervisere, kompetansesentere på utdanning (LINK, KURT etc.).
Manglende oppfølging av prosjektets leveranser	Rapportene legges i en skuff, og brukes ikke tilstrekkelig i videre utvikling	God forankring i SK-ITU for å sikre at rapporten blir en del av beslutningsgrunnlaget for SK-ITUs prioriteringer fremover.
Muligheter	Beskrivelse	Tiltak
Bedre utnyttelse av eksisterende tjenester	Verktøy som Canvas har mange funksjoner og muligheter som vi vet ikke utnyttes fullt ut. Arbeidsflyt kan ofte forbedres med nye eller eksisterende integrasjoner.	Innhenting av info om hvordan verktøyene vi tilbyr brukes, og hvilke funksjoner som utnyttes i liten grad.
Bedre kjennskap til våre foreleseres behov	Innsikt i hvilke mangler universitetets forelesere møter i de digitale verktøyene vi brukes.	Informasjonsinnhenting fra forelesere som representerer bredden på universitetet.
Skape visjoner for fremtiden	Det finnes enda mange uutforskede muligheter knyttet til digitalt læringsmiljø på UiO.	Innhenting av informasjon som viser oss hvilke muligheter forelesere ønsker seg, men som de ikke har i dag. Viser hvilke muligheter som ligger i å kombinere nye tjenester med foreleseres ønsker om å ta dem i bruk.

6. Grov tidsplan og milepæler

Vårsemesteret 2023: Innsiktsarbeid
 Juni 2023: Leveranse av sluttrapport

7. Organisering, roller og ansvar

Prosjektgruppen består av:

Lex Nederbragt, førstelektor, Institutt for biologi (Prosjektleder)
 Anne-Lise Lande, seksjonssjef, Studieadministrasjonen
 Petter Bogen Sydhagen, senioringeniør, Studieadministrasjonen
 Johannes Saastad, seniorrådgiver, IT-avdelingen
 Tore Bredeli Jørgensen, Seniorrådgiver, LINK – Senter for læring og utdanning

SK-ITU⁴ er styringsgruppe for prosjektet.
 Fagråd for IT i utdanning⁵ er referansegruppe

⁴ <https://www-int.usit.uio.no/om/it-dir/strategi/masterplan/sk/sk-itu/>

⁵ <https://www-int.usit.uio.no/om/it-dir/strategi/masterplan/sk/sk-itu/fitu/>

