

CELL – Centre for Experiential Legal Learning (Senter for erfaringsbasert juridisk læring)

DIKU-søknad fra juridisk fakultet 2018

Abstract, 1. november 2018

Formål og problemformulering

Erfaringsbasert juridisk utdanning innebærer at studentene lærer gjennom erfaringer og refleksjon over egen innsats. Denne kan ses på som syklisk, bestående av tidligere erfaring, tanke, refleksjon og aktiv eksperimentering.¹ I en profesjonsutdannelse som juss gir dette merverdi på to områder; mer effektiv og dypere innlæring av stoffet, og øvelse i yrkesrelevante ferdigheter. Det siste gjelder f.eks. prosedyre, forhandlinger, presentasjon innenfor ulike juridiske sjangere, forståelse for teknologi i møte med juss² og ikke minst formidling overfor ikke-jurister.

Slike juridiske ferdigheter er en mangelvare hos uteksaminerte kandidater, på tross av at dette etterspørres av arbeidsgiverne. En hovedutfordring for Det juridiske fakultet er å utvikle slike ferdigheter blant studentene, samtidig som dette ikke kan gå ut over innlæringen av jussen. Løsningen er å bygge ferdighetstrening inn i den ordinære undervisningen, og utnytte dette som et pedagogisk grep for å gi en mer effektiv og dypere læring enn tradisjonell undervisning.

Erfaringsbasert læring innebærer "learning by doing", i den forstand at studentene engasjeres i problemløsning, reflekterer rundt valg av strategi, taktikk og utfall i lys av rettskilder og prosessuelle muligheter. Slike aktiviteter kan enten baseres på konstruerte case som grunnlag for aktiviteter i grupper, klasse eller plenum (f.eks. rollespill), eller på ekte problemstillinger fra virkeligheten, typisk gjennom arbeid i studentdrevne retthjelpstiltak og praksis. CELL vil omfatte begge.

Status

I løpet av det siste tiåret har fakultetet i økende grad utviklet erfaringsbaserte læringsformer. Tradisjonen med "legal clinics", dvs. studentdrevne retthjelpstiltak, går tilbake til 60-tallet. Etter 2010 var det særlig innenfor fakultetets engelskspråklige masterprogrammer at denne type pedagogiske elementer ble introdusert, for eksempel i PIL-programmet med et "Oral advocacy" kurs, prosedyrekonkurranser og HUMR gjennom skrivning av policy brief og deltakelse i debatter. Fra 2016 har erfaringsbaserte læringsformer blitt introdusert i større bredde og dybde. Dette gjelder valgemenner i prosedyrekonkurranse, forhandlinger og konfliktløsning. Disse baseres i stor utstrekning på rollespill (typisk prosedyrekonkurranser), men også på trening i varierte juridiske sjangere. For eksempel i faget lovgivningslære deles studentene inn i grupper som skal gjennomføre et prosjekt for en oppdragsgiver. Prosjektet kan være å evaluere en lov eller en forskrift, det kan være å skrive en "mini-NOU" med forslag til ny regulering på et område eller svare på en høring. For slike "mini-NOUer" vil studentene være høringsinstanser for hverandre.

¹ Kolb. David A (1984; 2014) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall, Englewood Cliffs.

² Se f.eks. Susskind, Richard (2017), *Tomorrow's Lawyers: An Introduction to Your Future*, Oxford: Oxford University Press.

Som et av de første juridiske fakultetene i verden, har fakultetet etablert en obligatorisk prosedyreøvelse på 2. studieår. På 3. studieår er det også lagt inn en student peer-review ordning, der studentene først skriver en oppgave, deretter får et kort kurs i å gi tilbakemeldinger, før de kommenterer på hverandres besvarelser og må skrive et kort refleksjonsnotat om hvordan de har forholdt seg til tilbakemeldingene før oppgaven leveres og rettes på ordinær måte. H18 og V19 startes to ytterligere valgmenner med betydelig innslag av erfaringsbasert læring: Legal Technology: Artificial Intelligence in Law og Robot Regulation.

Digitale verktøy er et nøkkelkonsept i dette. Lovdata har sammen med fakultetet utviklet et digitalt rettskildeverktøy, der studentene kan lage utvalg av rettskilder, foreta innarbeidelser og lage krysshenvisninger i sin personlige bruker – noe de også får tilgang til på eksamen. Dette gjør at studentene arbeider tett på rettskildene, opparbeider digital kompetanse og ikke minst venner seg til arbeidsformer som er relevante for arbeidslivet.

De ulike initiativene som skal samles i CELL, er resultater av kreative "bottom-up" initiativer fra fagmiljøene. Det er nå ønskelig å skape tydelige rammer rundt disse, og se dem i sammenheng med den kompetanse og ferdigheter studiet skal gi kandidatene. Et samlet initiativ legger til rette for utdanningsledelse rettet mot studiet som sådan, bl.a. slik at det legges opp til faglig og ferdighetsmessig progresjon gjennom studieårene.

CELL er forankret i fakultetsledelsen gjennom et mandat vedtatt av dekanen. Iht. mandatet er ambisjonen at CELL skal være juridisk fakultets hovedstrategi for innovasjon på utdanningsfeltet, som et ressurscenter for studentaktiv læring hvor underviserne samles for å dele kunnskap og lære av hverandre. Fakultetet har imidlertid ressursutfordringer, og er avhengig av eksterne midler for å drive systematisk utviklingsarbeid.

Design

CELL vil konsolidere, utvide, utvikle, eksperimentere med og formidle nye former for erfaringsbasert læring innenfor juridiske fag og fakultetets øvrige fagkrets. Formålet vil være å etablere et nordisk og europeisk nav for nye tilnærminger til det å studere jus.

CELL representerer et direkte svar på Kvalitetsmeldingens fokus på arbeidslivsrelevans, studentaktive læringsformer og digitalisering. Senteret vil også bidra til å realisere UiOs strategier, med et særlig fokus på "kunnskap i bruk".

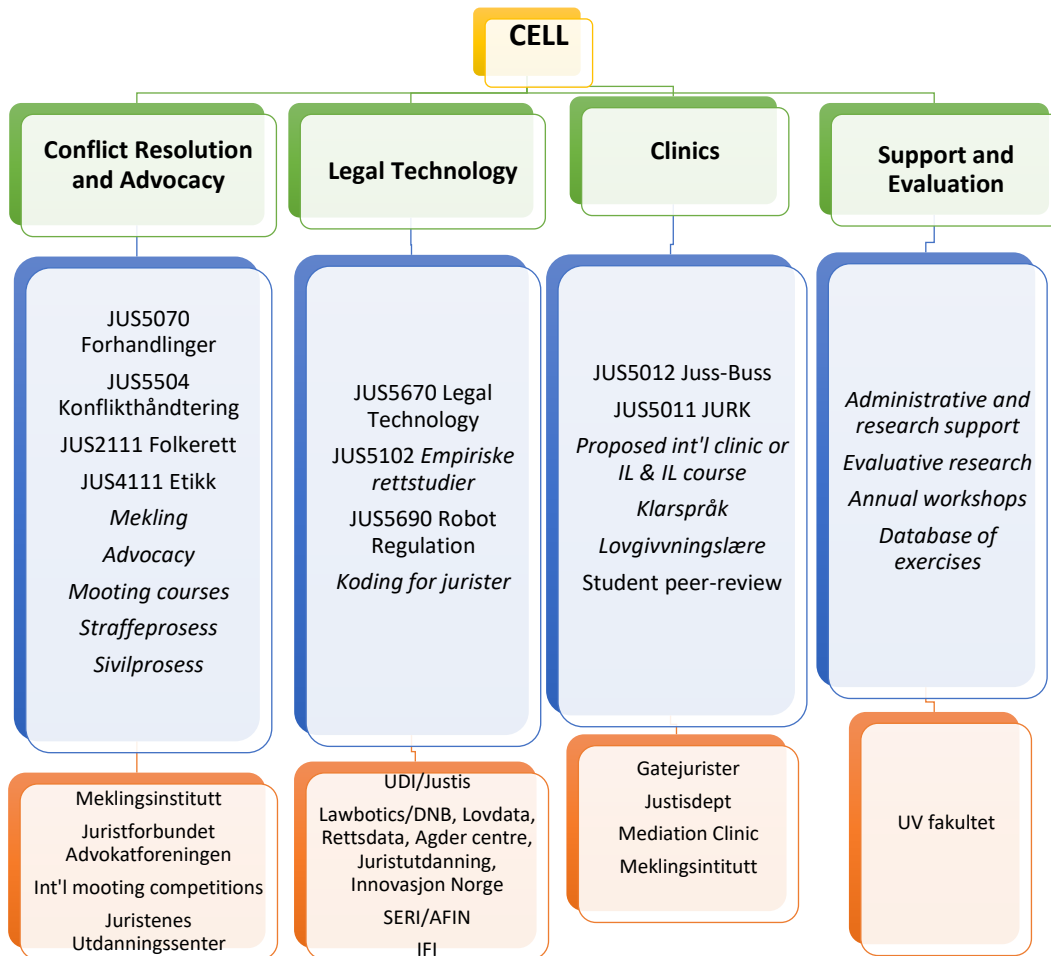
Følgende aktiviteter vil være særlig viktige ilt. de neste fire årene:

- 1. Implementering og spredning:** CELL vil videreutvikle og bidra til at erfaringsbaserte læringsformer i enda større utstrekning tas i bruk innenfor både obligatoriske fag, valgmenner og studieprogrammer utover Master i Rettsvitenskap ved fakultetet, og dessuten dokumentere, dele og sprer ny kunnskap, praksis og erfaringer.
- 2. Eksperimentering:** Eksperimentere med erfaringsbaserte læringsformer i valgmenner, spesielt mht. bruk av ny teknologi (augmented reality, maskinlæring og blockchain), samt mer komplekse rollespill.
- 3. Pedagogisk forskning:** Aktivitetene i regi av CELL vil muliggjøre pedagogisk forskning. Planen er å invitere forskere til senteret og åpne studentaktivitetene for forskning.

4. **Partnerskap og formidling:** CELL vil arbeide tett sammen med partnere innenfor arbeidsliv (advokatbransjen, organisasjoner, offentlig forvaltning, påtalemyndighet mv.), akademisk og typiske innovasjonsmiljøer.

Senteret vil baseres på fire pilarer, jf. Fig. 1. Disse viser dels senterets organisering, dels hvordan eksisterende fag og aktiviteter ved fakultetet vil kobles på, og endelig eksterne og UiO-interne og eksterne samarbeidspartnere.

Figure 1. Design of CELL



Notes: *Green = Pillars, Blue = Courses, Orange = Eksisterende/fremtidige samarbeidspartnere

** Italics indicates proposed courses or existing courses that could have a strong experiential component.

Veien videre

Det vil avholdes et stiftelsesmøte for CELL 5. november, med tilhørende workshop ifm. DIKU-søknaden. Fakultetet ønsker uansett utfall av denne prosessen å inkludere erfaringsbaserte læringsformer, men da i mindre skala og i enkeltfag innenfor fakultetets studieprogrammer. Eksterne midler er helt nødvendig for å kunne realisere de planene som er beskrevet ovenfor, både mht. målsetningen om et mer ferdighetsbasert studium med tilhørende digital forståelse, eksperimentering og videreutvikling, og ikke minst samarbeid med eksterne og UiO-interne partnere.