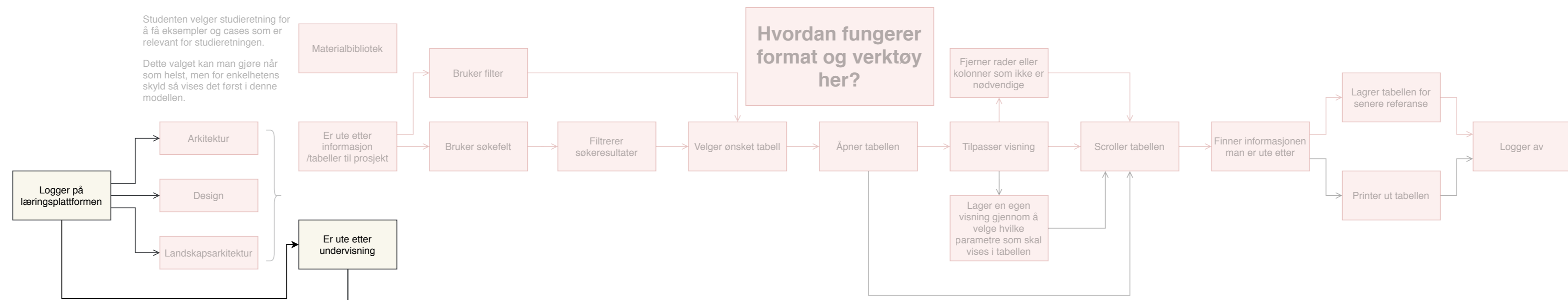


## Studieretning

Studenten velger studieretning for å få eksempler og cases som er relevant for studieretningen.

Dette valget kan man gjøre når som helst, men for enkelthetsens skyld så vises det først i denne modellen.



## Emnesiden

Emnesiden (siden hvor studenten møter fagstoffet) lar studenten velge hvilket format undervisningen blir formidlet på og evt hvilke verktøy man ønsker

"Sortering" ?  
"Filter" ?

Studenten velger format og verktøy

Interaktiv veileder

- "Hva er du ute etter i dag?"
- Stille spørsmål
- Valg av format og verktøy
- Menyvalg

## Veileder

Den interaktive veilederen er en interaktiv "karakter" som veileder studenten i undervisnings/ bruk av siden. Man kan stille den spørsmål. Den kan også fungere som en "meny" for siden. En slags interaktiv chatbot?

Hvordan er tilgangen til undervisningsdelen herfra?

Hvordan er tilgangen til tabell og skjema herfra?

## Massetetthet

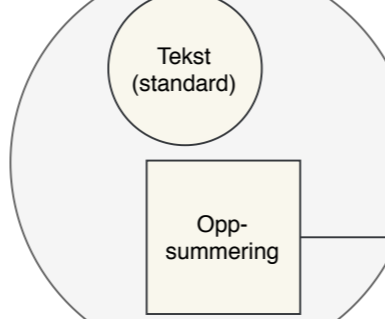
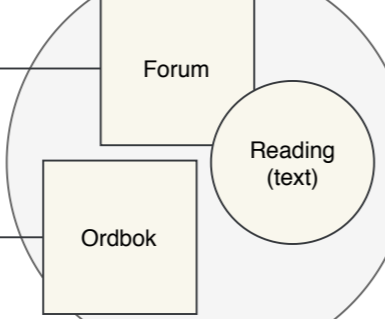
Massetetthet er en faglig uttrykk som viser at det på kort tid er blitt produsert mye fagstoff. Dette kan være en fordel for studenten som ønsker å lære raskt. Men det kan også være en utfordring for studenten som ønsker å lære grundig. Spørsmål for massetetthet: Hvordan kan man lære raskt og grundig? Hvordan kan man lære grundig og raskt? Hvordan kan man lære raskt og grundig? Hvordan kan man lære grundig og raskt?

## Massetetthet

Massetetthet er en faglig uttrykk som viser at det på kort tid er blitt produsert mye fagstoff. Dette kan være en fordel for studenten som ønsker å lære raskt. Men det kan også være en utfordring for studenten som ønsker å lære grundig. Spørsmål for massetetthet: Hvordan kan man lære raskt og grundig? Hvordan kan man lære grundig og raskt? Hvordan kan man lære raskt og grundig? Hvordan kan man lære grundig og raskt?

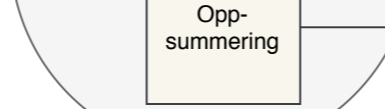
Stille spørsmål når de oppstår

Skape diskusjon rundt ord/setninger/avsnitt i teksten

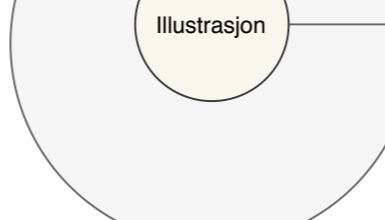
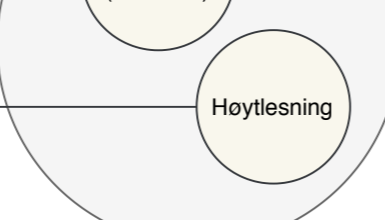


En kort oppsummering av de viktigste punktene i teksten

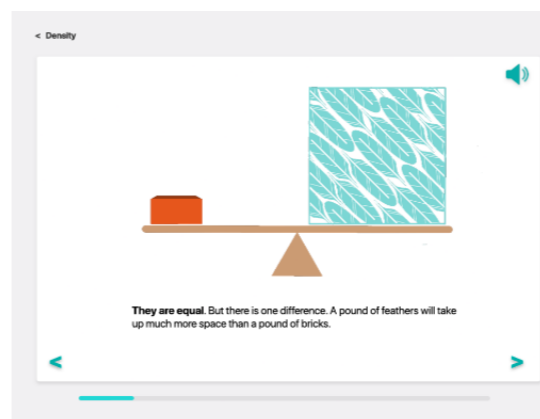
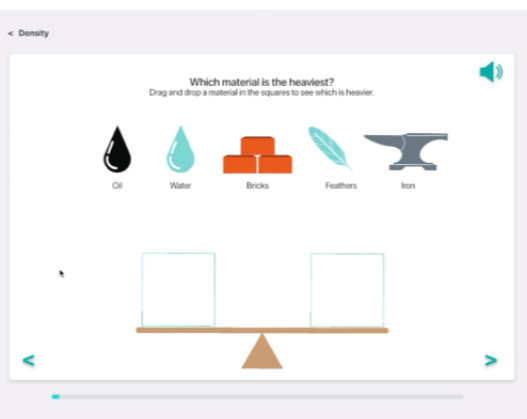
Gir forklaring på ord i teksten



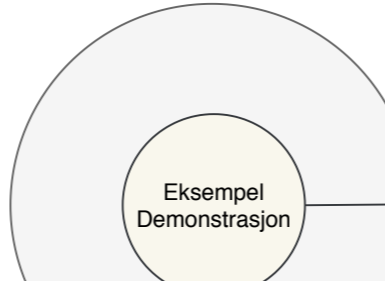
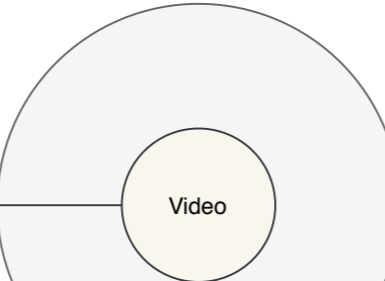
Teksten leses høyt for studenten



Visuell formidlingsform basert på bilder

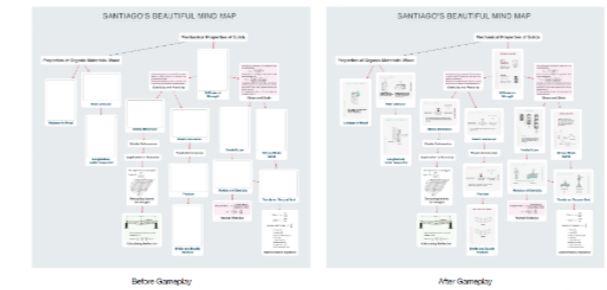


Forelesning  
Dokumentar  
Animasjon



Case study  
Bilder  
Illustrasjon  
Video  
Animasjon  
Forsøk  
DIY

Mind Mapping Exercise: attach the missing theory cards

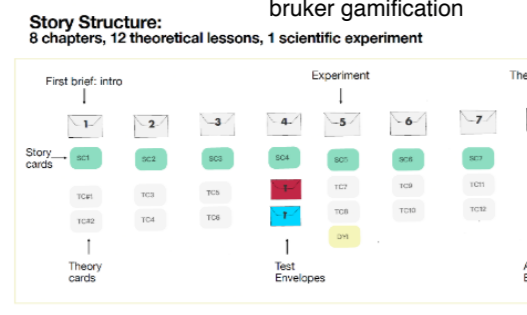


## Kontekst

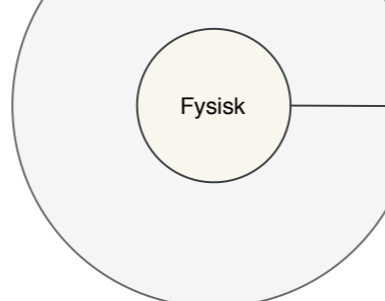
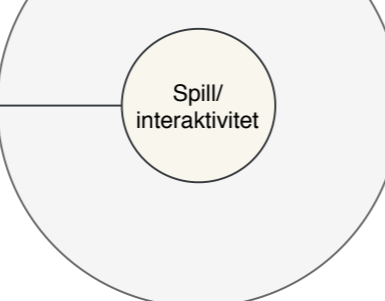
Eksempler fra virkeligheten. Praktisk anvendelse.

## Gamification

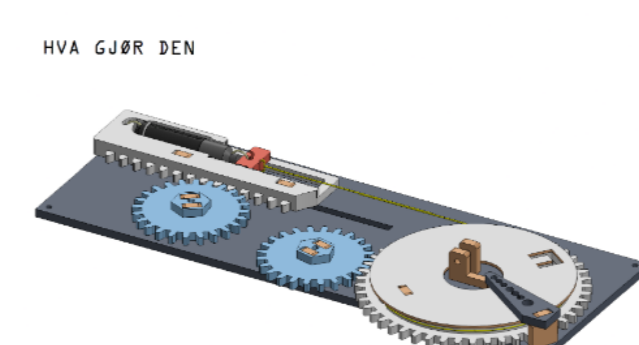
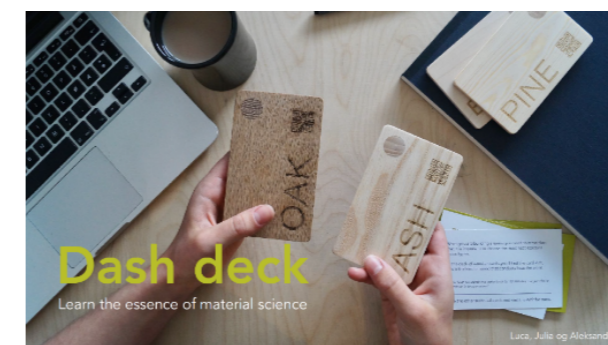
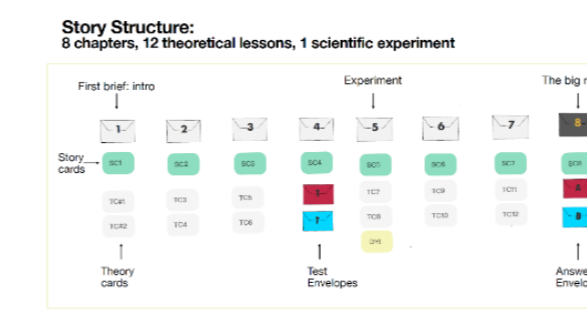
Fysiske spill, digitale spill eller interaktive programmer som bruker gamification



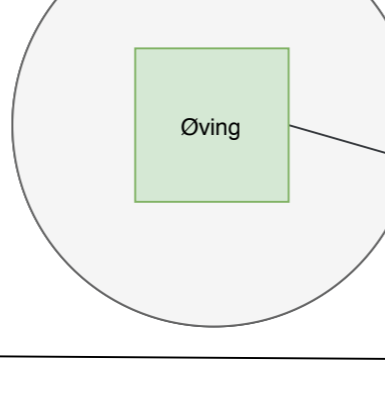
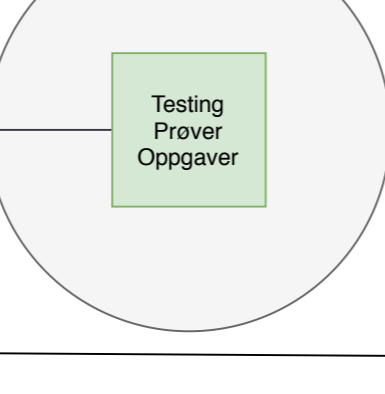
Fleks kortspill  
Digitale spill  
Interaktive programmer  
Detektiv  
Mysterie



Bridge architect  
Dash deck  
Reading cards  
Flash cards  
Bøyemaskinen  
DIY-forsøk  
Handouts  
Litteraturliste  
Bøker



Multiple choice  
Interaktive programmer  
Oppgavesett som studenten svarer på skriftlig. Rettes av eks studass  
Click and drag  
Oppgavesett som studenten svarer på skriftlig. Rettes av medstudenter (lære bort (læringspyramiden))



Flash cards  
Digitale flash cards  
Diskusjon  
Lære bort

## Innhold

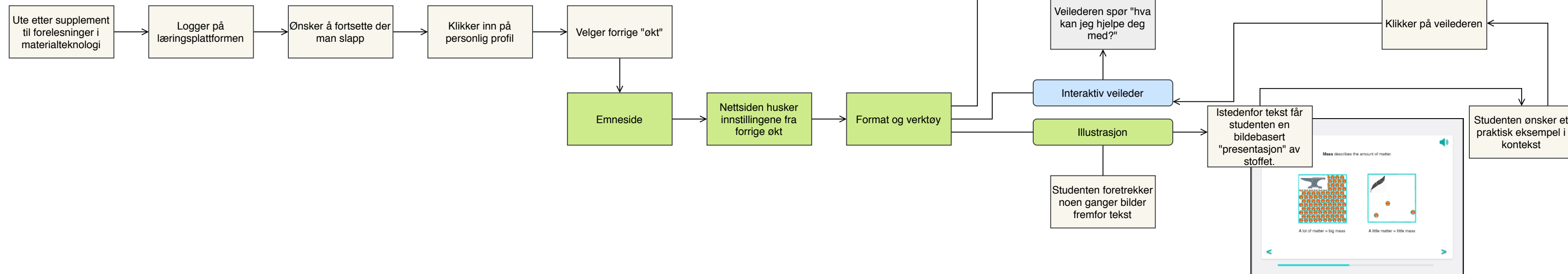
Innhold produseres på skolen av lærere, studasser og kanskje også studenter (lære bort). Tilgjengelig innhold er det som man har produsert.

## Fysisk

Handler om å ta undervisningen ut av det digitale domenet og inn i det fysiske.

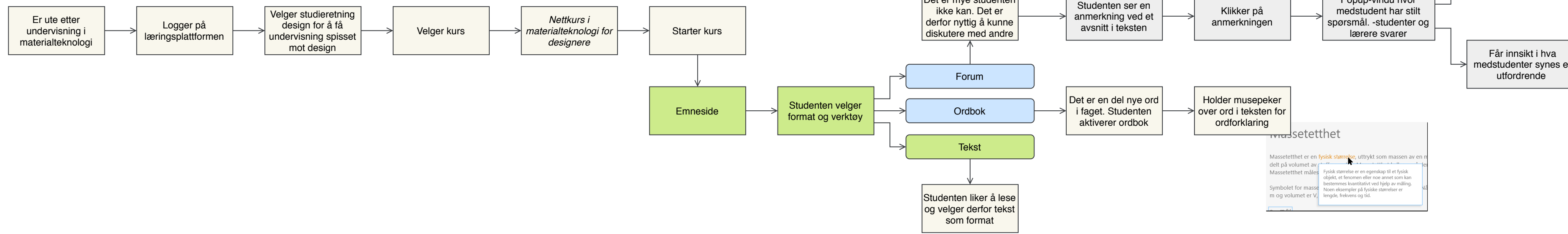
Linken til nettsiden?

## Brukerreise arkitekturstudent



- Illustrasjon
- Interaktiv veileder
- Eksempel

## Brukerreise designstudent



- Tekst
- Forum
- Ordbok