

ERASMUS+projektet NAVIGATE: Informationslitteracitet: Spelbaserat lärande för att undvika falska fakta

Behovet av Informationslitteracitet (IL) beror på två sociala krafter. Den första är informationsexplosionen och spridningen av ICT. Tekniken har inneburit att det blivit allt enklare för alla att få tillgång till information, och IL är numera en baskunskap. Det andra är EU:s fortbildningsprogram från 2000 (Lissabon-strategin). Varje student måste erövra IL-kompetens, när europeisk politik för livslångt lärande ska implementeras. I mars 2015, undertecknade EC och representanter för intressegrupper "Rigadeklarationen för e-kompetens". Förmågan att använda de främsta digitala teknikerna för att skapa innovation inom alla yrkesområden förbättrar nämligen anställningsbarheten hos alla, särskilt unga personer.

Navigate-projektet införlivar viktiga forskningsresultat från kunskapsfältet IL som implementerats inom europeisk högre utbildning det senaste decenniet. Goda exempel på att knyta IL nära och systematiskt till ämnen på universitetsnivå med studentorienterat lärande i fokus finns. Emellertid är IL:s potential inte förverkligad ännu. Projektets konsortium inbegriper fyra partnerorganisationer (tre universitet och ett NGO) från Bulgarien, Sverige och Italien: University of Library Studies and Information Technologies, Högskolan i Gävle, University of Parma, och Fondazione Politecnico di Milano. Genom att använda en spelbaserad metod i IL-undervisningen av filosofie kandidatstudenter inom humaniora i Europa ämnar dessa föra in innovation i fältet.

Projektets främsta mål är:

- Att vidareutveckla ett kompetensträd (en studentorienterad strategi för blandade lärmiljöer, "blended learning", inom IL) och ett syntetiserat kursplansmål med nödvändiga kärnkompetenser som att hitta information, värdera information, använda information effektivt.
- Att utveckla en spelbaserad modell för IL-undervisning, en kursplan byggd på kompetensträdet: spel i kursplanen; arbetsmoduler med speciella spelövningar; spelbaserade aktiviteter för lärande etcetera.
- Att utforma en modell för scenarier för IL-spelen.
- Att utveckla IL-spel och att implementera en online-plattform för att integrera den spelbaserade lärandemodellen.
- Att vidareutveckla en handbok för att stödja framtida användare (studenter och lärare) av metoden för ett spelbaserat förhållningsätt till IL-lärandet.

Projektets förväntade resultat är:

- traditionella undervisningsmetoder förändras genom att interaktiva, seriösa spel införlivas
- IL-lärarnas kompetens höjs
- studenternas intresse för lärandet stimuleras generellt
- produkten förbättras och uppgraderas genom feedback från studenter och lärare;
- NAVIGATE:s undervisningsmodell tillämpas inom andra institutioner (offentliga och universitetsbibliotek)
- kriterier för syntetiserat lärande och bedömning vidareutvecklas.

- IL-kompetensen, som är av fundamental betydelse inom varje yrkesområde, höjs hos studenterna vid de medverkande universiteten
- Studenter och lärares motivation för att tillämpa innovativa metoder och utbildningsformer ökas.

”Post-projektet” fokuserar på att sprida NAVIGATE-modellen bland andra intressegrupper: bibliotekarier, gymnasiestudenter, utbildningsspecialister, etcetera. IL-spelen kan användas i bibliotek och informationscentra för livslångt lärande för grupper av olika åldrar och av olika social status.