REGION NORRBOTTEN

tillväxt verket

LULEÅ KOMMUN

2019

DigiSYV

E-KARRIÄRVÄGLEDNING
DIGITALISERAD STUDIE- OCH YRKESVÄGLEDNING

BÖRJE LINDQVIST

PROJEKT- OCH UTVECKLINGSAVDELNINGEN

ARBETSMARKNADSFÖRVALTNINGENLULEÅ KOMMUN

Innehåll

Förord ... 2
1. Sammanfattning ... 3
Syfte ... 4
Resultat ... 4
2. Inledning ... 5
3. Definitionen av digitaliserad studie- och yrkesvägledning och digital mötesplats ... 8
4. Definition av Arbetsmodellen ... 9
Från teoretisk bas till metodval ... 10
5. Fem perspektiv på digitaliserad studie- och yrkesvägledning ... 12
6. Framtidens e-karriärvägledningscentrum – ”En väg in” ... 13
Webbplats ... 14
Videokonferenssystem – Visuell kommunikation ... 15
Skärmdelning, minneskartor och metoder och modeller ... 19
Film- och förklaringsvideo (Tutorials) ... 21
Digitalt bibliotek - *”Ett stöd i utbildnings- och arbetsmarknadsdjungeln”* ... 22
Digitalt administrativt stöd ... 23
7. Hur digitala metoder kan appliceras till vägledningsmodellen ... 26
8. Digitala metoder och arbetssätt för studie- och yrkesvägledning ... 26
Hur kan kvalitén inom studie- och yrkesvägledning stärkas genom digitalisering? ... 27
Hur kan digitaliseringen effektivisera studie- och yrkesvägledningen ... 28
9. Hur digitala metoder bidrar till individens väl underbyggda val ... 29
10. Organisationens utmaningar och möjligheter med digitalisering ... 29
Vad innebär införande av digitala metoder och arbetssätt för organisationen? ... 29
11. Värdet av att undersöka andra digitala stöd och verktyg? ... 31
Lista med digitala verktyg till stöd för e-karriärvägledning ... 32
12. Etik i e-karriärvägledning ... 46
13. Strategi för e-karriärvägledning ... 47
14. Kompetensutveckling ... 48
Utbildning i e-karriärvägledning ... 48
E-karriärvägledarutbildning ... 48
Utbildningsplan ... 48
15. Reflektioner kring slutrapporten ... 51
16. Källförteckning ... 52

Förord

Det har varit en fantastisk möjlighet att genom kommunala och regionala medel få undersöka möjligheterna och utmaningarna med en digitalisering av studie- och yrkesvägledningen. Ett arbete som inneburit en resa med många nya ord och begrepp, och kanske har jag skapat några nya. Är e-karriärvägledningscentrum ett sådant? Förklaringsvideo ett annat? Men även mötena med entusiastiska studie- och yrkesvägledare har betytt mycket för drivkraften och nyfikenheten att undersöka vad digitalisering kan erbjuda studie- och yrkesvägledningen idag och i framtiden. Min förhoppning är att förstudien ska inspirera och motivera till en utveckling av digitala mötesplatser för karriärvägledning samt utbildandet av skickliga e-karriärvägledare.

Ett stort tack vill jag rikta till Lars Hugsén Norrtälje kommun som med sin praktiska digitala kunskap och nyfikenhet visat mig möjligheterna med olika digitala verktyg. Ett tack även till studie- och yrkesvägledarna inom Vuxenutbildningen i Luleå och Femkantens vuxenutbildning som varit ett centralt stöd i arbetet. Och slutligen, vad hade förstudien varit utan nätverket *e-vagledning.se* som med sin samlade kompetens erbjudit ett betydande kunskapsbyggande för projektet.

1. Sammanfattning

> *”I ett övergripande perspektiv kan vägledning ses som en pedagogisk aktivitet som med information, motivation, stöd och andra hjälpande aktiviteter och med utgångspunkt i såväl individens resurser som möjligheterna i omvärlden har som mål att underlätta för individer och grupper i alla åldrar och vid olika tidpunkter i livet att välja utbildning, yrke eller karriär och att bidra till en bättre livsplanering”* (OECD:s definition 2004)

> *”Genom att sätta fokus på lärandet som en process genom livet kan vägledningen till karriärförstärkande möjligheter definieras med begreppet karriärvägledning. Karriärvägledning omfattar en rad aktiviteter som gör att människor i alla åldrar och stadier i livet, utifrån sina styrkor, kompetenser och intressen, gör meningsfulla val knutet till utbildning och arbete och genom hela livet hanterar lärande och arbete och andra situationer där styrkor och kompetenser utvecklas.”* (Slutrapport – Digital plattform för livslång vägledning, Arbetsförmedlingen 2018)

Jag delar ovanstående två perspektiv, då jag betraktar studie- och yrkesvägledning mer som en lärande process. Jag vill därmed flytta fokus från en vägledningsroll med syfte att hjälpa unga och vuxna att göra val ”här och nu”, till en roll med fokus på lärandet. Vägledningens roll bör vara att erbjuda aktiviteter och metoder som rustar deltagare med kompetens att förstå vad som påverkar val och beslutfattande. Ett begrepp som brukar benämnas är - valkompetens. I en allt mer digitaliserad värld med ökade möjligheter genom ny teknik som skapar nya mönster för informationssökning och kommunikation måste vi ställa frågan, hur studie- och yrkesvägledningen kan digitalisera aktiviteter, metoder och arbetssätt som bidrar till individens väl underbyggda val?

Syfte

Syftet med detta projekt - en förstudie - har varit att med stöd av vägledningsmodellen Utsikt - Insikt - Framsikt *(baserad på CIP-Teorin, Cognitive Information Process – Sampson, Reardon, Peterson & Lenz)* identifiera hur digitala och interaktiva metoder (verktyg) och arbetssätt kan utveckla och effektivisera studie- och yrkesvägledningen inom vuxenutbildningen. I förstudien valde jag att ersätta digitaliserad studie- och yrkesvägledning med samlingsbegreppet e-karriärvägledning. E- vägledningen är idag ett nationellt välkänt begrepp för digitaliserad studie- och yrkesvägledning. Jag valde dock att lägga till ”karriär” med anledning att flera nordiska länder länge använt benämningen karriärvägledning och i de flesta länder inom EU och OECD används karriärbegreppet i t.ex. ”career guidance” eller ”career councelling” då man avser vägledning på alla nivåer och för olika skeden i livet inom såväl skolan som högre utbildning, arbetsmarknadsmyndigheter och sociala sektorn. Inom forskningen används termen karriärvägledning likaledes. Även utredningen (SOU 2019:4) ”Framtidsval – karriärvägledning för individ och samhälle” föreslår man att benämningen studie- och yrkesvägledning ska ändras till karriärvägledning och att studie- och yrkesvägledarna ska benämnas karriärvägledare.

I förstudien har jag valt att lägga tonvikten på digital kommunikationsteknik som betonar kommunikationen mellan individen och studie- och yrkesvägledningen. Förstudien har också försökt identifiera de utmaningar organisationen möter vid införandet av digitala metoder och arbetssätt. Innehållet i rapporten har samlats in med hjälp av nätverk och projekt inom området, intervjuer samt litterära studier.

Resultat

Min förstudie visar att studie- och yrkesvägledare i allmänhet har svårt att relatera e-karriärvägledningen till den egna verksamheten i sådan utsträckning att dess potential uppnås till fullo. Det är svårt att identifiera möjligheter med e-karriärvägledningen i andra sammanhang utöver administration kring antagning och informationsförmedling. Det som tydligt framkommer är att det behövs adekvat utbildning i e-karriärvägledning för att ge studie- och yrkesvägledarna kunskap och kompetens för att de ska kunna se möjligheter och nyttan med e-karriärvägledningen men även skapa en långsiktighet och strategi kring e-karriärvägledningen inom den egna organisationen. Jag anser att det är först när vi förstår de digitala och interaktiva programmen och dess möjligheter vi kan överblicka och avgöra vilka analoga metoder och arbetssätt som kan digitaliseras. I rapporten har jag lämnat ett förslag både på en utbildning i e-karriärvägledning samt hur vi kan ta fram en strategi för e-karriärvägledning. Ett annat resultat är att det finns skäl att samla de digitala vägledningstjänsterna ”under ett tak” i ett lokalt eller regionalt e- karriärvägledningscentrum för att synliggöra det digitala stödet som individen kan förväntas erhålla i en kommun eller region. Men det finns en *”…andra sida av samma mynt”* och en stor utmaning, nämligen synliggöra och e-karriärvägledningstjänsterna för presumtiva ”kunder” och skapa aktivitet på den ”nya mötesplatsen”.

Frågan är, var förändringsarbetet kan börja och hur gör vi för att lyckas? Vad kan få oss att lämna det traditionella rummet och mötas i det nya? Jag hoppas med den här förstudien kunna bidra till att vi kan närma oss svaren.

Slutligen, ett bra stöd för det fortsatta läsande är IT-ord ”Ord och uttryck i IT-branschen” som är en sajt med ord och termer från IT-branschen som tillhandahålls av Computer Sweden och IDG.

Nyckelord i projektet: Arbetsmodell, digital kommunikationsteknik, e-karriärvägledningscentrum, e-karriärvägledning, e-karriärvägledare, videokonferenssystem, digitala tankekartor, metoder och verktyg, film och förklaringsvideo, digitalt bibliotek, digitalt administrativt stöd, etik i karriärvägledningen och strategi i karriärvägledningen.

2. Inledning

> *”Vi lever idag i en värld som genomgår ett paradigmskifte. Beteenden, strukturer och processer i samhället förändras i grunden och den pådrivande kraften är övergången till digitala tjänster och verktyg. Digitalisering kan ses som både katalysator, möjliggörare och hot i dagens samhällsutveckling.”* (Digitalisera.nu, Region Halland, 2018)

Vad betyder begreppet digitaliseringen och vad har det betydelse för företag och organisationer?

En enkel ursprunglig och teknisk formulering av begreppet är en omvandling av analog till digital representation av information med nollor och ettor, exempelvis genom bild och ljud men även genom informationsdigitalisering dvs överföring och bearbetning av t ex texter och ritningar från analoga system till digitala system.

Begreppet digitalisering har på senare tid vidgats och börja användas inom andra områden som informatik, politik, samhälle och inte minst arbetsliv. I första hand har det handlat om att införa ny informationsteknologi (IT) i verksamheten. En ökad användning av modern IT har inneburit genomgripande verksamhetsförändringar och utveckling för företag och organisationer. Nya webb- och appbaserade e-tjänster och informationssystem har automatiserat manuella rutiner och rationaliserat bort administrativa arbetsuppgifter. En alltmer utvecklade informations- och kommunikationsteknik (IKT) har förbättrat distansburen kommunikation och ökat tillgängligheten oavsett tid och plats.

Inom handel och administration har digitaliseringen påverkat vardagslivet på ett många gånger drastiskt sätt bl. a genom införande av e-legitimation, e-förvaltning, digitala plånböcker, kontantlös handel och inte minst e-handelns framväxt.

Inom tillverkningsindustrin har digitalisering och införande av nya teknologier skapat nya begrepp som Internet of Things, maskininlärning, maskinseende och maskin-till-maskin-kommunikation och medfört ett ökat digitalt innehåll i både produkterna och tillverkningsprocesserna.

Men oavsett bransch eller organisation så har digitalisering medfört stora förändringar i arbetsuppgifter, arbetsmetoder, organisationsprocesser och inte minst nya kompetenskrav. En digitalisering som för branscher och organisationer ställer krav på omfattande utveckling och införande av IT-strategier. I avsnitt 13, *Strategi för E-karriärvägledning* ger jag ett exempel på en strategisk planering och modell vid införande av e-karriärvägledning.

Digitalisering innebär förändring på riktigt

Kairos Future har i en artikel *Digitalt och disruptivt – fyra nycklar för digitala ledare*, (2016) skrivit om digitaliseringens effekter för branscher och organisationer. De beskriver en tid av omvälvande digitalisering med begrepp som big data, machine learning, autonoma system, molntjänster, Internet of Everything, virtuell verklighet, mixed reality och robotisering. En digitalisering som just nu håller på att växla upp till en helt ny nivå, vilket innebär att de flesta branscher, organisationer och funktioner står inför genomgripande förändringar de kommande åren - skiften som för med sig dramatiska förändringar som för de flesta chefer och medarbetare kommer rita om den grundläggande arbets- och handlingsmiljön.

Ett begrepp som ofta benämns i detta sammanhang är ”*disruptiva innovationer*”. I korthet kan begreppet beskrivas som de omstörtande konsekvenser när införandet av oväntad bättre och billigare teknik (och mjukvara) hittar nya marknader och användningsområden.

Ny teknik och nya verktyg har emellertid alltid inneburit förändring. Människor och organisationer har alltid tvingats ändra invanda arbetssätt och anamma nya lösningar. I artikeln beskrivs för branscher och organisationer två genomgripande parallella utvecklingar i digitaliseringens spår.

Spår 1. Digitaliseringen påverkar uppdrag och förväntningar från kunder och externa uppdragsgivare

Själva värdeskapande, organisationens uppdrag och existensberättigande rubbas i grunden då digitaliseringen påverkar vad vi ska leverera.

Spår 2 Digitaliseringen påverkar det interna leveransen av tjänster och service

Digitaliseringen ger möjligheter att förändra tjänster och service i grunden, dvs hur man levererar värde till sina kunder.

Dessa kan kombineras och vi kan se fyra huvudmönster som branscher och organisationer ofta genomgår när digitaliseringen slår till.

Samtidigt visar många undersökningar att även om många organisationer säger sig ha ambitionen att verksamhetsutveckla utifrån digitaliseringens möjligheter så ser vi att de allra flesta inte lyckas ta sig ur den nedre vänstra rutan. De digitala redskapen används i huvudsak inom ramen för existerande lösningar och med gamla arbetssätt.

Den genomgripande förändringen uteblir och de stora vinsterna likaså. I avsnitt 10, *”Organisationens utmaningar och möjligheter med digitalisering”* diskuterar jag behovet av digital strategi och ledarskap i digitalisering.

En återkommande och inte helt enkel fråga har varit, hur ska jag definiera e-karriärvägledningen? I avsnitt 3, *”Definitionen av e-karriärvägledning”* beskriver jag mitt val av definition.

Framtidens e-karriärvägledningscentrum

Kan vi bygga ett digitalt vägledningscentrum? I avsnitt 6, *”Framtidens e-karriärvägledningscentrum”* beskriver jag fem fundament för ett lyckat byggnadsprojekt samt redogör för vilka verktyg som är nödvändiga.

Fem perspektiv på digitaliserad studie- och yrkesvägledning (SYV)

Organisation - Verksamhet - Individ - Metod - Modell

I förstudien har vi inriktat oss på fem olika perspektiv på digitalisering av SYV vilka illustreras i avsnitt 5, ”*Fem perspektiv på digitaliserad studie- och yrkesvägledning”.* Jag har redan nämnt ***organisationen*** och vilka utmaningar och möjligheter som finns, men jag kommer även utifrån **verksamhet**sperspektivet beskriva kommunikativa och lärande program som identifierats och som kan utvecklas och omarbetas för att appliceras på e-karriärvägledningen. Jag skriver om det i avsnitt 11, ”*Värdet av att undersöka andra digitala stöd och verktyg?”.* Men hur kan vägledande och handledande digital kommunikation utvecklas utanför det traditionella samtalsrummet och vad kan digitaliseringen av ***metoder*** och arbetssätt innebära för SYV ***verksamheten***? Jag har undersökt ett antal digitala *metoder* och verktyg som finns att tillgå och hur de kan stärka kvalitén i verksamheten men även effektivisera den. Detta resonerar vi om i avsnitt 8, ”*Digitala metoder och arbetssätt för studie- och yrkesvägledning”.* Men det kanske viktigaste perspektivet är ***individens*** syn och behov av digitaliserad studie- och yrkesvägledningen. I avsnitt 9, *”Hur digitala metoder bidrar till individens väl underbyggda val”* beskriver jag hur och vilka digitala metoder och verktyg som kan bidra väl underbyggda val.

I valet av digitala metoder och verktyg har jag valt att stödja mig emot vägledning***smodellen*** Utsikt - Insikt - Framsikt (UIF-modellen) som är en förfinad modell av CIP-teorin - Cognitive Information Process och CASVE-cykeln, utvecklad av Sampson, Reardon, Peterson & Reardon. En modell som på ett enkelt och tydligt sätt beskriver en vägledningsprocess och de tankeprocesser som uppkommer i vägledningssituationen.

I avsnitt 4, *”Arbetsmodellen”* beskriver vi modellen och konkretiserar dess tre områden Utsikt-Insikt-Framsikt. I avsnitt 7, ”*Hur digitala metoder kan appliceras till vägledningsmodellen”* åskådliggör jag hur de olika metoderna och verktygen kan kopplas till respektive område i vägledningsmodellen.

Hur påverkas etiken vid införande av e-karriärvägledning och nya digitala vägledningsverktyg, i avsnitt 12, ”Etiken i e-karriärvägledning” för jag en kort diskussion kring digitalisering och etik i vägledningen.

Digitaliseringen bidrar till ett alltmer föränderligt samhälle och betydelsen av grundläggande förmåga att hantera digital teknik med dess olika verktyg och nya sätt till kommunikation, något som EU:s rådet framhåller i sina rekommendationer ”Om nyckelkompetenser för livslångt lärande (2018). Det står:

> *”Följaktligen har det blivit viktigare än någonsin att investera i grundläggande färdigheter. Hög kvalitet på utbildningen, med aktiviteter utanför skolan och ett brett grepp på kompetensutveckling, främjar bättre resultat i grundläggande färdigheter. Dessutom måste man utforska nya vägar till lärande för ett samhälle som blir alltmer rörligt och digitalt. Den digitala tekniken är av betydelse för utbildning och inlärning eftersom den ger möjligheter att utveckla mer flexibla miljöer som är anpassade till det rörliga samhällets behov.”*

Ett alltmer flexibelt och digitalt samhälle ställer nya krav på kommunikation och tillgänglighet och ska studie- och yrkesvägledningen medverka till lärandet inom utbildning och arbetsliv behöver vi kunna möta behoven och jag menar att kompetensutveckling är ett krav.

I slutrapportens näst sista avsnitt 14, *”Kompetensutveckling”* lämnar jag ett förslag till en utbildningsplan för e-karriärvägledare. I sista avsnittet 15, summerar jag några av de tankar som framkommit under förstudien.

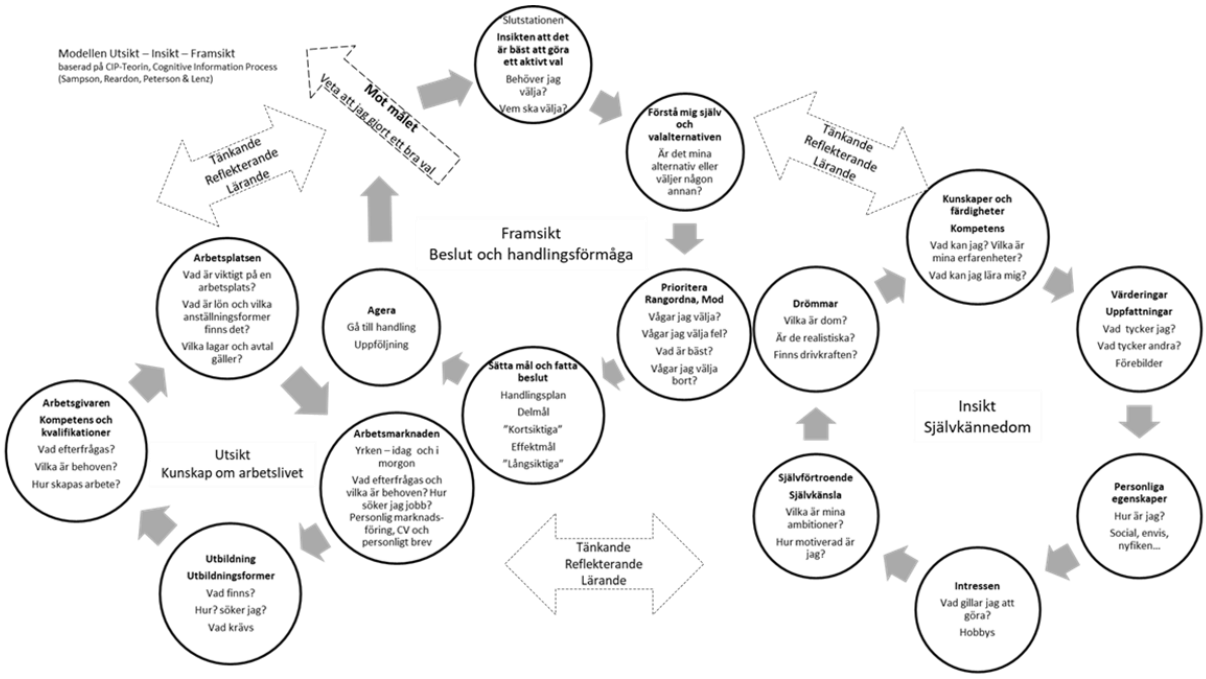
3. Definitionen av digitaliserad studie- och yrkesvägledning och digital mötesplats

Under arbetet med rapporten så har vi diskuterat hur jag ska definiera begreppen digitaliserad studie- och yrkesvägledning och digital mötesplats. Jag landade till slut i begreppet e-karriärvägledning och e-karriärvägledningscentrum med följande definition:

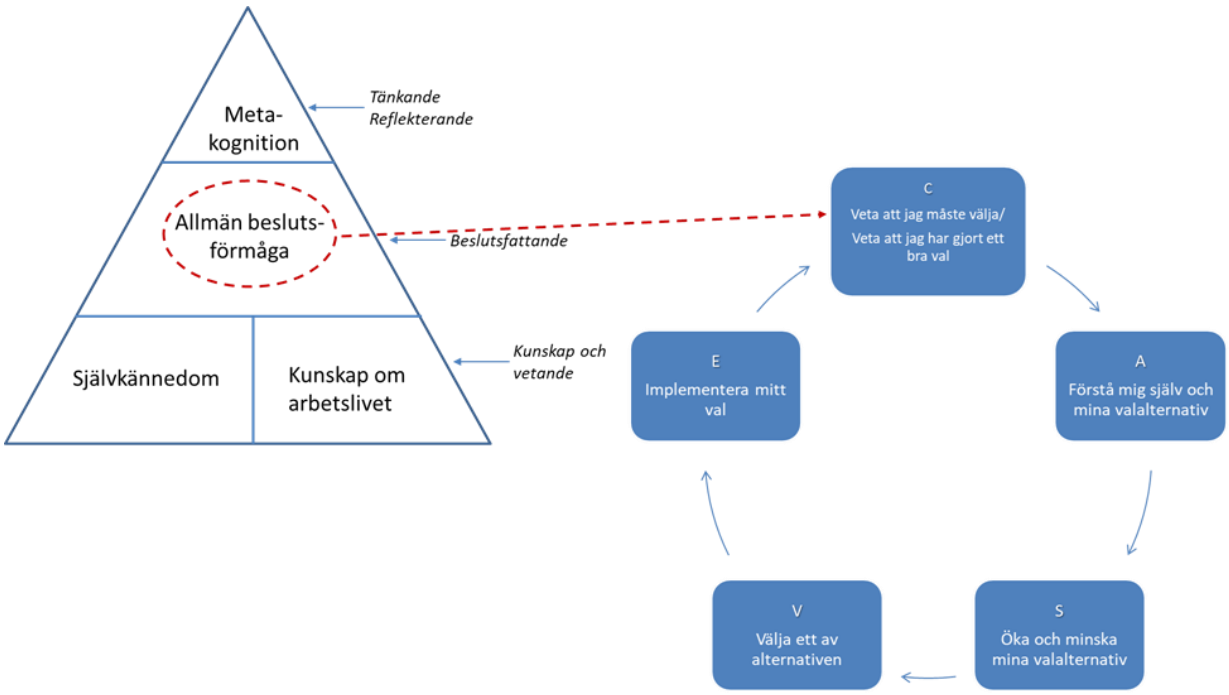
- E-karriärvägledning beskriver digital kommunikation och interaktion mellan studie- och yrkesvägledningen och individen. Individuellt eller i grupp, med stöd av olika digitala arbetssätt och metoder med syfte att bidra till individens väl underbyggda studie- och karriärval.

- E-karriärvägledningscentrum beskriver en webbplats/digital plattform, en ingång till digitala vägledande tjänster inom området utbildning och arbetsmarknad. Den erbjuder vägledningssamtal - individuellt eller grupp - via videokonferenssystem med olika digitala vägledningsverktyg. Inspelade föreläsningar (webbinarier), samt självservice via digitalt bibliotek, filmer och förklaringsvideo. Mötesplatsen kan även innehålla digitala administrativa stöd för kurs och utbildningsval.

4. Definition av Arbetsmodellen



Figur A: Utsikt – Insikt – Framsikt baserad på CIP-modellen (Börje Lindqvist 2018)



Figur B: CIP – Modellen och CASVE-cykeln (Sampson, Reardon, Peterson & Lenz)

Från teoretisk bas till metodval

Teoretisk bas

Jag anser att verksamhetsutveckling och modell- och metodutveckling ska ha en teoretisk bas, i synnerhet inom studie- och yrkesvägledningen. En teori som beskriver, förklarar och förutsäger varför sökande väljer på ett visst sätt, eller varför de hamnar inom olika platser inom utbildning och arbetsliv, men även vilka mekanismer inom eller utanför individen som påverkar denne, exempelvis digitaliseringen. Teorier hjälper oss också att bättre förstå och kunna se individens funderingar kring utbildningar och yrkesval. Det blir ett stöd för vägledaren att skapa antaganden kring individens förmåga att se på framtida valmöjligheter.

Arbetsmodell och Vägledningsmodell

Arbetsmodeller är viktiga för att beskriva och skapa övergripande förståelse för arbetsprocessen, och vägledningsmodeller för att ge individen en förståelse för vägledningsprocessen, vilket även har betydelse för vägledarens legitimitet och trovärdighet vilket kan ha stor betydelse i alla typer av möten såväl analoga som digitala.

Metoder

Vägledningsmetoder är de verktyg vi använder i lärande processen vid studie- och yrkesvägledningen. I förstudien har jag undersökt olika digitala verktyg, det handlar om digitala tankekartor, animerad film för information och handledning samt digitala plattformar för kommunikation. Till stöd för undersökningen valde jag vägledningsmodellen Utsikt - Insikt - Framsikt (UIF - modellen) som beskrivs längre fram i rapporten. Arbetsmodellen har varit mitt stöd genom hela förstudien. En visualisering för att kunna återkoppla och samla olika resonemang och lösa trådar kring digital metodik.

Som nämnts ovan valde jag under förstudien att undersöka digitala metoder och arbetssätt med stöd av arbets- och vägledningsmodellen (Figur A) hämtad från rapporten Arbetslivskunskap och valkompetens ”Utsikt - Insikt - Framsikt” Metodbok för studie- och karriärval (Lindqvist & Renberg, 2019). UIF - modellen har sin teoretiska utgångspunkt i CIP-teorin - Cognitive Information Process, utvecklad av Sampson och Reardon, m fl. Med CIP - modellen försöker författarna visa på hur de anser att val och beslutsfattande inom studie- och yrkesvägledningen faktiskt går till, med andra ord de tankeprocesser som uppkommer i vägledningssituationen. I korthet beskriver de sin modell som en triangel (Figur B) som är indelad i fyra fält: överst en topptriangel som symboliserar den högsta nivån, metanivån. Det handlar om tänkandet och reflekterandet inför och under väljandet och beslutet. Lindqvist & Renberg har i sin förfinade vägledningsmodell till skillnad från CIP - triangeln låtit metanivån, som handlar om självreflektion, förena samtliga tre områden (pilarna) utifrån att individen tänker, reflekterar och lär sig under hela vägledningsprocessen, inte bara i själva valprocessen. Mittdelen i triangeln skildrar det faktiska väljandet, en process som Sampson och Reardon, m fl. tydliggör med den s.k. C-A-S-V-E-cykeln, något som Lindqvist & Renberg i UIF - modellen utvecklat och benämnt - Framsikt (F).

Slutligen, i triangelns bas finns de två grundläggande delarna, det som det hela handlar om inom studie- och karriärval, kunskap om arbetslivet och individens självkännedom. I UIF - modellen kallas de Utsikt (U) och Insikt (I). Kunskap om arbetslivet består av olika utbildningar och yrken (och arbetsmöjligheter). (I) Individens självkännedom som har konstruerats av egna värderingar utifrån arbetslivserfarenhet men även genom påverkan av andras värderingar. Dessa grundläggande delar har också förfinats i UIF – modellen med (U) arbetsliv och områdena arbetsplatsen, arbetsgivaren, kompetens och kvalifikationer och i (I) självkännedom med bl. a självkänsla och kunskap och färdigheter.

Här följer beskrivning och tydliggörande av UIF - modellens tre delar samt – tänkandet, reflekterandet och lärandet (pilarna). Dessa delar vilket vi nämnt tidigare är förstudiens och rapportens modellstöd.

Utsikt – Kunskap om arbetslivet

Övergripande kunskap om arbetslivet definieras här som utbildning, yrken, arbetsmarknad, arbetsplatsen, arbetsgivaren, kompetens och kvalifikationer. Kännedom om valalternativen handlar om att bli medveten om utbildnings- och yrkesalternativen och omvärldskunskap kring dessa.

Insikt – Kunskap om mig själv

Detta begrepp kan även definieras som självkännedom. Vem är jag, vad vill jag och vad kan jag? Det handlar om att bli medveten om sig själv och sina drivkrafter. Här får individen reflektera kring värderingar och uppfattningar, vad tycker jag och vad tycker andra och hur det inverkar på resonemanget och föreställningen om valalternativen. Insikt handlar även om att skapa förståelse om sina kunskaper och färdigheter, helt enkelt vad jag kan. I begreppet insikt bör även intressen och drömmar synliggöras. Dessa är starka drivkrafter i arbetet att sätta personliga mål. Slutligen är det viktigt att uppmärksamma personliga egenskaper som självförtroende och självkänsla, något som direkt inverkar på hur individen ser på möjligheter och hinder.

Framsikt – Besluts- och handlingsförmåga

Framsikt är slutstationen där mål och handlingsplaner skall utkristalliseras. Om det inte känns möjligt eller motiverat för individen kan en ny process påbörjas. Det handlar om att balansera självkännedom och omvärldskunskap och väga de olika alternativen mot varandra för att till sist landa i ett val som sedan ska genomföras med hjälp av de aktiviteter och rutiner som valet kräver. Beslutsförmågan handlar dels om att kunna fatta beslut och sätta självkännedom och omvärldskunskap i relation till varandra och förstå konsekvenser, men även om att gå till handling och genomföra beslut.

Tänkande, reflekterande och lärande

Detta handlar om tankar och reflektioner. Tänkandet och reflekterandet pågår under hela valprocessen. Vi menar att lärandet bidrar till återkommande reflektioner genom hela modellen. Nya insikter och kunskaper kan skapa nya frågor och utmaningar eller leda till lösningar. Exempelvis, ”var det rätt, vad händer om jag ångrar mig, vad händer om det inte blir som jag har tänkt mig, vad gör jag då, vad kommer andra att säga?” Det beskrivs som så kallad ”efter-besluts-ångest”. Tankar och reflektioner kan också handla om ”nu känns det bra”, ”nu vet jag min väg” och ”äntligen har jag en plan”, så kallade ”välgrundade val”.

En ledstjärna

Avslutningsvis, en ledstjärna för metodutveckling oavsett om det handlar analoga eller digitala metoder, är betydelsen av att välja rätt metod utifrån tillfälle, syfte och mål samt deltagarnas behov. Metoder bör anpassas till målgrupp. En metod räcker sällan.

5. Fem perspektiv på digitaliserad studie- och yrkesvägledning

Figur C: Fem perspektiv på digitaliserad Studie- och yrkesvägledning (Börje Lindqvist 2019)

Begreppet digitalisering har som sagt vidgats oerhört de senaste åren och omfattar idag många olika områden inte bara det tekniska utan även miljö, politik, samhälle och inte minst arbetsliv. Jag valde i digitaliserad studie- och yrkesvägledning (e-karriärvägledning) att avgränsa mig till fem perspektiv kopplat till sex områden (Figur C).

De fem perspektiven är:

1. Organisation
2. Verksamhet
3. Modell
4. Metod
5. Individ.

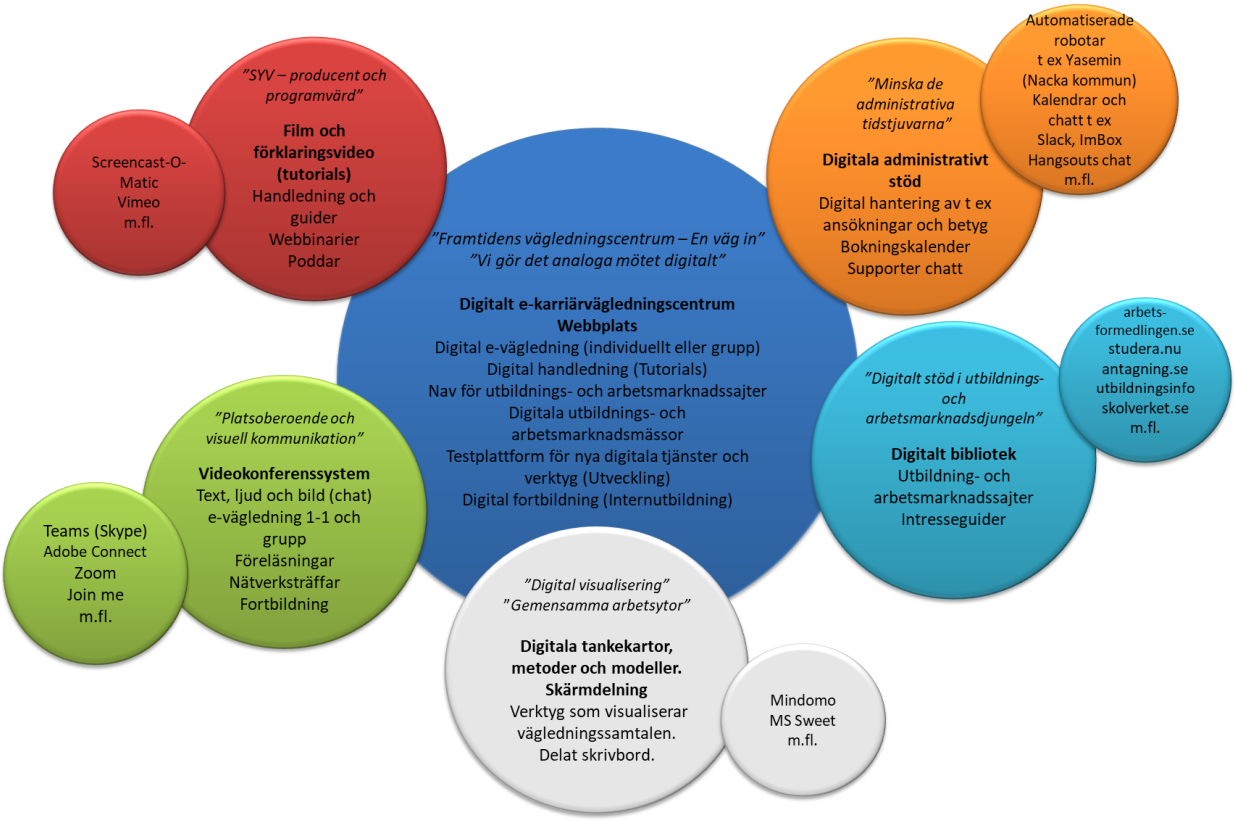
Kopplat till områdena:

1. Organisationens utmaningar
2. Individens väl underbyggda val
3. Digitala metoder och arbetssätt applicerbara till modellen
4. Applicerbara modeller kopplat till verksamheten
5. Digitala metoder i andra verksamheter som kan utvecklas, anpassas och appliceras till egna verksamheten

6. Effektivisering och kvalitetsförbättring genom digitala kommunikationslösningar.

Med stöd av dessa perspektiv och områden kunde jag bygga *”framtidens e-karriärvägledningscentrum”.*

6. Framtidens e-karriärvägledningscentrum – ”En väg in”



Figur D: Framtidens vägledningscentrum (Börje Lindqvist, 2019)

Jag beskriver framtidens e-karriärvägledningscentrum (Figur D) som en lokal eller regional digital plattform och webbplats för e-karriärvägledning, som kombinerar digitala och interaktiva tjänster till stöd för individens studie- och karriärval. E-karriärvägledningscentrum är också en mötesplats för verksamheten. Här kompetensutvecklas e-karriärvägledare och här pågår utvecklingsarbete.

Som tidigare nämns fokuserar e-karriärvägledningen i första hand på den kommunikativa interaktionen mellan deltagare och studie- och yrkesvägledningen. I den kontexten och i planeringen av ett e-karriärvägledningscentrum finns det tre viktiga frågor vi måste ställa, vilka e-vägledningstjänster ska besökarna erbjudas, hur ska de kommunikativa tjänsterna ges, som förmedlande färdigproducerade filmer och förklaringsvideo eller i realtid via chatt och videokonferenssamtal? Och inte minst, i vilken omfattning ska tjänsterna vara tillgängliga?

Här lämnar jag förslag på vad individer som besöker ett e-karriärvägledningscentrum kan erbjudas.

- *”En väg in”*. En tydlig ingång till e-karriärvägledningstjänster i kommun eller region. Genom att erbjuda en särskild webbplats synliggör vi samlingsplatsen för alla e-karriärvägledningstjänsterna.
- En bemannad chattfunktion för enklare frågor.
- En chattbot, *eller en digital assistent som det också kallas, är ett datorprogram som genomför en konversation via text eller ljud genom artificiell intelligens.*

- Individuell e-karriärvägledning via videokonferenssystem med stöd av olika digitala verktyg som visualiserar samtalen. En viktig tillgång är möjligheten till program som stödjer skärmdelning och skapar gemensamma arbetsytor.
- Digitala bokningskalendrar för e-karriärvägledning.
- E-karriärvägledning i grupp via videokonferenssystem med stöd av olika digitala verktyg. Även här är skärmdelning och gemensamma arbetsytor en förutsättning.
- Ett digitalt bibliotek med länkar till aktuella webbplatser med fokus på utbildning- och arbetsmarknad.
- Intresseguider och tester.
- Online föreläsningar (webbinarier) eller förinspelade föreläsningar och poddar. Genom inspelningsfunktioner skapar vi varaktighet för de föreläsningar som genomförts.
- Digitala utbildnings- och arbetsmarknadsmässor och bransch- och nätverksträffar.
- Film t ex lokalt producerade presentationer av branscher, yrken och utbildningar.
- Förklaringsvideos - *tutorials* - som handleder och guidar individen i aktuella utbildnings- och arbetsmarknadsfrågor. Ett stöd för återkommande frågor (FAQ).
- Digitala administrativa robotar som handlägger ansökningar till utbildning.
- Supporter chatt vid problem.

För SYV - verksamheten erbjuder e-karriärvägledningscentrum:

- Kommunikationsplattform för utbildning och nätverkande.
- Fortbildning för digitalkompetens.
- En testplattform för nya digitala tjänster och verktyg.

Det är viktigt att arbetet i e-karriärvägledningscentrum bedrivs professionellt och kvalitetssäkras genom sakkunniga inom områdena vägledning, utbildning och arbetsmarknad. Jag föreslår utbildade e-karriärvägledare.

Låt oss titta närmare på de olika byggstenarna i ”Framtidens e-karriärvägledningscentrum”.

Webbplats

Webbplatsen är själva navet för e-karriärvägledningen. Här ska samtliga e-karriärvägledningstjänster finnas samlade. Jag har valt att använda begreppet ”En väg in” men det är viktigt att vara tydlig och redogöra för begreppet så att individen får en klarhet för vilket stöd och service de kan förväntas få.

Ett sätt att kanalisera olika stöd och service kan vara att särskilja specifika utbildningsfrågor från mer generella utbildnings- och arbetsmarknadsfrågor. Jag menar att det är viktigt att skapa en tydlig och användarvänlig webbplats, och en arbetsgrupp av sakkunniga bör tillsättas, förslagsvis bestående av studie- och yrkesvägledare, IT-pedagoger och kommunikatörer.

Videokonferenssystem – Visuell kommunikation

Figur E: Adobe Connect (Lars Hugsén 2019)

Videokonferenssystem (Figur E) är nyckeln till det som benämns informations- och kommunikationsteknik inom vägledningen. Här är den visuella kommunikationen i fokus. Det är i videokonferensmötet vi träffas i realtid oberoende av plats. Vi kan mötas i 1-1 samtal eller i grupp, vi kan föreläsa och nätverka, göra inspelningar för varaktighet men även kombinera med olika digitala verktyg te x rit- och tankekartsprogram för att stärka visualiseringen.

Det finns många bra anledningar - inte minst miljömässiga - till att använda videokonferenssystem, här är några motiveringar:

- Tillgängligheten. Med att vara platsoberoende behöver vi inte resa i samma utsträckning vilket är både klimatsmart och tidsbesparande.

  WWF har i sin rapport “Saving the climate @ the speed of light” visat att om hälften av alla anställda i EU:s länder skulle ersätta ett enda möte med ett distansmöte skulle det minska utsläppen av koldioxid med 2,13 miljoner ton per år! Kanske är det dags för förändring?

- Vägledningen blir mer effektiv och tillgänglig och när resan till mötet bara tar sekunder kan vi istället använda tiden till individen och samtalen. Det blir helt enkelt mer tid till samtal. Tillgänglighet och enkelhet till möten ökar även förutsättningarna för mer frekvent uppföljning, och det finns ett flertal studier som visar på att tätare uppföljning även leder till bättre besluts- och handlingsförmåga hos individen.

- Videokonferenserna visar kroppsspråket bättre än traditionell telefoni. Kroppsspråket står för 60% av kommunikationen oss människor i emellan vilket minskar risken för missförstånd.

- Med visuell kommunikation kan kompetens och kunskap knytas till organisationen utan att hänsyn måste tas till geografiska begränsningar. Alla som behöver vara delaktiga i arbetsprocesser, planering och beslut kan medverka vid varje möte. På så sätt kan nyckelkompetenser utnyttjas brett inom organisationen utan att innebära förlängda processer.

- Möten och föreläsningar kan spelas in och streamas till kunder och kollegor som med ett enkelt klick kan titta på filmerna. Sammantaget öppnar videokonferenssystem för en mer tillgänglig kompetensutveckling och nätverksbyggande. Genom att träffa andra kollegor genom ”e-nätverk” skapar det goda förutsättningar för ett kollegialt stöd i utvecklingsarbetet av t ex e-karriärvägledningen. Vilket i slutändan är till gagn för våra kunder och klienter.

Val av videokonferenssystem
Det finns skäl att undanröja alla typer rädslor och hinder - tekniktrösklar - för att tillgängliggöra och utveckla användandet av videokonferenssystem. Men innan vi väljer system finns några viktiga frågor att ställa sig:

- vad ska systemet användas till?

- vilka kommunikativa verktyg och funktioner ska finnas?

- hur mycket tid och vilken insats krävs för att användaren ska kunna använda systemet?

- hur får presumtiva deltagare tillgång till systemet?

Jag menar att tillgång till systemet och omfattningen av antalet funktioner sannolikt kommer att påverka användarnas intresse att använda okända kommunikationstjänster och förmodligen även studie- och yrkesvägledarens val mellan e-karriärvägledning och traditionell vägledning (fysiskt möte).

Tre sätt att få tillgång till videokonferenssystem (Skapa användare)
Det finns för närvarande tre olika sätt för presumtiva användare att få tillgång till videokonferenssystem och vilka vi bör känna till inför valet av system.

1. System med programvara. Användaren måste ladda ner programmet och skapa konto med kontaktuppgifter, användarnamn och lösen.

2. System som tillhandahåller programvaran ”klienten” genom en server s.k. molntjänst. Användaren måste ladda ner en klient på datorn samt ange användarnamn men behöver inget konto.

3. Klientlösa system. Användaren behöver inte installera något på sin dator, utan klickar endast på en hyperlänk och anger användarnamn.

Ingång till mötesrum

Om vi pratar i termer av trösklar så är förutom inloggningsprocessen - ingången till mötesrummet - av central betydelse. Ska vi på enklaste sätt bjuda in till möte så sänker vi trösklarna enklast med en gemensam URL adress. Det finns system med licensnivåer som genererar en unik webbadress för varje möte. Finns det en fast URL adress blir det enklare leda deltagaren till digitala rummet. Här kan det underlättas det genom t.ex. automatgenerade utskick från ett bokningssystem.

Att skapa kontakt via chatten

Hur vi skapar kontakt när det finns ett intresse för e-karriärvägledning har en direkt avgörande betydelse för vilka som kommer att utnyttja tjänsten. I möten med kollegor på arbetsplatsen fungerar t ex Teams (Skype) alldeles utmärkt. I lärandet eller vägledning i grupp med flera sammankomster är system med nedladdningsbara klienter ett utmärkt val, en installerad klient ger oftast ett stabilare system. Men vid e-karriärvägledningssamtal med endast en mötessession kan det vara enklast och avgörande att ha så liten kontakttröskel som möjligt. Den lägsta kontakttröskeln hittar vi i olika chattprogram och som idag är en accepterad kontaktväg för de flesta. Här har utvecklingen tagit oss framåt. För några år sedan skulle diverse kontaktuppgifter skrivas in innan programmen startade, idag kör vi igång utan ”mellansida” och vi kan vara så anonym som det går att vara på nätet. Dessa enkla sätt att skapa kontakt är ytterligare ett bevis att bristen på tålamodet på nätet driver utvecklingen framåt.

> *”Ett problem är enligt min erfarenhet är att individer inte är lika benägna att boka onlinemöten men trots ett något - bristfälligt utvärderingsunderlag - så visar det sig att många är nöjda med e-vägledningen.”*
>
> (Lars Hugsén, Vuxenutbildningen Norrtälje och samordnare e-vaglednings.se, 2019)

Ett vägskäl för individens medverkan i e-karriärvägledningen

Jag konstaterar att klientlösa system innebär de lägsta trösklarna och förenklar inloggningsprocessen samtidigt finns det brister i stabiliteten och begränsningar i användarfunktioner vilket man behöver väga in. Valet kan upplevas som en 10 000 kr fråga. Jag anser att framtiden finns hos de klientlösa programmen förutsatt att stabiliteten och funktionerna blir bättre, men det finns skäl att följa teknikutvecklingen inom detta område.

Viktiga funktioner

Vi har sett att chatten och enkel inloggning är avgörande för att individen ska ta nästa steg och medverka i ett videokonferenssamtal. Men innan vi väljer videokonferensmiljö/program finns det en rad viktiga frågor att ställa:

- Interaktionen, hur kan deltagarna interagera med vägledaren dvs skriva, rita, höras och synas? Vilka funktioner erbjuds och till vilken kvalité?
- Skärmdelningen, vilken kvalité erbjuds? Hur fungerar olika program i vald miljö?
- Kamera och bildformat. Hur kan vi synas? Kan vi reglera hur stor bilden ska vara (alla är inte bekväma eller vill synas på nätet)? Vilken bildkvalité erbjuds?
- Gränssnittet. Känns systemet modernt, inbjudande och trovärdigt?
- Mötestekniken. Hur fungerar det att anordna informationsmöten t ex via webbinarier? Hur hanterar systemet gruppmöten?
- Flera användare med olika behov. Finns det tillgång till fler digitala grupprum?
- Kompatibelt med andra mobilsystem (Smartphones och surfplattor)

Bekväm i rollen som värd

Hur lätt är det att lära sig och känna sig bekväm videokonferenssystemet? Ett system med många finesser som man inte behärskar ställer bara till det. En vägledare måste känna sig trygg med systemet och inte behöva ägna för mycket kraft och energi åt tekniken. Fokus ska vara på det väsentliga - deltagaren och samtalet - inte tekniken. Jag menar att nyckeln till det professionella e-karriärvägledningssamtalet finns i tryggheten hos vägledaren. Men det kan bara ske genom bra utbildning och ett kontinuerligt användande.

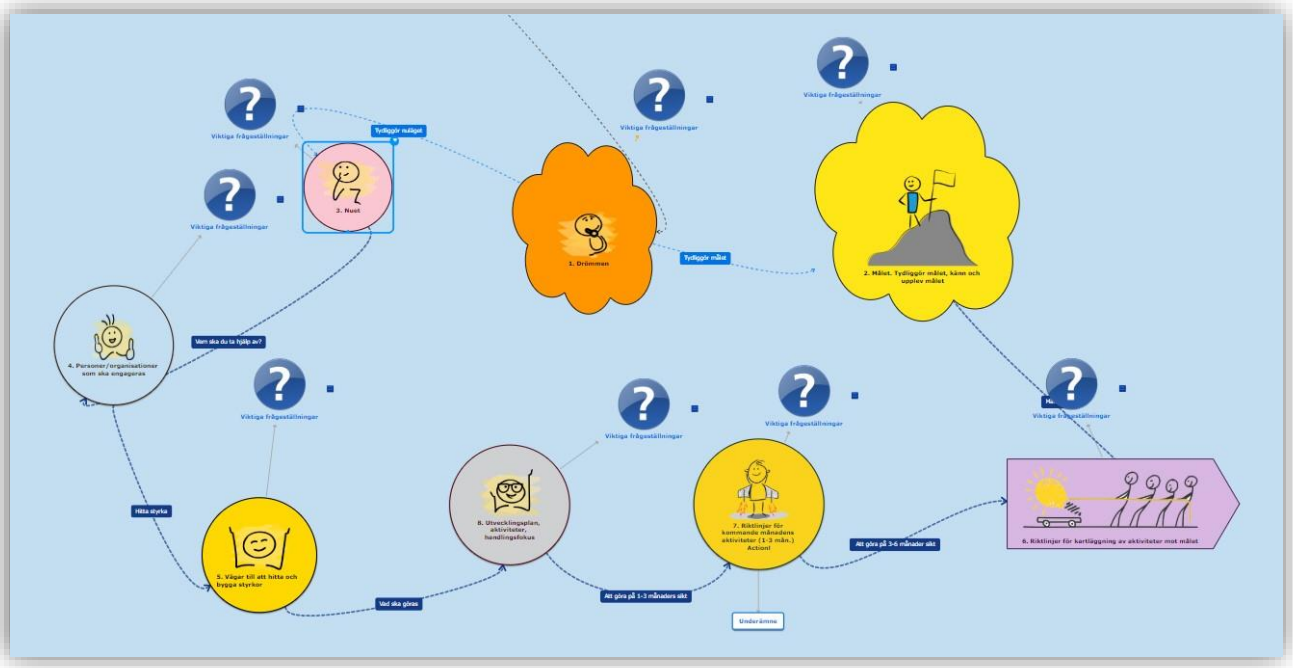
Erbjuda andra kommunikationssätt och kombinera olika system
När telefonsamtalet eller chatten inte räcker till för att klargöra ett problem eller fråga, är tipset ”droppa” en länk till ett mötesrum i chatten så skapar skärmdelning i videokonferenssystemet den visualisering som saknades i chatten. Vi kan även förstärka visualiseringen genom att kombinera videokonferenssystemen med andra program t ex kan vi med stöd av Microsoft White för att skissa på olika valstrategier eller med Mindomo skapa tankekartor som med smarta funktioner (länkar) skapar vägar till vägledande webbsidor. Det finns en mängd intressanta program som vi skulle kunna kombinera i e-karriärvägledningsmötet, och jag menar med ett öppet och kreativt förhållningssätt finns en oerhörd utvecklingspotential inom detta område. Jag hoppas att listan med tips på olika program i avsnitt 11 kan inspirera till detta.

Det finns ett antal spännande videokonferenssystem med olika systemkrav och funktioner, men det intressanta är, vilket system motsvarar er verksamhet och målgrupp? Och hur fungerar det för e-karriärvägledning? Vilka förväntningar och krav har vi på systemen? Jag anser att detta område behöver undersökas närmare med tanke på den omfattande system- och teknikutvecklingen.

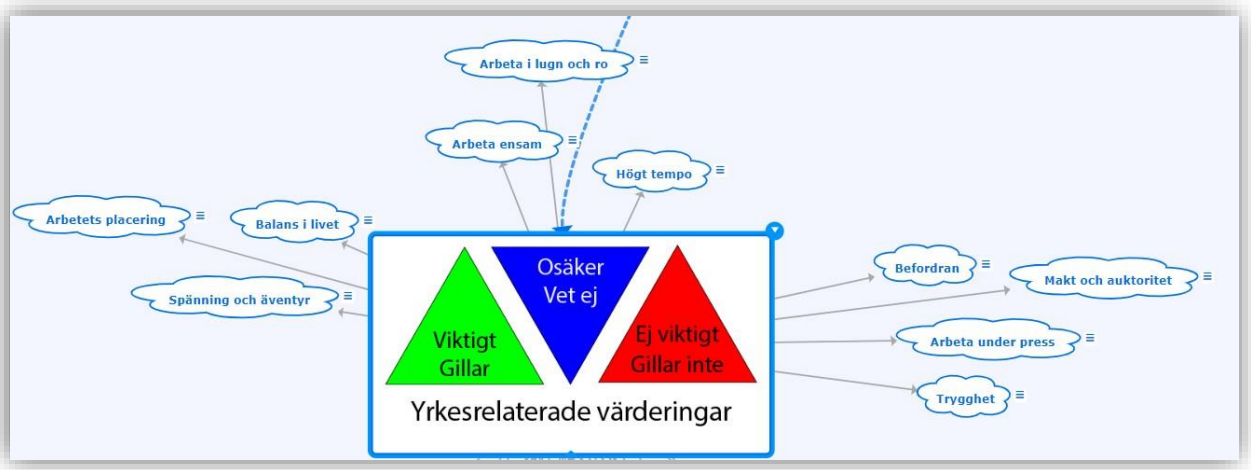
Här följer några mer kända och beprövade system som används inom utbildning och vägledning vilka kan vara intressanta att jämföra:

- Skype (numera integrerad i Teams)
- Adobe Connect
- Zoom
- Join me

Skärmdelning, minneskartor och metoder och modeller.



Figur F: Mindomo – The Path (Lars Hugsén, 2019)



Figur G: Mindomo – Yrkeskort (Lars Hugsén, 2019)

Skärmdelning och mindmapping

Skärmdelningstekniken fokuserar på hur klient och vägledare kan synliggöra och dela det gemensamma vägledningsarbetet. Skärmdelning är en av förutsättningarna för en fungerande e-karriärvägledning och erbjuder en stor potential för utvecklingen inom visualiserad kommunikation. Med skärmdelning kan vi åskådliggöra vägledningsmodeller och metoder. En metodik som jag anser höjer kvalitén är mindmapping. Ett kollaborativ arbetssätt* som med tankekarta eller minneskarta (engelska: Mindmap) är en teknik som används för att göra anteckningar, ofta i flera färger, och som bygger på relationer mellan olika centrala ord (Powerword) eller bilder. Tekniken utvecklades under 1970-talet av Tony Buzan.

Min analoga erfarenhet är att användandet av tankekartor uppskattas av deltagare och med program som t ex Mindomo (Figur F) kan vi även erbjuda det i digitala möten. Om vi kombinerar tankekartor

med metoder som t ex The Path** (Figur G) kan vi dessutom skapa digitala vägledande och stödjande strukturer för deltagare. Andra intressanta analoga metoder som jag har undersökt och som lämpar sig för digitalisering är yrkeskorten FIA*** som skapar tydlighet, konkretion och vidgar perspektivet för klienten. Men sammantaget finns det en uppsjö av intressanta analoga verktyg som enligt min mening lämpar sig väl för digitalisering, och bra stöd för en fortsatt inventering finns i digitala metodboken *Arbetslivskunskap och valkompetens "Utsikt – Insikt – Framsikt" Metodbok för studie- och karriärval* (Lindqvist & Renberg, 2019), *Vägleda* (Andergren, 2015) samt *Metodbanken.se* (Marie Westling).

Och självklart kan digitala tankekartor och olika digitala verktyg även användas i analoga och fysiska möten genom projicering på skärm eller duk, vilket jag anser kan skapa ytterligare en dimension i mötet.

* Kollaborativt lärande är en situation där två eller fler personer lär sig eller försöker lära sig något tillsammans. Personer som sysslar med kollaborativt lärande, till skillnad mot enskilt lärande, drar nytta av varandras kunskaper och kompetenser (frågar varandra om information, utvärderar varandras idéer, övervakar varandras arbete etc.) (Källa: Wikipedia)
** The Path, en målplaneringsmetod som i 8-steg gör målet möjligt i en fokuserande och personcentrerad planeringsprocess.
*** FIA ett verktyg som används för att skapa tydlighet, konkretisera och vidga perspektiv för deltagagarens intressen, egenskaper och kompetenser.

Förslag på tankekartsprogram att titta närmare på:

- Mindomo
- MS Sweet

Fler alternativ finns i avsnitt 11 *"Lista med digitala verktyg till stöd för e-karriärvägledning".*

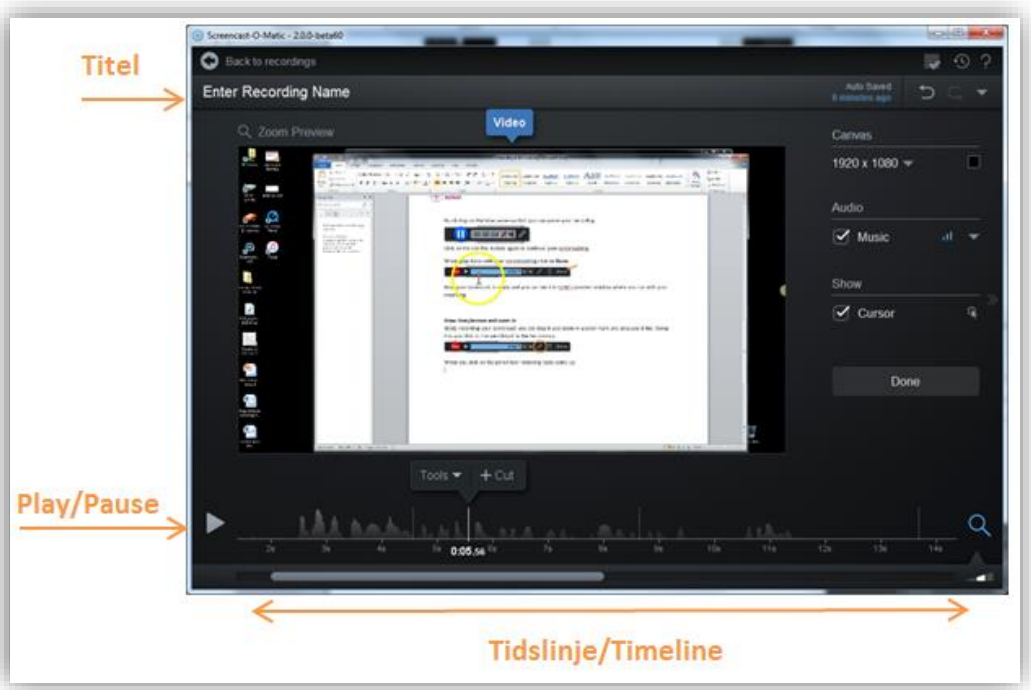
Digitala vägledningsmodeller

Tillit och förtroende mellan vägledare och deltagare är en förutsättning för ett fungerande vägledningssamtal. En digitalisering av t ex. *UIF – modellen (Lindqvist & Renberg 2019)* eller samtalsmodellen *"Etappmodellen"* (Andergren 2015) skulle öka individens kunskap om både vägleddnings- och samtalsprocessen, vilket skulle klargöra vilka förväntningar klienten kan ha på e-karriärvägledningen. Jag anser digitala modeller bör utvecklas och finnas tillgängliga vid introduktionen av e-karriärvägledningssamtal.

Här är några förslag till litteratur som kan visa på analoga modeller för digitalisering (utöver tidigare nämnda).

- The Path (Jack Pearpoint, John O'Brien & Masha Forest 2016)
- The Path (Lindqvist 2018)
- The Skilled helper (Egan 2018)
- Vägledningstrappan (Lindh 1988)

Film- och förklaringsvideo (Tutorials)



Figur H: Screencast-O-Matic (Google bildarkiv 2019)

I dag har människor sällan tid och tålamod att ta till sig en längre text eller vad du vill ha sagt på en webbplats. Detta gäller även för relativt enkla budskap. Med en förklaringsvideo fångar vi presumtiva deltagare som annars surfat vidare och får möjligheten att förmedla exakt vad vi vill att de ska veta på någon minut. Med hjälp av en kort och koncis video blir vi tydligare, når fler och ökar förståelsen kring olika frågor och fakta. Har vi ett komplext budskap lämpar sig film och animeringar extra bra. Med förenklade och pedagogiska animationer förstår tittaren komplexa flöden enklare. Att skapa snabba filmklipp via olika e-verktyg som berör SYV frågor anser jag kan vara en av de mest effektiva och tidsbesparande investeringarna. Det kan handla om allt ifrån guider kring ansöknings- och antagningsförfarande till kortare presentationer av utbildningar eller yrken. Även inom detta område finns en mängd olika program men kanske det mest intressanta är Screencast-O-Matic (Figur H). Det är en mjukvara för att spela in videoinspelningarna från en datorskärm. Programvaran kan spela in de åtgärder som äger rum på skärmen och samtidigt ansluta webbkameran och mikrofonen för att kommentera en produktion t ex kan vi använda PowerPoint som grund för produktionen.

Andra intressanta områden för visualiserad kommunikation är webbinarier. Film och förklaringsproduktioner (och inspelade webbinarier) kan även användas i de fysiska möten som ett stöd i vägledningen. Jag tror framtida e-karriärvägledare står inför en spännande resa. Genom att börja skapa film- och förklaringsproduktioner skapas nya roller, vi blir filmproducenter och programvärdar, kanske kan det upplevas lite skrämmande men samtidigt en spännande utmaning. Jag anser att detta är självklara moment i en framtida utbildningsinsats, vilket jag redovisar i avsnitt 14, ”Karriärvägledarutbildning”.

Förslag på film- och förklaringsvideoprogram att titta närmare på:

- Screencast-O-Matic
- Vimeo
- Youtube

Fler tips på program hittar vi i avsnitt 11 *”Lista med digitala verktyg till stöd för e-karriärvägledning”.*

Digitalt bibliotek - *”Ett stöd i utbildnings- och arbetsmarknadsdjungeln”*

Vägar till utbildning och arbete

Yrkesbeskrivningar
saco.se
arbetsformedlingen.se
mittyrke.se
Hitta arbete
arbetsformedlingen.se
offentligajobb.se
jobbtorget.se
blocket.se
vakanser.se
shortcutjobb.se
workey.se
monster.se
careerjet.se
netjobs.com
Tips CV och anställningsintervju
minframtid.se
cv-online.se
hittajobb.blogspot.com
anstallningsintervju.se
Studieteknik
http://bloggar.ur.se/orkaplugga/
Antagning
antagning.se
Räkna ut meritvärde

Utbildning
utbildningsinfo.se
studeravidare.se
lulea.se
yrkeshogskolan.se
folkhogskola.nu
studera.nu
hogskolekvalitet.se
allastudier.se
studentum.se
pluggagront.se
naturbruk.se
Starta företag
nyforetagarcentrum.se/nord/
verksamhet.se
Utland
plugga-utomlands.se
www.studyoutside.se
Studiemedel
www.csn.se
Stipendium
www.stipendieguiden.se
Arbetsförmedlingen
Yrkeskompassen
Prognoser
Yrkesbeskrivningar

Branscher

skl.se/sverigesviktigastejobb
Att arbeta inom Sveriges kommuner och landsting

nll.se/sv/Jobb-och-utbildning
Att arbeta inom landstinget

fordetvidare.se
För dig som funderar på att bli lärare

ingenjorvagen.se
Om du är intresserad av innovation och teknik

msb.se
Myndigheten för samhällsskydd och beredskap. Information om brandman, skorstensfejare etc.

tya.se
Information om transportyrkena.

polisen.se
Information om polisyrket, verksamheter, utbildning mm

bya.se
Bevakningsbranschens yrkesnämnd

svenskmassage.se
Branschsida för yrken inom massage, naprapati mm

byn.se
Byggindustrins yrkesnämnd

byggare.com
Yrken inom byggbranschen

jarnvagsjobb.se
Arbeta i järnvägsbranschen

bilproffs.se
Yrken inom bilbranschen

eio.se
Elbranschen och dess yrken

fastun.se
Yrken inom fastigheter

kyl.se
Vad gör en kyltekniker?
Info om yrke och utbildning

lantmateriet.se
Att jobba på lantmäteriet.
Vad händer där?

scb.se/jobb
Att jobba med statistik.
Vad gör man?

www.visita.se
Yrken inom turism– och besöksnäringen

Figur I ”Hitta rätt på internet” (Börje Lindqvist 2018)

forsvarsmakten.se
Militära yrken och utbildningar i Sverige

valjit.se
IT– och telekombranschen

www.advokatsamfundet.se
Om advokatyrket och dess utbildning

Egna länkar
.....
.....
.....
.....
.....

Bemanningsföretag

personalbolaget.com
jobrapido.se
studentconsulting.se
aktabsverige.se
stepstone.se
manpower.se
proffice.se
adecco.se
jobzone.se
terminalen.nu

Fack

lo.se
saco.se
tco.se
unionen.se

Med stöd av studie- och karriärvägledningen kan du planera, skapa mål och inte minst hitta motivation till studie- och yrkesval.

Vägledningssamtalet ger dig insikt och förståelse kring dina intressen, färdigheter/kunskaper och möjligheter.

Intresserad, välkommen att kontakta oss.

Börje Lindqvist
Erik Sundström
Studie- och karriärvägledare
0920-45 30 00

LULEÅ KOMMUN

Figur J ”Hitta rätt på internet” (Börje Lindqvist 2018)

Jag menar att ett digitalt bibliotek för utbildnings- och arbetsmarknadsområdet behövs utifrån det omfattande antalet utbildnings- och arbetsmarknadssidor som finns på nätet. För många individer är det både svårt att överblicka utbudet av sidorna men också formulera och skriva ”rätt” sökord. Det finns en termologi inom utbildning- och arbetsmarknad som inte är så självklar för alla, och därmed kan individens sökträffar begränsas. Med exemplet *”Hitta rätt på internet”* (Figur I och J) beskriver jag ett tänkbart utbud och förslag på områden och webbplatser.

Digitalt administrativt stöd

I samtal med studie- och yrkesvägledare vid Vuxenutbildningen i Luleå om digitaliserad studie- och yrkesvägledning blev det mycket fokus på studieadministration.

> *”…administrativa uppgifter behöver digitaliseras i allt högre grad. Automatisera vanligt förekommande frågor. FAQ - Frekvent återkommande frågor. /…/ Digitala administrativa system för antagning, urval, behörighet, schema och studieekonomi bör utvecklas. /…/ Digitalisera beställarorganisationen. Utveckla handläggning och studieplanering.”*

Syftet med förstudien var inte att fördjupa mig inom området digitala administrativa stöd men det framkommer med all tydlighet att det administrativa arbetet upptar en stor del av arbetstiden, ett i många fall enformigt och repetitivt arbete. Det handlar om administrationen kring ansökningsprocessen och studieplaner men även olika ”beställningar” av kurser. En annan tidstjuv är det vi kallar ”bokningssamtal” via mejl eller telefon som tenderar att ”stjäla tid” från den fördjupade vägledningen, vi menar att en välfungerande bokningskalender är lösningen.

> *”Vi måste digitalisera administrationen, för att frigöra tid till en utvecklad digitalisering av SYV, så att vi t ex kan avsätta tid för film och animeringsarbete och kompetensutveckling inom området.”*
>
> (Erik Sundström, Studie- och yrkesvägledare vid Vuxenutbildningen Luleå, 2019)

> *”Hur kan vi frigöra tid från administrativa repetitiva och enkla uppgifter och upprepade frågeställningar i mejl och telefon? För att i stället öka kvaliteten i studie- och karriärvägledningsarbetet. Jo, börja alltid med frågan - Vad specifikt i administrationen ”stjäl tid”? /…/ Vanligtvis tenderar bokningar via telefon eller bokningar att stjäla tid utifrån vad samtalet egentligen ska handla om. Viktigt att kalendern är lättillgängligt för såväl ägare som kund och att de passar olika format och plattformar.”*
>
> (Lars Hugsén, Vuxenutbildningen Norrtälje och samordnare e-vaglednings.se, 2019)

Nacka kommun anses av många som en av de kommuner som kommit längst i arbetet med digitaliseringen. På kommunens hemsida står det att läsa

> *”…vårt mål är att förbättra och effektivisera våra arbetsprocesser och verktyg för att ge bästa möjliga service till Nackaborna. Digitalisering omfattar många olika områden, till exempel digitala verktyg och system, automatisering av arbetsuppgifter och nya e-tjänster som spar tid och underlättar för dig som använder dem.”*

Med mjukvaruroboten *”Yasemin”* har de genomfört en automatisering av verksamhetsprocesser. Roboten utför enklare och repetitiva delar av ett arbetsflöde. Det gör det möjligt att förbättra både servicenivån till Nackaborna och den egna arbetssituationen.

För att skapa en bättre bild av vad *”Yasemin”* konkret har betytt för studieadministration och studie- och yrkesvägledningen intervjuade jag Malin Jacobsson, studie- och yrkesvägledare i Nacka kommun.

Här följer ett utdrag av intervjun den 24 april 2019 kompletterat med det hon berättade vid webbinariet den 6 september 2019.

Hur börjat robotiseringen av ert tidigare arbete?

”Vi inventerade alla våra arbetsuppgifter och för att sedan tillsammans sakkunniga/experter undersöka vad en robot kunde göra. Det skapades regler för vad den kunde göra och inte göra t ex kan den inte arbeta med scannade dokument. Mao är den – vad vi kallar regelstyrd”

Vad gör Yasemin?

”… idag är det en robot som handlägger ansökningar till Vuxenutbildningen. Den har två grundläggande uppdrag. Ett uppdrag är att fungera som en ”mottagarrobot” som tar emot ansökningar till kurser och utbildningar. Undersöker ansökningar, tolkar betyg, prioriterar och lämnar förslag till antagning. Förslaget bygger på ett utvecklat regelsystem (nio regler). Ansökningar som av olika anledningar inte kan undersökas sorteras till manuell hantering. Det andra uppdraget är att fungera som en ”sändrobot” och skicka ett beviljande till sökande. Det är endast skolorna som antar. Ett beviljande garanterar ej ett antagande. Mottagarroboten börjar sitt arbete kl. 08:00 och sändroboten startar sitt kl. 13:00, i drygt 50% av ärendena ställer roboten frågor kring ansökan och den fattar rätt beslut i 92% av ärendena.

Hur vet Ni att det blir rätt?

”För det första måste vi ha tillit till kunden, lita på kundens bakgrund och behörighet, och visst blir det fel ibland men fördelarna överväger. När vi utgick från tilltro till kunden så kunde vi börja förenkla och låta de välja fritt utan omfattande granskningar” Men en utvecklingsdel är en framtida databas som har en kontrollfunktion”

Vilka är fördelar med roboten?

”Till skillnad från tidigare systemstöd har hanteringstiden av ansökningar minskat rejält (- Timmar av besparing). Idag krävs betydligt färre ”sök och klick” för att handlägga en ansökan (jmf. IST systemstöd). Är förslaget rätt och riktigt krävs bara tre ”klick” så skickas antagningsbeskedet till sökande. Istället för tidigare 19 ”klick”. /…/ Vi uppskattar att administrationen har minskat med 50%. Vilket skapat mer tid för studie- och yrkesvägledning och utvecklingsarbete. /…/ Vi ser också en bättre tillgänglighet och närvaro till kund, administrativa tidstjuvar och tråkiga monotona och repetitiva sysslor har minskat rejält.”

Och vilka är nackdelarna?

”…nackdelarna med roboten är att den – idag – inte kan hantera alla delar i antagnings- och urvalsprocessen t ex betyg från andra kommuner. De som har ansökt för många poäng stoppas av roboten genom en regel. Sedan förbereder och formulerar roboten ett brev till kunden om att ändra sin ansökan. Men förhoppningen är fortsatt utveckling och ett än mer förfinat hanteringssystem.”

Hur ser en framtida Yasemin ut?

”En utveckling att Yasemin är att digitalisera betygshanteringen och generellt förfina antagnings- och urvalshanteringen. Men även hur vi kan publicera hanteringen. Vi har en särskild digitaliseringsenhet – en robotfabrik som hela tiden arbetar för att utveckla maskinerna, så utvecklingsarbetet fortsätter.”

Och hur ser framtiden ut med Yasemin?

”Initialt ser vi ingen personalminskning däremot får personalen mer tid för att arbeta med rätt saker och mer motiverande arbetsuppgifter och monotona och repetitiva arbetsuppgifter minskas. Samtidigt växer Nacka kommun och tack vare digitaliseringen förväntas kommunen klara kompetensförsörjningen. Samtidigt känner vissa grupper utanför Vuxenutbildningen i Stadshuset oro inför en ökad digitalisering när arbetsuppgifter försvinner, exempelvis ekonomiadministratörer”

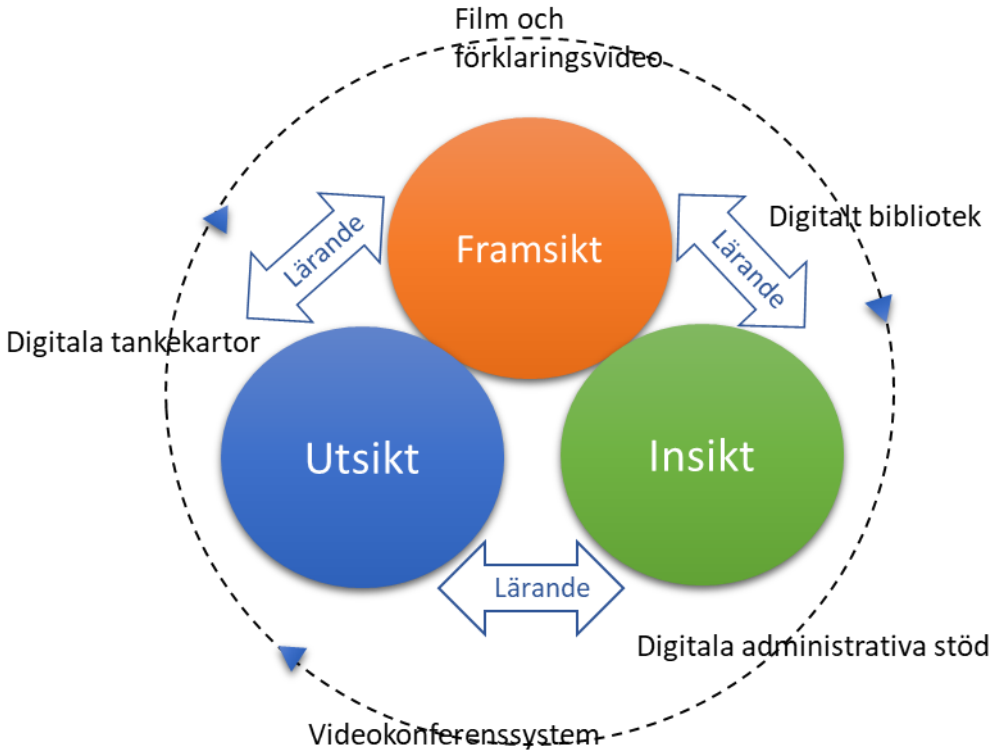
Vilket stöd har funnits för digitaliseringen?

”En förutsättning för digitaliseringen i Nacka har varit en nyfiken ledning som har varit tydliga med sitt uppdrag och budskap till de digitala arbetsgrupperna genom att säga - Våga prova! Vilket har varit ett befriande mindset och stöd i arbetet. Det har också underlättat att alla vägledare har varit nyfikna på hur roboten kan utvecklas, vilket har varit en positiv kraft. Arbetsgrupperna har för medverkande inneburit nya kollegor, nytt lärande och ökad kunskap och förståelse för varandra. Verklig kompetensutveckling!”

Vad tycker medborgarna om roboten?

”De märker inte att det är en robot som handlägger ärendena”

7. Hur digitala metoder kan appliceras till vägledningsmodellen



Figur K: Program och system som stöd för digitala metoder (Börje Lindqvist 2019)

I undersökningen av vilka metoder som går att koppla till UIF - modellen kan jag konstatera att det inte handlar om vilka metoder utan snarare vilka digitala pedagogiska verktyg och program som kan skapa förutsättningar för en utveckling av specifika och interaktiva verktyg för e-karriärvägledning. I avsnitt 6 visade jag hur program som Mindomo med tankekartor och tidigare analoga vägledningsverktyg som The Path och FIA yrkeskort utvecklats till digitala verktyg. Jag anser att den fortsatta utvecklingen finns bland de pedagogiska program/system som vi kan anpassa och utveckla för till e-karriärvägledning. Pedagogiska program och verktyg som mycket väl skapar förutsättningar för en digitalisering av ett flertal analoga metoder som kan appliceras till vägledningsmodellen. Och jag menar att utvecklingen kan börja hos vägledarna själva. Genom att öka vår kunskap om olika digitala program och verktyg och omsätta analoga erfarenheter kan vi med kreativt förhållningssätt utveckla egna specifika digitala vägledningsverktyg. Vägledningsmodellen kan vara det ett processtöd som säkerhetsställer och kvalitetssäkrar att metoder utvecklas inom alla tre områdena.

Med illustrationen ovan (figur K) har jag försökt illustrera hur fem övergripande program/system omgärdar UIF - modellen och stödjer individens lärande och vägledningsprocess från utsikt till insikt och slutligen handling och ett beslutsfattande. Vilka program/system som konkret används för att utveckla olika metoder är en del det kontinuerliga utvecklingsarbetet. I avsnitt 11 har jag lämnat förslag på pedagogiska program som kan utvecklas och anpassas för e-karriärvägledning.

8. Digitala metoder och arbetssätt för studie- och yrkesvägledning

Jag menar – som tidigare angetts i rapporten - att det finns ett flertal analoga metoder som skulle kunna digitaliseras förutsatt att vägledarna får möjlighet att inventera, reflektera och utveckla dessa metoder utifrån verksamhetens behov. Vi ser att det finns goda förutsättningar utifrån nuvarande kommunikationsplattformar och presentationsprogram enskilt eller i team utveckla metoder och

arbetssätt. Att använda redan upphandlade IT-stöd är ett sätt undvika större kostnader i form av konsulttjänster och specialdesignade e-karriärvägledningsstöd. Det handlar om att upptäcka potentialen i nuvarande program och plattformar utifrån den egna professionen och verksamheten, och med ett vägledarperspektiv se möjligheterna, men det förutsätter naturligtvis att vi avsätter arbetstid och vågar investera i kunskapsbyggande inom e-karriärvägledningsområdet. Vi behöver öka förståelsen för digitaliseringens möjligheter för att kunna göra det analoga – digitalt.

Vi bör dock vara medvetna om att ett utbud av upphandlade program kan vara begränsade för kreativiteten och utvecklingen av e-karriärvägledningen. Det finns anledning att diskutera hur vi skapar testplattformar för icke upphandlade program.

Hur kan kvalitén inom studie- och yrkesvägledning stärkas genom digitalisering?

Behov av studie- och yrkesvägledning

Kunskapen och kompetens om att kunna hantera videokonferenssystem, film och animeringsprogram och andra digitala vägledningsstöd är direkt avgörande för kvalitén inom studie- och yrkesvägledningen. Jag menar att videokonferenssystem och produktionen av film och förklaringsvideos skapar förutsättningar för en vägledning som blir tillgänglig på platser och tidpunkter som återspeglar individens ökande och varierande behov.

> *”Samhällets syn på kvalifikation, utbildning och kunskap samt relationerna däremellan utvecklas kontinuerligt…//…studie- och yrkesvägledning handlar inte bara om övergången från grundskolan till gymnasieskolan. Ett samhälle som bygger på att medborgarna kontinuerligt genom livet ska göra många val, stora som små, kräver en särskild kompetens. Valen blir allt mer komplicerade. Individens behov av vägledning är både växande och återkommande under olika perioder i livet. Vägledning måste också sättas i relation till internationaliseringen och en ökande mobilitet. Mot bakgrund av dessa förändringar finns det skäl att utveckla synen på vägledningen och dess roll i samhället.”* (Kvalitet i studie- och yrkesvägledning, Skolverket 2008)

Jag delar Skolverket syn på behovet att höja kvalitén i studie- och yrkesvägledningen. Oavsett ung som vuxen så finns önskan om väl underbyggda val. Samtidigt ser vi ett växande internet och utbud av webbplatser som sprider information om utbildning och arbete, ett alltmer komplext utbildningsväsende och ett arbetsliv i snabb förändring med yrkestitlar som kom och går. Det finns ett ökat behov av bekräftelse och önskan om professionellt stöd och jag ser e-karriärvägledningen som ett givit komplement för att skapa nya alternativa vägar till studie- och yrkesvägledningen. Jag ser även nya målgrupper, de som vanligtvis inte vänder sig till traditionell vägledning.

Jag anser att e-karriärvägledningens bidrag till vidgad, stärkt och kvalitetssäkrad studie- och yrkesvägledning är:

- Genom att befinna sig utanför det traditionella rummet och vara rumsoberoende blir vi ett komplement till traditionella möten och mötesplatser för vägledning.
- Att nå ut till grupper som normalt inte söker sig till de traditionella mötesplatserna t ex UVAS* och ”hemsittare”.
- Lokala eller regionala e-karriärvägledningscentrum - *”En väg in”* som tydliggör för individen vilka e-karriärvägledningstjänster som tillhandahålls.
- En vägledning som genom videokonferenssystem eller chatt ökar tillgängligheten till individuell karriärvägledande kommunikation.
- Ett nätverkande med kollegialt lärande genom videokonferenssystem möjliggör ett kompetens- och kunskapsbyggande på ett mer tidsbesparande sätt. Och genom att använda

videokonferenssystemen i det egna lärandet blir vägledarna mer rustad och tryggare inför framtida e-karriärvägledning. En direkt ”spinn-off” effekt.

- Att genom digitala kollaborativa* tankekartor kan vägledaren på ett enkelt sätt organisera deltagarens idéer och resurser samt åskådliggöra samband och få överblick. De fungerar även som stöd för brainstorming.
- Ett digitalt bibliotek för utbildning och arbetsmarknad är ett professionellt stöd för individen att överblicka informationsflödet.
- Genom film- och förklaringsvideo kan vi beskriva samtals- och vägledningsmodeller och skapa intresse och nyfikenhet för vägledande samtal.
- Genom att erbjuda digitala intressetester och yrkesguider kan vi inspirera och introducera till vägledningssamtal.
- Med animeringar och filmer kan vi förbereda individen inför mötet.
- Med film, animeringar och förklaringsvideos kan vi fånga uppmärksamheten hos individer som inte orkar läsa längre texter och förhoppningsvis skapa nyfikenhet för utbildning, arbetsmarknad och vägledning.
- Med förklaringsvideos kan vi besvara komplexa frågor, och med animeringar och textningar överbrygga språkhinder.
- Minskad administration. Med robotisering av administrativa arbetsuppgifter kan vägledarna frigöra tid från administrativa tidstjuvar och kan ägna mer tid till samtal med individen samt utveckla vägledningen.

* Unga som varken arbetar eller arbetar

Hur kan digitaliseringen effektivisera studie- och yrkesvägledningen

När jag har undersökt digitaliseringens möjligheter till att effektivisera SYV- verksamheten har jag utgått ifrån tidsbesparingar som leder till kvalitetsförbättringar. Jag menar att största effektiviseringen av vägledningen kan ske inom områdena administration och information. Vilket underströks när jag tillsammans med studie- och yrkesvägledarna vid Vuxenutbildningen i Luleå gjorde en SWOT - analys över digitala brister i nuvarande system. De beskriver administrativa systemen som ej användarvänliga och med dåliga gränssnitt. Administrativa processer som skapar repetitiva och monotona arbetsuppgifter. Olika digitala informations- och antagningssystem med bristfällig struktur samt utbildningssidor med alltför komplexa och otydliga texter, detta blir källor till många och återkommande frågor, vilket belastar verksamheten. Ett annat problem är bristande kunskap och förståelse om vad och hur utbildning och arbetsmarknadsinformation ska kommuniceras. Ständiga förändringar inom utbildning och antagning skapar kaos i kommunikationen mellan verksamheten och individen. De såg även en bristande digital kunskap hos individen vilket skapar en omfattande ”Analogcurling” dvs att istället för att använda digitala stöd och tjänster söker sig individen till vägledarna på plats alternativt ringer eller mejlar. Andra utmaningar är oklarheten hur vi ska kommunicera och informera gentemot olika målgrupper. Det framgick i samtalen med SYV inom femkantens vuxenutbildningen att likande problem och utmaningar finns i ett flertal av kommunerna.

Vad är lösningen på problemen och utmaningarna?

Jag menar att största effektiviseringen och tidsbesparingen genom digitalisering kan göras genom:

- Automatisera administrationen av antagningsprocessen (se avsnitt 6), vilket skulle motverka tidskrävande repetitiva och monotona arbetsuppgifter.
- En digital bokningskalender med möjlighet att ange syfte och motiv med vägledningssamtalet, vilket klargör individens behov och stöd för en träffsäkrare

handläggning av ärendet. Förhoppningsvis kan det ge svar på te x Finns det egentligen ett verkligt behov att fysiskt möte? Och är det egentliga behovet vägledning?

- Utveckla en webbplats (se avsnitt 6 ”Framtidens e-karriärvägledningscentrum) som tydliggör vägledningsprocessen, visar e-karriärvägledningstjänster och tydligt anger syftet med vägledningsstödet som erbjuds. Detta skapar förutsättningar för individens självhandledning och förberedelser inför vägledningssamtal.
- Att e-karriärvägledningstjänster och utbildnings- och arbetsmarknadsinformation utvecklas och produceras av sakkunniga inom området.
- Film- och förklaringsvideo som ersätter komplexa beskrivningar av t ex utbildningar och arbetsmarknad vilket bör minska återkommande frågor (FAQ). Illustrativa filmade guider är många gånger ett bättre alternativ än handledande texter. I de flesta fall ökar det kunskapen och förståelsen kring den aktuella frågan. Detta skulle sannolikt minska det återkommande frågorna och tidskrävande samtal och e-post. Det skapar även förutsättningar till självhandledning och eget lärandet.
- Digitalt bibliotek. Sakkunniga och professionella inom utbildning och arbetsmarknadsområdet kvalitetssäkrar bibliotekets innehåll av webbsidor och intresseguider. Det skulle skapa bättre förutsättningar till individens självhandledning och möjlighet till förberedelse inför vägledningssamtal.

Sammantaget är alla e-karriärvägledningstjänster som tydligt och bildligt gör det möjligt till individens ”hjälp till självhjälp” är en stor tidsbesparing för studie- och yrkesvägledningen.

9. Hur digitala metoder bidrar till individens väl underbyggda val

Största fördelen med digitala metoder och verktyg är de som är plats- och tidsoberoende. Videokonferenssystem ger oss ett alternativ till samtal utanför det traditionella rummet och kan leda till att nya målgrupper hittar till studie- och yrkesvägledningen. Metoder och verktyg som deltagare kan använda före, under och efter vägledningssamtalen aktiverar i större grad deltagaren mellan samtalen och berikar vägledningsprocessen. Jag tror en kombination av analoga och digitala verktyg i vägledningen. Nya digitala verktyg för information, guider och intressetester kan öka nyfikenhet till studie- och yrkesvägledning. Även ett ökat utbud av verktyg ger oss möjligheter till att inspirera och motivera individen att gå till handling, det handlar om att se möjligheten och kombinera digitala verktyg med analoga och därmed utveckla studie- och yrkesvägledningens arbetssätt för individens väl underbyggda val.

10. Organisationens utmaningar och möjligheter med digitalisering

Det finns stora möjligheter och utmaningar vid införande av olika digitala metoder och arbetssätt, och det finns ett betydande antal frågor att ta ställning till innan vi fattar beslut om vad vi vill med digitaliseringen i våra verksamheter och funktioner.

Vad innebär införande av digitala metoder och arbetssätt för organisationen?

För att klara sig i en föränderlig tid behöver organisationer resonera långsiktigt kring sin digitaliseringsstrategi. Offentliga organisationer behöver digitaliseras utifrån ett kvalitets och effektiviseringsperspektiv men utgångspunkten måste vara att förstå på djupet vilka behov som individen har, och hur en digital organisation bäst kan tillgodose dem. Priset för effektivisering och lägre kostnader kan få stora följder om förväntad och önskad service uteblir. En viktig fråga blir, hur upparbetar vi en digital strategi med perspektiv på individ- och kundnytta?

För många organisationer handlar digitalisering fortfarande i stort om ekonomiska och administrativa processer något som förknippas med minskad personal och en krympande organisation, men går det att effektivisera i all evighet. Jag tror inte det, men effektivisering kan snarare skapa förutsättningar för

ett mer kvalitativt arbete och vi får arbeta med rätt saker utifrån kompetens och kvalifikationer, vilket också skapar bättre motivation. Detta var också något som Malin Jacobsson Studie- och yrkesvägledare vid Vuxenutbildningen, Nacka Kommun, såg som en framgångsfaktor med digitaliseringsarbetet i sin kommun, medarbetare som fick ägna sig åt arbetsuppgifter som i högre grad matchade deras utbildningsbakgrund och kompetens.

Jag anser att det finns behov av strategiska digitaliseringsbeslut för e-karriärvägledning, men samtidigt måste vi ställa frågan - finns det rätt kompetens för att kunna fatta strategiska digitaliseringsbeslut? Det finns en risk att - i avsaknad av digitalt ledarskap - att digitaliseringen snarare får negativa effekter för organisationen t ex investeringar i olika digitala stöd inte får den önskade effekten man hade trott för att tiden och möjligheten till kompetensutveckling inte fanns eller att attityden blir ett ifrågasättande - till vilken nytta? Eller som vi nämnt tidigare att *"…de digitala redskapen används i huvudsak inom ramen för existerande lösningar och med gamla arbetssätt".*

Sammantaget har jag har funnit sju områden under vilka de finns ett antal frågor som organisationen bör ställa sig själv vid införandet av digitalisering för att säkra framtiden. Finns det tydliga och konkreta svar på dessa frågor? Om inte, så är det av vikt att organisationen undersöker de möjligheter och hot som ligger bakom osäkerheten (SWOT).

Perspektiv

Vad har er organisation för långsiktiga service- och tjänsteperspektiv? Hur är förhållande mellan digitalisering och eventuell servicedeklaration*? Hur långt framåt vågar ni rikta blicken – och har ni koll på digitaliseringens långsiktiga strategiska möjligheter för service och tjänster? Vågar ni experimentera och misslyckas på kort sikt för att kunna göra landvinningar på lång sikt? Var finns möjligheterna att göra detta?

**En servicedeklaration är en komprimerad beskrivning av väsentliga delar i den service som tillhandahålls. Medborgarna ska, genom en enkel beskrivning, veta vad de kan förvänta sig av kommunens olika verksamheter. En deklaration ska vara aktuell, trovärdig och alltid genomförbar under normala omständigheter.*

Fokus

Var finns fokus för er organisation? Vad är syftet med de digitaliseringsprojekt och processer som ni genomför, och finns det ett tydligt syfte bakom investeringar och inköp? Finns det resurser och vilja att genomföra större omorganiseringar och re allokeringar? Varför eller varför inte? Var kan resurserna göra störst nytta, och var är de överflödiga?

Ansvar

Vem har ytterst ansvar för strategiska frågor i er organisation? Är det förvaltningschefen och är ledningsgruppen med och driver, eller anser vi att digitaliseringsfrågan helt och hållet tillhör IT-avdelningens bord? Vem har nog med drivkraft att fatta strategiska digitaliseringsbeslut – och vem har ansvar för att förankra dem i organisationen?

Strategi

Finns det en genomarbetad, långsiktig digitaliseringsstrategi som hela organisationen kan orientera sig efter? Finns det strategier som inte inbegriper digitala komponenter? Behandlas digitala och icke-digitala strategifrågor på samma bord, eller behandlas de som två olika saker?

Omvärld

Har er organisation metoder för omvärldsspaning? Finns det någon ansvarig för att förstå och ta till sig ny teknik, lagändringar, nya arbetssätt eller liknande? Vet ni vad andra offentliga organisationer gör - och vad de inte gör? Inarbetas omvärldsfrågor i organisationens övergripande strategier?

Kompetens

Finns kompetens och förståelse för vad digitaliseringsprojekten innebär – och vad de skulle kunna innebära? Tar ni tillvara på rätt kompetens för att se vilka möjligheter som faktiskt finns? Kan förvaltningschefen och ledningsgruppen nog om digitalisering, och om inte, var skulle sådan kompetens kunna komma in i bilden?

Lärande

Har ni rätt instrument för att kunna experimentera inom områden som ännu inte är mogna för storskalig implementering? Har ni möjlighet att pröva och misslyckas med ”trail and error” och ”safe-to-fail” initiativ? Finns det en plan för att testa och använda nya digitala verktyg för att kunna lära och utveckla organisationen kontinuerligt? Klarar ni av att både skapa och ta till er den kunskap som behövs?

Jag tycker – när vi lyssnat på medarbetare i Nacka kommun att ledningen har visat det mod som krävs för en digitalisering med att säga – *Våga prova!* Medarbetarna menar med ett sådant mindset skapas mod och nyfikenhet och det uppstår ett ovärderligt lärande oavsett om det går bra eller mindre bra.

11. Värdet av att undersöka andra digitala stöd och verktyg?

En viktig del med att utveckla arbetsmodeller och metoder är ett öppet förhållningssätt. Det finns en uppsjö av kommunikativa och lärande program som med ett kreativt mindset kan bli applicerbara i e-karriärvägledningen. Vi tror att det finns ett lärande och kunskapsbyggande i att undersöka hur dessa används i andra organisationer och sammanhang. Vi kanske inte behöver ”uppfinna hjulet flera gånger” utan snarare vara nyfiken och våga testa de olika program som ständigt produceras och utvecklas, men för att det ska vara möjligt måste vi systematisera omvärldsbevakningen och se det som en viktig del i strategiarbetet.

Vi har redan nämnt några program och verktyg i avsnitt 5, *”Framtidens e-karriärvägledningscentrum”* som är värda att titta närmare på, men för att ge er en bild av utbudet och omfattningen av program och verktyg som kan vara ett stöd för att utveckla e-karriärvägledningen - individuellt eller i grupp – så valde jag att revidera en sammanställning med utmärkta länkar som *Patricia Diaz* presenterar på sin webbplats *Språk & IKT.*

Lista med digitala verktyg till stöd för e-karriärvägledning

De flesta av verktygen i sammanställningen är anpassade för pedagogisk verksamhet dvs undervisning eller vägledning i grupp, men jag tycker ett flertal av verktygen går att utveckla och användas i individuellt lärande och vägledning.

Frågorna vi kan ställa, hur kan vi använda oss av verktygen utifrån nuvarande eller framtida arbetssätt, individuellt eller i arbetet med grupp? Och har vi modet att våga prova?

Jag valde att använda Patrica Diaz rubriker när jag listande verktygen. Jag hoppas det ger en första samlad bild av utbudet. Rubrikerna för de olika verktygsområdena är:

- Kollaborativa kommentars- & delaytor
- Kollaborativa skrivytor
- Egna bloggar
- Hemsidor och Wikis
- Ytor för att flippa videoklipp
- Digitala responssystem
- Flippytor
- Namnslumpare & gruppskapare,
- URL-förkortare
- Film & livesändning
- Skärminspelning
- Serier & animeringar
- Presentationer
- Tankekartor
- Tidslinjer
- Infografik
- Sociala bokmärken
- Ordmoln
- Fria bilder
- Bildredigering
- Kartor & statistik
- Podcast & ljudredigering

Här följer en beskrivning av verktygen:

KOLLABORATIVA KOMMENTARS- & DELAYTOR

Kollaborativa kommentars- och delaytor kan bland annat användas för att snabbt fånga upp var deltagare befinner sig, hur de har förstått mål och syfte. Inledningsvis, under eller i slutet av ett samtal kan man ge deltagaren möjlighet att dels formulera för sig själva och dels återkoppla till vägledaren hur de uppfattat målet, genomgången eller instruktionerna. Det brukar kallas för exit tickets och vi kan använda oss av följande kanaler för detta ändamål.

Padlet - padlet.com - Många använder sig av post-it-lappar för att synliggöra tankar och idéer. Vill man fortsätta med den strukturen är Padlet ett utmärkt och användarvänligt verktyg att använda då det fungerar ungefär som en kollaborativ digital anslagstavla. En bildguide finns här!

Flipgrid - flipgrid.com - är en digital resurs för att spela in, samla, dela och återkoppla på diskussioner, samtal och presentationer. Eller egentligen allt som kan göras muntligt och spelas in i vägledningen (individuellt eller grupp). Flipgrid nås enkelt via en webbläsare eller laddas ner som gratisapp. Den grundläggande tanken är att aktivera deltagaren och att de ska ges möjlighet att lyssna och titta på

varandras inspelningar för att på så vis lära av och med varandra. Som vägledare kan man även ge feedback på deltagarens inlägg (som mejlas till deltagaren). En guide till Flipgrid finns här!

Whiteboard.fi - Whiteboard.fi - är ett bra webbaserat alternativ för vägledare som använder sig av analoga whiteboards i 1 till 1 möten eller i grupp. Detta är ett utmärkt verktyg för att öka aktiviteten i grupper genom att låta alla deltagare svara på samma fråga. Deltagaren kan antingen skriva eller rita sina svar och allas svar dyker upp på din skärm. Deltagarna ser inte automatiskt varandras svar så fundera på om du vill visa deltagarnas svar på storbild eller om det räcker med att du ser dem. Ingen inloggning krävs, deltagarna skriver in den kod du ger dem via whiteboard.fi. Du kan radera enstaka deltagares tavlor eller alla på en gång så snart du vill ställa en ny fråga. Efter 120 minuters inaktivitet stängs rummet och allas svar raderas permanent.

VoiceThread - voicethread.com - Ett webbaserat presentationsverktyg i vilket man kan skapa bild- och videopresentationer som sedan kan kommenteras av inloggade deltagare via antingen text, video eller ljud. Inloggade deltagare kan välja mellan att skriva eller spela in (med eller utan bild) en kommentar som sedan dyker upp vid sidan av presentationsbilden och på så vis kan alla ta del av varandras kommentarer.

AnswerGarden - answergarden.ch - En slags digital anslagstavla/brainstormingverktyg som med fördel kan projiceras på storbild eftersom deltagarnas ord dyker upp i realtid. Alla med länken kan skriva in ett eller flera ord på sammanlagt 20 tecken, som sedan dyker upp i den stora rutan under när man klickat på ”Submit”. Vartefter som deltagarna skriver in olika ord genereras ett ordmoln. Man kan även klicka ”rösta” på ett ord genom att klicka på ordet och sedan ”Submit”. De ord som får flest ”röster” blir större. Ordmolnet som bildas kan delas med andra via sociala medier eller bäddas in på andra platser på nätet. Om något olämpligt ord dyker upp kan vägledaren som administratör enkelt gå in och radera ordet om man inledningsvis skapar ett lösenord.

Linoit - linoit.com - En digital kollaborativ anslagstavla på vilken man kan sätta upp post-it-lappar i olika färger, bilder, länkar, videoklipp etc.

KOLLABORATIVA SKRIVYTOR

Med **MeetingWords -** meetingwords.com - skriver man tillsammans i samma dokument via en delad länk. Alla författare får en egen färg och allt som skrivs av en person blir överstruket av den egna

färgen. Kan användas inom många olika ämnen då till exempel - i det här fallet skriftliga - samtal i smågrupper, gemensamma minnesanteckningar och texter brukar vara naturliga inslag i flera olika ämnen. En kort guide finns här!

Google Docs - docs.google.com - fungerar på liknande sätt som MeetingWords förutom att personen som skapar dokumentet behöver ha ett Google-konto. Skriv tillsammans i samma dokument via en unik länk. Kommentera det som skrivits genom att infoga kommentar. Full guidning finns här!

PrimaryPad - primarypad.com - är ett annat alternativ för kollaborativt skrivande!

EGNA BLOGGAR, HEMSIDOR & WIKIS

Webbpublicering är en bra metod att använda om du och dina deltagare vill att fler ska kunna ta del av ert arbete. Det finns olika plattformar att använda sig av t ex.

WordPress.com - sv.wordpress.com - erbjuder många funktioner och är enligt många det bästa bloggverktyget. Det kan ta en liten stund att sätta sig in i de olika funktionerna, men det är verkligen värt besväret.

WordPress.org - wordpress.org - är gratis (kräver dock eget webbhotell). Kom igång med WordPress med Webbstjärnans steg-för-steg-guide.

Blogger - blogger.com - är ett bloggverktyg ägt av Google, som är något mer lättnavigerat men har lite färre funktioner än WordPress. Deltagare som inte bloggat tidigare brukar uppfatta Blogger som enklare än WordPress, men många avancerar till WordPress när de väl fått smak för bloggande.

Med **Google Sites** - sites.google.com - kan du skapa en egen webbplats ungefär lika enkelt som du skapar en Power Point-presentation. Precis som med de flesta av Googles tjänster kan detta även göras kollaborativt (tillsammans med andra). På en Google Site kan du och dina deltagare publicera i princip vilket material som helst, till exempel texter, enkäter, kalkyler, presentationer, videoklipp, blogginlägg och bilder.

Wikispaces - wikispaces.com) - Skapa en egen wiki (ungefär som ett eget Wikipedia)! Wikispaces är gratis för alla som har för avsikt att använda wikin i utbildningssyfte (klicka i ”Educational use”). Wikitekniken kan användas för att få deltagare att samarbeta i samband med ett webbpubliceringsprojekt, där de tillsammans får bygga upp en wiki kring ett ämne. I en wiki bestämmer man själv över innehållet. Resultatet ser ut som en webbplats med olika sidor som fylls av text, bilder, videoklipp och länkar.

Några andra intressant är;

Tumblr - tumblr.com

Wikia - wikia.com

YTOR FÖR ATT FLIPPA VIDEOKLIPP

Alla ovanstående resurser för webbpublicering kan naturligtvis användas för att flippa material, så även videoklipp. Men det finns några utmärkta resurser med vilka man även kan ställa frågor direkt i videoklippet som deltagare svarar på, ofta utan att ens behöva logga in utan bara genom att ange sitt namn. Det bästa av allt? Du som vägledare får en sammanställning över deltagarnas svar direkt till ditt konto och kan på så vis enkelt få en överblick över hur deltagare har tillgodogjort sig innehållet i videoklippet, vilka tankar, idéer och eventuella frågor som har väckts etc.

Vizia

Med verktyget **Vizia -** Vizia - kan du lägga till frågor i videoklippet (antingen som en öppen fråga, flervalsfråga, omröstning eller så kallad ”call to action” – då kan man klistra in en länk som deltagarna klickar på för att komma vidare till en annan sida/videoklipp/bild/etc. Man kan även välja om man vill klicka i ”Gate video” – då måste den som tittar först skriva in sitt namn och sin mejladress. Tänker att Vizia kan fungera som ett alternativ till antingen **Zaption** eller till **YouTubes** annoteringsverktyg (om man väljer att ge deltagaren feedback i form av frågor som man vill att hen ska besvara).

Scalable Learning

Det svenska verktyget **Scalable Learning** - scalablelearning.com - gör det möjligt att skapa interaktiva inspelade lektioner där du som vägledare lägger in frågor. Deltagarna måste svara på dessa för att kunna fortsätta se filmen och vägledaren får ett underlag innan själva träffen. Läs mer om Scalable Learning här!

TEDEd LESSONS WORTH SHARING

TEDed - ed.ted.com - skapa egna lektioner med utgångspunkt ur ett utvalt TED Talk.

Andra program för att skapa egna lektioner är:

tes teach with blendspace

Tes Teach - tes.com/lessons

EDpuzzle Make any video your lesson

EdPuzzle - edpuzzle.com

vialogues

Vialogues - vialogues.com

DIGITALA RESPONSSYSTEM

Mentimeter - mentimeter.com - är ett digitalt responssystem som kan användas för omröstning, utvärdering och återkoppling. Det kan även tydligt bidra till att synliggöra för deltagarna att de faktiskt lär sig. Prova att ge deltagarna en fråga kopplad till något ni gått igenom och se vilket alternativ som får flest röster. På så vis kan ni tillsammans avgöra om ni behöver repetera eller om ni är redo för att gå vidare. Skapa ett konto här!

Socrative - socrative.com - är, jämfört med Mentimeter, ett lite mer avancerat digitalt responssystem där man även, om man vill, kan få reda på vem som lämnat vilket svar. Med hjälp av Socrative kan man som vägledare välja om man vill ställa en fråga muntligt som deltagarna besvarar via sina enheter (mobil, dator eller surfplatta) eller om man vill att de ska göra en hel quiz med flervalsfrågor under eller efter lektionen. Här finns en guide till Socrative!

Kahoot - getkahoot.com - är ett digitalt spelbaserat responssystem. Skapa konto på getkahoot.com och lotsa deltagarna till kahoot.it när det är dags att spela. Det webbaserade verktyget används av många idag för att öka aktiviteten och för att stämma av och synliggöra vad deltagarna har lärt sig. Du kanske har någon tipspromenad, quiz eller frågesport som du brukar använda mer analogt med deltagaren? Prova att lägga in frågorna (och svarsalternativen plus det rätta svaret) i Kahoot och låt deltagaren svara antingen individuellt via sina egna enheter eller i par eller smågrupper. En kort guide till Kahoot finns här.

Quizlet - quizlet.com - Ursprungsversionen är till för att öva ord och begrepp på egen hand (man kan alltså som vägledare eller deltagare skapa egna klassiska gloslistor och öva på dessa på olika sätt). Quizlet Live är en trevlig ”nyhet”. Tidigare har deltagare mest använt Quizlet för att öva ord och begrepp på olika språk genom att antingen man som vägledare förser dem med ordlistor eller att de skapar egna och övar via dem. Nu kan man även spela i lag. Det som man kanske saknat med andra digitala spelbaserade responssystem som tex Kahoot är ett naturligt samarbetsmoment. Nu blir deltagarna automatiskt indelade i lag (man måste vara minst 4 stycken som spelar), sätter sig tillsammans och får hjälpa varandra att svara rätt på frågorna. Suveränt för att stärka gruppdynamiken, vikänslan och deltagaraktiviteten Här finns en bildguide till Quizlet!

Med **Google Formulär** - google.com - kan man skapa online enkäter och enkla diagnostiska tester av olika slag, till exempel lucktester eller flervalsfrågor. Svaren sammanställs direkt när deltagaren är

klara och klickar på ”Skicka” i ett kalkylblad. Nu finns det även en självrättande quiz-funktion – läs om den här!

Plickers – plickers.com **-** Responssystem på papper. En bra kombination av det analoga och digitala. Plickers är ett bra alternativ för dem som inte har tillgång till digitala enheter i samma utsträckning. Det är ett responsverktyg som låter deltagaren svara på frågor via QR-papperskort som de håller upp i inför gruppen. Varje deltagare får ett Plickers-kort och när vägledaren ställer en flervals- eller sant/falskt-fråga väljer deltagaren ett av alternativen och håller sedan upp sitt papperskort. Vägledaren skannar av deltagarens papperskort via kameran i Plickers-appen och via kameran genereras en översiktsbild över vilka som svarat vad. Här finns en guide till Plickers!

Andra intressanta program är:

Survery Monkey - sv.surveymonkey.com

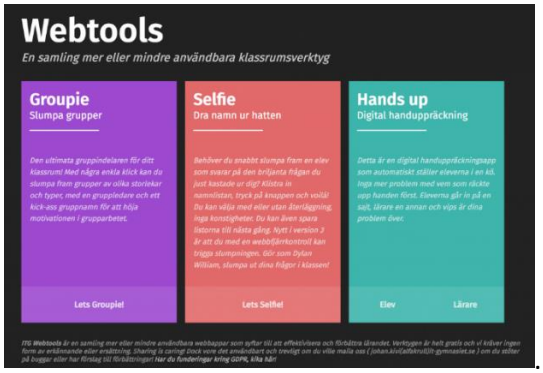
Voto - voto.se

Infuse Learning - infuselearning.com

Testmoz - testmoz.com

NAMNSLUMPARE & GRUPPSKAPARE

ITG Webtools - webtools.itgonline.se/ - är en samling mer eller mindre användbara webbappar som syftar till att organisera, effektivisera och förbättra lärandet.



En intressant app är **No hands up** - no hands up som väldigt kort förklarat går ut på att istället för att deltagarna räcker upp handen för att svara på frågor så slumpas deras namn med hjälp av någon slags namnslumpare. Funkar förstås helt analogt också (glasspinnar eller papperslappar) men är för många lite mer visuellt tilltalande när det är digitalt på storbild.

Andra intressanta appar att undersöka är till exempel **Hero selector** - ”Hero Selector” från Teachstarter.com

eller **namnslumpare** - primaryschoolict.com/random-name-selector

Behöver Ni stöd för **möblering** av grupprum, test - superteachertools.net/instantclassroom

Gruppskapare - superteachertools.net/instantclassroom/group-maker - Skapa grupper enkelt och slumpvist.

URL-FÖRKORTARE

Ibland när man vill dela länkar och inte har möjlighet att hyperlänka kan länkarna bli onödigt långa. Det är ofta praktiskt att kunna korta ner långa länkar till mer behändiga format och det finns flera tjänster för detta ändamål på webben. De kallas URL-förkortare. URL står för uniform resource locator och är ett annat ord för webbplatsadressen. Man klistrar helt enkelt in sin långa ursprungslänk (URL) som via URL - förkortaren blir så pass kort att man - om nödvändigt - kan bokstavera den. Ofta behändigt på webbplatser i lärandet när man vill att deltagaren till exempel ska gå in på en viss sida, till exempel en **Padlet** eller ett **Google-formulär**.

Googles egen URL-förkortare finns på goo.gl. Andra varianter är bit.ly och v1.se.

För mer skräddarsydda URL:er kan man använda min korturl.com

FILM

Film brukar ofta vara ett uppskattat inslag i lärande och vägledning. Tidigare har man kanske främst använt detta medium som konsument av andras filmer. Men idag finns det många olika tjänster för att skapa sina egna filmer, varav iMovie och Movie Maker (PC) är videoredigeringsprogram som fungerar fint att redigera film med.

Animoto - animoto.com/education - är en webbtjänst med vars hjälp du kan skapa film av bilder, videoklipp och musik. Du väljer själv material, i vilken ordning det ska visas och vilken Animoto-mall du vill använda. Animoto analyserar sedan det inlagda materialet och resultatet blir en trailerliknande film. Videoklippen kan sedan läggas ut på YouTube, bäddas in på andra webbplatser eller helt enkelt visas i grupprum.

Vyond - vyond.com - är en webbplats för de som vill göra film av animerade/tecknade figurer. Många använder gratisversionen med de enklaste funktionerna för att skapa allt ifrån egna dialoger till informativa videoklipp om formella texter. Börja med att välja bakgrund/miljö och vilka karaktärer som ska vara med. Dialogerna skapas antingen genom att skriva in replikerna i en talsyntesruta eller genom att spela in sin egen röst via datorns mikrofon.

Andra intressanta program för animerings- och filmproduktion är;

VideoScribe

Videoscribe - videoscribe.co

PowToon - powtoon.com

Udemy - udemy.com

wideo

Wideo - wideo.co

Video Slides - ctrlq.org/video-slides

LIVESÄNDNING/STREAMING

Idag kan man livesända video via flera sociala medier, till exempel Facebook och Instagram. Det finns även program som;

Bambuser - bambuser.com - En gratis webbresurs/app som gör det möjligt att direktsända det man filmar med sin mobiltelefon, surfplatta eller datorns webbkamera.

Periscope - persicope.tv - En app via vilken man kan livesända video. Läs mer om Periscope här!

SKÄRMINSPELNING

Med ett skärminspelningsverktyg spelas allt som visas på datorns skärm in samtidigt som rösten spelas in via datorns mikrofon. Som vägledare kan skärminspelning användas t ex korta instruktioner, genomgångar som deltagaren kan titta på när de är mottagliga och för att ge muntlig feedback på arbeten. Deltagaren kan använda det bland annat för att spela in berättelser, kamratrespons och presentationer.

Screencast -o-matic - Screencast-o-matic är ett enkelt och lättarbetat program för skärminspelning. I videoklippet nedan förklarar vi hur man gör en skärminspelning med hjälp av Screencast-o-matic - (gränssnittet är inte exakt likadant i dag, men funktionerna är desamma): https://www.youtube.com/watch?v=AZ0uzKGidNs&amp=

Det finns många andra skärminspelningsverktyg och de flesta är gratis och relativt enkla att använda.

Om du är på en dator:

Quicktime - Quicktime (Mac)

TechSmith - Techsmith Jing (Macbook + PC)

Camtasia - techsmith.com/camtasia

Om du har en Chromebook:

Screencastify - Screencastify

Om du vill använda någon app (iPad):

Explain Everything - Explain Everything

Educreations - Educreations

iPad/iPhone:
Skärminspelning finns inbyggt i iOS – se instruktion här.

SERIER & ANIMERINGAR – DIGITALT BERÄTTANDE

Att jobba med serier, egna avatarer och animerad film fungerar bra när man till exempel arbetar med att sammanfatta längre texter eller filmklipp, som inspiration till ett nytt arbetsområde eller för deltagare att använda som ett kreativt uttryckssätt.

Pixton Comics - pixtoncomics.com - Skapa egna seriestrippar gratis. För många ett favoritverktyg. En liten varning dock: man kan bli sittandes ganska länge och pilla med de olika karaktärerna – kom ihåg att påminna deltagarna om att lägga fokus på rätt saker!

Med **Storybird** - storybird.com - kan du och dina deltagare skapa egna bildsagor. Den närmaste analoga liknelsen är barnböcker, men det finns ingenting som hindrar användaren från att berätta en lite allvarligare och längre berättelse. I Storybird finns massor av bilder som kan användas fritt för att illustrera deltagarnas berättelser. Man kan antingen välja att skapa sin historia ensam eller tillsammans med andra, som man i så fall enkelt bjuder in via mejl. När sagan är färdig kan man välja om man vill att den ska vara offentlig för alla, privat eller om bara vissa utvalda ska kunna se den.

Här finns en guide till Storybird!

Plotagon - plotagon.com - är en prisbelönt applikation för PC, Mac och iOS som i dag används av tusentals användare över hela världen. Programmet har ett unikt användargränssnitt som fokuserar på ett skrivet manus, där användaren skapar sin film genom att skriva, lägga till känslor, animeringar och ljudeffekter. Eftersom programmet är så lätt att använda är det mycket populärt bland många användare både för att själva skapa material och för skapande av och tillsammans med deltagare i alla åldrar.

I **Comics Head** - comicshead.com - får man skapa seriestrippar med egna bilder eller genom att använda det väl tilltagna biblioteket med färdig rekvisita och karaktärer. Man bygger upp en handling genom att kombinera bilderna med pratbubblor som man fyller med text och/eller ljudinspelningar.

Voki - voki.com - är en webbtjänst där man kan skapa en egen talande avatar, det vill säga en tecknad figur. Genom de detaljerade valen kan man välja mellan allt ifrån om avataren ska likna en själv, om den ska se ut som en japansk Manga-figur till att den ska se ut som en snögubbe. En liten varning måste utfärdas då man lätt kan bli sittandes en lång stund med detaljarbete – kom ihåg att lägga fokus på rätt sak!

Andra program är:

Bitmoji - bitmoji.com

ToonDoo - toondoo.com

Cartoonize - cartoonize.net

Chogger - chogger.com

Little Bird Tales - littlebirdtales.com

PRESENTATIONER

Att kunna presentera sina egna, eller någon annans, tankar och idéer är en värdefull kompetens. Det finns många olika digitala verktyg för att skapa presentationer online, antingen på egen hand eller tillsammans med andra.

Slideshare - slideshare.net - Presentationernas YouTube. Gör en sökning här innan du uppfinner hjulet! Ofta finns det presentationer att återanvända eller inspireras av.

Prezi - prezi.com - är ett webbaserat presentationsprogram som kan ge en presentation en helt annan dimension. Med Prezis hjälp kan du, antingen på egen hand eller tillsammans med andra, skapa en digital tankekarta där du sedan kan zooma in på utvalda delar. Till skillnad från till exempel PowerPoint kan du via det helt utzoomade visningsläget visa dina åhörare hela din presentation som en tankekarta, vilket gör det lättare för dem att förstå helhetsbilden.

Popplet - popplet.com - är ett webbaserat kollaborativt presentationsverktyg, det vill säga det går att redigera sin Popplet-presentation tillsammans med andra. I en Popplet visas allt tillagt material som en överskådlig tankekarta i vilken man kan zooma in och ut. Popplet påminner en del om Prezi men Popplets gränssnitt tilltalar ofta unga deltagare och är aningens enklare att lära sig.

Google Presentation - drive.google.com - påminner mycket om Power Point i struktur och layout med den skillnaden att det är lite enklare att förstå sig på då det rymmer färre funktioner. För att skapa en presentation i Google Drive behöver man ha ett konto och vara inloggad. Det är dock bara användaren som skapar presentationen som behöver ett konto då hen kan välja att dela presentationen genom att ange att alla med länken till presentationen får redigera den.

Thing Link - thinglink.com - Skapa interaktiva bilder genom att ladda upp en bild och sedan tagga den med en länk till en annan webbsida, till exempel ett YouTube-klipp, ett Googlefrågeformulär, en bild, en låt eller vad som helst som har en webbadress knutet till sig.

Calameo - calameo.com - med Calameo kan man skapa en tidskrift, en presentation eller ett dokument för att sedan dela med resten av världen. Det går även att infoga videoklipp eller ljudfiler. Gratis och iPadvänligt!

Glogster - edu.glogster.com - är ett verktyg i vilket man skapar interaktiva digitala kollage i vilka man kan infoga till exempel ljud, bilder, videoklipp, serier, diagram och text.

Emaze - emaze.com - med programmet kan du lägga in bilder, importera befintliga PowerPoints, text och enkla grafiska element för att anpassa varje ”slide”.

Sway - sway.com - ingår i Microsoft Office 365. Med verktyget kan skapa visuellt slående nyhetsbrev, presentationer och dokument på några minuter.

Fler:

Haiku Deck - haikudeck.com

DragOnTape - dragontape.com

TANKEKARTOR

Tankekartor gör det enkelt att organisera idéer och resurser, att åskådliggöra samband och få överblick. Det finns många vägledare använder analoga tankekartor för att synliggöra tankar och idéer och för att brainstorma. Digitala kollaborativa tankekartor är bra verktyg för att synliggöra deltagarens tankar och idéer och fungerar även utmärkt att använda för att samla ihop **exit tickets** Exit tickets är ett samlingsbegrepp för olika typer av aktiviteter som har till syfte att fånga upp deltagarens förståelse i slutet av en föreläsning eller övning.

Här finns många intressanta program som:

Mindomo - mindomo.com

MindMup - mindmup.com

Mindmeister - mindmeister.com

Coggle - coggle.it

Bubbl.us - bubbl.us

TIDSLINJER

Ett sätt att visualisera och tydliggöra arbetsgång och progression är att använda sig av tidslinjer. På det sättet kan det till exempel bli tydligare för deltagare vad som ska göras och vid vilken tidpunkt detta ska göras. Många deltagare upplever att det är lättare att se målen som helhet och hur de olika delmålen eller aktiviteterna hänger ihop om den visualiseras med hjälp av en tidslinje. Och självklart kan tidslinjer användas som ett presentationsverktyg!

Här kommer några förslag på program:

TimeToast - timetoast.com – en guide skapad av ”Red Viking” finns här.

TimelineJS - timeline.knightlab.com

Tiki-Toki - tiki-toki.com

Sutori - sutori.com

MyHistory - myhistro.com

I sammanhanget med tidslinjer måste även **Gapminder** - Gapminder gapminder.org - nämnas. Det är egentligen vad man kan kalla ett statistikverktyg där man kan göra jämförelser över tid mellan olika länder inom många olika förbestämda områden, vilka bygger på pålitlig befintlig statistik. Gapminder är ett väldigt visuellt verktyg där man tydligt kan bilda sig en uppfattning över hur utveckling sker över tid. Användningsområdena inom lärandet är i princip oändliga och det finns även en särskild lärandetssektion.

INFOGRAFIK

Infografik är ett sätt att göra information enklare att förstå och mer överblickbar med hjälp av bilder. Man brukar använda begreppet infografik när man försöker förklara större skeenden, statistik, en mängd data eller andra fakta med hjälp av illustrationer som visualiserar informationen.

Här är några exempel på verktyg:

Piktochart - piktochart.com

Infogram - infogr.am

Visual.ly - visual.ly

Easel.ly - easel.ly

SOCIALA BOKMÄRKEN

Ofta räcker det med att lägga till länkarna som favoriter i sin webbläsare men det finns även speciella så kallade sociala bokmärkestjänster för att samla, organisera och dela länkar till webbsidor som man vill spara på en plats. De kan även nås från vilken enhet som helst som har en internetuppkoppling genom att man loggar in via webbläsaren.

Pinterest - pinterest.com - Samla ihop, organisera och dela användbart material online via det sociala nätverket Pinterest. Det fungerar som en digital anslagstavla där användarna samlar ihop, eller ”pinnar”, länkar, bilder eller videoklipp på en och samma plats. Man kan sedan organisera materialet i olika så kallade ”boards” (anslagstavlor). Anslagstavlorna kan även göras kollaborativa så att man tillsammans kan samla material.

Pearltrees - pearltrees.com - är till skillnad från de mer textbaserade bokmärkestjänsterna **Diigo** och **Delicious** är Pearltrees helt uppbyggt kring ett visuellt gränssnitt. Utöver att vara en social webbplats där man kan diskutera länkarna med andra blir det ganska fina ”länkträd” där varje sparad länk ser ut som en liten pärla (därav namnet).

Diigo - diigo.com - är en av de vanligaste sociala bokmärkestjänsterna. Via dessa tjänster kan man deltagareuellt eller kollaborativt spara och kommentera de sidor man sparar som bokmärken.

ORDMOLN

I ett ordmoln visas de mest frekvent förekommande orden i en text, varav de allra mest förekommande syns tydligast (störst). Kopiera den text du vill arbeta med och klistra in den i textrutan på Wordle eller Tagxedo. Där görs texten automatiskt om till ett ordmoln som visualiserar textens vanligaste ord. Du kan sedan välja maximalt antal ord, layout och design.

Några verktyg för att skapa ordmoln är:

Wordle - wordle.net

Tagul - tagul.com

Tagxedo - tagxedo.com

FRIA BILDER

Många efterlyser bilder som är fria att använda i lärandet. Det finns en hel del material som man får använda under vissa villkor (läs mer om detta på Creative Commons hemsida).

Här är några webbplatser som erbjuder fria bilder:

Flickr - flickr.com

Wikimedia Commons - commons.wikimedia.org

FreePik - freepik.com

Fotofinnaren - fotofinnaren.se

PhotoVisi - photovisi.com

PhotoShow - photoshow.com

PhotoSnack - photosnack.com

PhotoPeach - photopeach.com

BeFunky - befunky.com

Photo Shop Express - photoshop.com/tools

Aviary - aviary.com

Big Huge Labs - bighugelabs.com

BILDREDIGERING

Pixlr - pixlr.com - är uppskattad när det gäller bildredigering i webbläsare. Ett fullgott alternativ till Photoshop som dessutom är gratis. Här finns en hel sajt på svenska om hur Pixlr fungerar.

Canva - canva.com - Canva är ett webbaserat bildredigeringsverktyg (finns även som app) med vars hjälp du kan skapa snygga grafiska omslagsbilder. Det mesta materialet är gratis. Här finns en bra guide gjord av Camilla Askebäck-Diaz. Och ännu en bra genomgång finns HÄR, gjord av Niclas Vestlund som står bakom sajten SFI-paddan.

PODCAST & LJUDREDIGERING

Det är naturligtvis inte bara musiklärare som kan dra nytta av ljudinspelning i lärandet. Det finns generellt sett flera fördelar med att deltagaren ges tillfälle att höra sig själva prata och presentera. Många deltagare har vid inspelade redovisningar eller tal upptäckt saker de skulle kunna förbättra, till exempel presentationsstil, struktur och innehåll. Ljud- och röstinspelning kan därför vara en väldigt användbar resurs i lärandeprocessen, oavsett ämne.

Audacity - audacity.sourceforge.net - Om man vill redigera sina ljudfiler innan man publicerar dem som podcasts och behöver ett kostnadsfritt ljudredigeringsprogram är Audacity ett bra alternativ. Det kan laddas ner och användas i de allra flesta operativsystem. Det finns många instruktionsfilmer och manualer på webben för exakt hur man går till väga för att använda Audacity, men eftersom programmet finns tillgängligt på svenska brukar de flesta inte ha några större problem med att följa de medföljande instruktionerna. Med Audacity kan man skapa professionella radioprogram eller ljudberättelser där man kan mixa ljud och tal och även lägga på olika effekter. Varför inte kombinera Audacity med något annat verktyg, till exempel Soundcloud nedan?

Soundcloud - soundcloud.com - är en tjänst på nätet som brukar beskrivas som ljudspårens Flickr. Man kan välja mellan att spela in ljud direkt via sidans ljudinspelare eller lägga upp färdiga ljudfiler, till exempel podcasts skapade via Audacity. Det är fritt fram för andra att gilla och kommentera ljudinspelningarna om man har gjort inställningar som tillåter detta. Allt ljud man lägger upp kan sedan delas med resten av världen via olika sociala nätverk eller via iTunes.

En bra funktion med Soundcloud är att man kan infoga en kommentar vid en specifik tidpunkt i ljudklippet. Detta kan till exempel användas ett verktyg ör feedback om deltagare spelat in ett tal eller liknande. Samma sak gäller om man som vägledare spelat in en snabbgenomgång av något. Deltagaren kan kommentera vid en viss tidpunkt om det var något som var oklart eller något som de vill att man ska vidareutveckla. Samma förutsättningar gäller såklart för vägledare när de lyssnar på deltagarens inspelningar. Via Soundcloud egen lärandetssektion finns mer information om hur man praktiskt kan gå tillväga för att spela in och distribuera sina ljud till deltagare.

Andra program för ljudproduktion är;

PodOmatic - podomatic.com - skapa podd

Soundbible - soundbible.com - ljudeffekter

Soundjay - soundjay.com – ljudeffekter

12. Etik i e-karriärvägledning

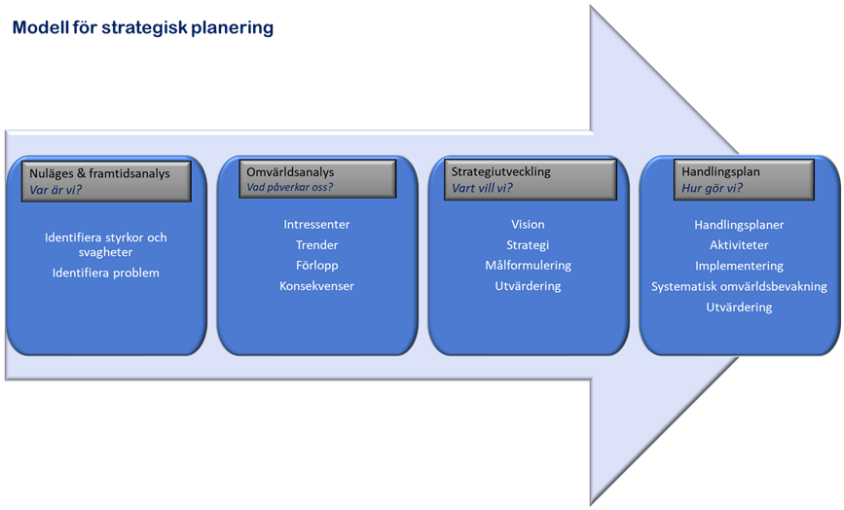
För de som arbetar med studie- och yrkesvägledning och för de som möter vägledningen finns bl. a Sveriges vägledarförenings etiska deklaration (2017). Den innehåller yrkesetiska riktlinjer som är avsedda att fungera som stöd vid yrkesetiska ställningstagande och dilemma och som underlag för diskussion och reflektion. Jag anser att deklarationen är ett välfungerande stöd oavsett om det handlar om e-karriärvägledning eller traditionell studie- och yrkesvägledning. Jag är emellertid övertygande om att etikfrågorna kommer att utmanas och utvecklas vid införandet av e-karriärvägledning. I och med digitaliseringens inträde till studie- och yrkesvägledningen finns det skäl att reflektera och diskutera dess inverkan på vägledningen. Vilket deklarationen också tydliggör och framhåller *”Etikfrågor förändras och utmanas även i relation till samhällsförändring och teknikutveckling.”* Vilket även Europaparlamentets och rådets rekommendation (2018) betonar i den fjärde av åtta nyckelkompetenserna ”Digital kompetens: säker och kritisk användning av informations- och kommunikationsteknik för arbete, fritid och kommunikation.”

De skriver:

> *”Användningen av informationssamhällets teknik kräver en kritisk och reflekterande attityd när det gäller information och ansvarsfull användning av interaktiva medier.”*

* *I rekommendationen uppmanas EU:s regeringar att göra undervisning om och inlärning av nyckelkompetenser till en del av sina strategier för livslångt lärande. I rekommendationen identifieras åtta nyckelkompetenser som är grundläggande för varje person i ett kunskapsbaserat samhälle.*

13. Strategi för e-karriärvägledning



Figur L: Strategisk planering för e-karriärvägledning (Börje Lindqvist 2019)

I avsnitt 10 *"Organisationens utmaningar och möjligheter med digitaliseringen"* ställde jag ett antal frågor som organisationen står inför. När det gäller många verksamheter och i synnerhet studie- och yrkesvägledningen så står vi inför en liknande utmaning, det saknas strategier för införande av digitala arbetssätt och metoder (e-karriärvägledning). Jag tror på ett strukturerat arbetssätt för att klargöra utmaningarna och skapa verkstad av möjligheterna. Jag har tagit fram en enkel modell för strategisk planering som stöd vid införande av e-karriärvägledning (Figur L). Naturligtvis kan den kompletteras med egna metoder under respektive steg. En modell som erbjuder fyra steg med tillhörande frågeställning och områden för analys.

<u>Steg 1</u>
Område: Nuläges och framtidsanalys
Frågeställning: Var är vi?
Syfte: Identifiera styrkor och svagheter och identifiera problem.
Här kan vi använda SWOT metoden som ett verktyg.

<u>Steg 2</u>
Område: Omvärldsanalys
Frågeställning: Vad påverkar oss?
Syfte: Identifiera intressenter, trender, förlopp och konsekvenser

<u>Steg 3</u>
Område: Strategiutveckling (Långsiktigt)
Frågeställning: Vart vill vi?
Syfte: Formulera vision, strategiområden, mål och utvärderingsmodell

<u>Steg 4</u>
Område: Handlingsplan/Aktiviteter (Kortsiktigt)
Frågeställning: Hur och vad gör vi?
Syfte: Formulera handlingsplaner och ange aktiviteter. Hur de ska implementeras. Beskriva hur vi systematiskt arbetar med omvärldsbevakning och utvärderar aktiviteterna.

Komplement
Jag hoppas och tror att innehållet i den här slutrapporten också kan bli en viktig komponent och stöd i strategisk planering av e-karriärvägledningen.

14. Kompetensutveckling

Utbildning i e-karriärvägledning

Jag menar att en lyckad implementering av e-karriärvägledning förutsätter en kompetensutveckling av studie- och yrkesvägledare (SYV). En grundläggande utbildning med stöd från vad den här rapporten visat. Följande kunskapsområden bör finnas med i utbildningen; videokonferenssystem, film och förklaringsvideoproduktion, digitala modeller, arbetsmetoder och verktyg för e-karriärvägledning, framtidens e-karriärvägledningscentrum samt digital strategi för e-karriärvägledning.

Här är ett förslag till en utbildningsplan för e-karriärvägledare. Den är skriven för att rikta sig till deltagare.

E-karriärvägledarutbildning

Utbildningsplan

Utbildningen genomförs huvudsakligen som en webbutbildning men kompletteras med fysiska träffar (Blended learning). I utbildningen lägger vi stor vikt vid utvecklingen av din yrkeskompetens inom området digital studie- och karriärvägledning (benämns e-karriärvägledning), så att du på ett professionellt och tryggt sätt kan arbeta med digitala verktyg i studie- och karriärvägledningen. Utbildningen ger grundläggande kunskap och förståelse för digitala verktyg som stöd i vägledningsprocessen och i kommunikationen med klienter.

Syfte

Utbildningen riktar sig till vägledare som möter individer i sin profession med intresse att utveckla e-karriärvägledningen. Deltagare ska ges möjlighet att erhålla kunskap hur digitala verktyg på ett professionellt sätt utvecklar kommunikationen med individen i såväl fysiska möten som utanför det traditionella rummet (distans) med avsikt att skapa trygga e-karriärvägledningssamtal. Deltagare ska också erhålla grundläggande kunskap om produktion av film och förklaringsvideo (tutorials), beskriva framtidens e-karriärvägledningscentrum och digital strategi för e-karriärvägledning.

Mål

Efter avslutad utbildning ska deltagarna kunna:

- hantera de vanligaste förekommande verktyg i videokonferenssystemet i Adobe Connect, Office 365 Teams (Skype) och Zoom samt känna till översiktligt skillnaderna mellan programmen.
- identifiera och åtgärda de vanligaste tekniska problem som kan uppkomma i valt videokonferenssystem
- ha kännedom om olika format för text, bild, ljud
- agera som mötesvärd i videokonferensmöten samt redogöra för vad som kännetecknar ett gott värdskap
- ha kännedom om andra videokonferenssystem
- enkel film- och förklaringsvideoproduktion (tutorials) till stöd för individens studie- och karriärval.
- enkel produktionsplanering (Budskap, manus och filmteknik)
- hantera digitala tankekartor och vägledningsmodeller i online möten
- producera eget e-karriärvägledningsmaterial med stöd av vägledningsmodeller
- analysera och redogöra för innehållet i framtidens e-karriärvägledningscentrum
- reflektera hur analoga vägledningsmetoder kan digitaliseras och appliceras till e-karriärvägledning

- reflektera och redogöra för innehållet i en digital strategi för e-karriärvägledning
- självständigt söka relevant kunskap inom områdena. Kritiskt granska och värdera kunskapen samt självständigt förhålla sig till kunskapen.

Utbildningens innehåll

Utbildningen innehåller fem kunskapsområden (moment). Videokonferenssystem, film och förklaringsvideoproduktion, digitala modeller, arbetsmetoder och verktyg för e-karriärvägledning, framtidens e-karriärvägledningscentrum samt digital strategi för e-karriärvägledning.

Här följer en beskrivning av innehållet i respektive moment samt förslag på utbildningsform, genomförande, omfattning, målgrupp och deltagande.

Moment 1 - Videokonferenssystem

Momentet innehåller i huvudsak

- användande av videokonferenssystemen Adobe Connect, Office 365 Team och Zoom
- olika format för text, bild och ljud
- ett gott värdskap. Att leda videokonferensmöte
- felsökning i valt videokonferenssystem
- övriga videokonferenssystem på marknaden

Moment 2 - Film och förklaringsvideo (tutorials)

Moment innehåller i huvudsak

- användande av filmverktyget i Screencast-O-Matic
- produktion av förklaringsvideo (tutorials och guider)
- produktion av webbinarier
- produktionsplanering
- PowerPoint i filmproduktion

Moment 3 – Digitala modeller, arbetsmetoder och verktyg för e-karriärvägledning

Moment innehåller i huvudsak

- digitala modeller för stöd och struktur i samtal (Utsikt-Insikt-Framsikt och The Path)
- tankekartsprogrammet Mindomo
- arbetsmetoder med tankekartor.
- digitala vägledningsverktyg (Yrkeskort)
- kalenderbokningsprogram
- chattfunktioner
- utveckla egna digitala verktyg för vägledning ”Vi gör det analoga digitalt”

Moment 4 – Framtidens e-karriärvägledningscentrum

Moment innehåller i huvudsak

- analys av framtidens e-karriärvägledningscentrum
- innehållet i framtidens e-karriärvägledningscentrum
- visionen om framtidens e-karriärvägledningscentrum
- marknadsföring, att synliggöra e-karriärvägledningen

Moment 5 - Digital strategi för e-karriärvägledning

Moment innehåller i huvudsak

- modell för strategisk planering
  - Nuläge & framtidsanalys ”Var är vi?”
  - Omvärldsanalys ”Vad påverkar oss?”
  - Strategiutveckling ”Vart vill vi”
  - Handlingsplan ”Hur gör vi?”

Utbildningsform och genomförande

Utbildning syftar till att öka kunskapen och se möjligheterna med e-karriärvägledningen. Utbildningen kombinerar webblärandet med fysiska träffar s.k. blended learning.

Omfattning/Utbildningsperiod

En termin. 12 utbildningstillfällen vara två fysiska träffar

Målgrupp för utbildningen

Utbildningen riktar sig till deltagare som i sin profession arbetar med karriärvägledning och har ett särskilt intresse för digital studie- och karriärvägledning (e-karriärvägledning)

Utbildningsanordnare/ansvarig

Ansvarig för utbildningen är XXX

Intyg/Diplom

Efter genomförd utbildning erhåller deltagaren ett utbildningsintyg.

15. Reflektioner kring slutrapporten

Det finns många tankar och idéer som har ”stöts och blöts” under förstudien och sedermera under själva rapportskrivandet. Tankar kring vad jag ville med förstudien till vad det blev. En resa från vad jag visste då till vad jag vet idag. Det har varit en resa i nuet och samtidigt i framtiden. Ett kunskapsbyggande på flera plan. På ritbordet har jag sett ett framtida e-karriärvägledningscentrum växa fram. En lokal eller regional digital mötesplats för studie- och yrkesvägledning. Vi har sett ”byggnaden” ge plats åt ett digitalt bibliotek med länkar till olika utbildnings- och arbetsmarknadssidor och digitala mötesrum för vägledning. Här finns ”biografer” med filmer och animeringar inom genre utbildning och arbetsmarknad. Här erbjuds föreläsningar i form av webbinarier, och är du inte på plats kan du se dom i efterhand. Vill du ställa en kort fråga, finns chatten men kanske slutar det med en bokning i den digitala kalendern för ett videokonferensmöte med en behörig e-karriärvägledare. Här finns digitala utbildnings- och arbetsmarknadsmässor. Du är på plats men ändå inte där. Det analoga har blivit digitalt.

Men, hur många regioner eller kommuner ser möjligheterna med en väl utvecklad e-karriärvägledning? Inte särskilt många och jag förvånas att intresset är så svalt i tider när ”alla” pratar om digitaliseringens möjligheter.

> *”Det kanske mest intressanta är att ingen vet vad som har betydelse för att lyckas med e-vägledning. Det mest fantastiska är att så få kommuner bryr sig. Ännu mer fantastisk är att så få regioner, kommuner eller skolor ens problematiserar dessa fakta utan konstaterar endast att nuvarande system gäller. En viktig del i ett framtida projekt är kanske därför att undersöka vad som har betydelse för att lyckas.”*
>
> (Lars Hugsén, Vuxenutbildningen Norrtälje och samordnare e-vaglednings.se, 2019)

Det är nog där jag landar, måste vi först undersöka vad som krävs för få till en förändring. Hur kan vi skapa plats för ”*disruptiva innovationer*” som faktiskt ger oss en *disruptiv förändring.* Något som får oss att lämna det traditionella rummet och mötas på nya sätt. Var kan förändringsarbetet börja? Hur gör vi för att lyckas? Jag tror på en ordentlig och riktad satsning på kompetensutveckling. En utbildning i e-karriärvägledning som ger oss kompetenta e-karriärvägledare som har kunskap att utveckla ett framtida e-karriärvägledningscentrum och ge oss den förändringen som digitaliseringen har förutsättningar för. Men för det krävs en digital strategi med krav på handling, och medverkande som har vilja och mod att lyckas och misslyckas.

16. Källförteckning

Källorna till rapporten har i huvudsak varit ett antal medverkande sakkunniga studie- och yrkesvägledare inom området e-karriärvägledning. Samtalen har skett i individuella möten (intervjuer), nätverksträffar och seminarier.

Medverkande

Agneta Andersson, Vuxenutbildningen, Karlshamns kommun
Aida Basic, Vuxenutbildningen, Stockholm stad
Anthony Ericson, Projektledare SYVen, Stockholm stad
Birgitta Nilsson, Vuxenutbildningen, Luleå kommun
Camilla Andersson, Vuxenutbildningen, Eskilstuna kommun
Carina Lindeborg, Vuxenutbildningen, Täby kommun
Erik Sundström, Vuxenutbildningen, Luleå kommun
Eva Jacobsson, Aggarpsskolan, Svedala kommun
Filip Jankoviz, Arbetsmarknadsförvaltningen, Helsingborgs kommun
Helena Gunnarsson, Vuxenutbildningen, Göteborgs kommun
Jan Gulliksen, KTH, Stockholm
Jessica Gustavsson, Vuxenutbildningen, Eskilstuna kommun
Joel Karlsson, Vuxenutbildningen, Stockholm stad
Katarina Brate, Vuxenutbildningen, Österåker kommun
Katarina Brathe, Komvux, Österåkers kommun
Lars Hugsén, Vuxenutbildningen, Norrtälje kommun och samordnare e-vaglednings.se
Madeleine Frank, Vuxenutbildningen, Jönköping
Malin Jacobsson, Vuxenutbildningen, Nacka kommun
Tina Johansson, Vuxenutbildningen, Göteborg
Vanessa Janpar, Kunskapscentrum Nordost, Täby

Nätverk/Referensgrupper

- evagledning.se
  Studie- och yrkesvägledare från olika delar av landet. Majoriteten är verksamma inom vuxenutbildningen men forumet är öppet för alla skolformer.
- Studie- och yrkesvägledare, Femkantens Vuxenutbildning
  Studie- och yrkesvägledare från Vuxenutbildningen i Piteå, Älvsbyn, Luleå, Boden och Kalix
- Studie- och yrkesvägledare, Vuxenutbildningen, Luleå kommun
- SiV - Studie och yrkesvägledare inom vuxenutbildningen, Nationellt nätverk
- Metodutvecklingsgruppen, Nationellt nätverk
  Studie- och yrkesvägledare med särskilt intresse att utveckla digitala metoder för vägledning
- Referensgruppen för studie- och yrkesvägledare, Skolverket

Litteratur

Agne Renberg och Börje Lindqvist (2019) *Arbetslivskunskap och valkompetens,* https://www.lulea.se/utbildning--forskola/studie--och-yrkesvagledning/arbetslivskunskap-och-valkompetens---metodbok-for-studie--och-karriarval.html

Anders Lovén (2016) - *Karriärvägledning, en forskningsöverblick*

Arbetsförmedlingen (2018) *Slutrapport – Digital plattform för livslång vägledning* https://arbetsformedlingen.se/om-oss/statistik-och-analyser/analyser-och-prognoser/analys-och-utvardering/slutrapport---digital-plattform-for-livslang-vagledning

Computer Sweden och IDG (2019) *IT-ord "Ord och uttryck i IT-branschen"*
https://it-ord.idg.se/om-it-ord/

Egan Gerard (2018) - *The Skilled helper, A problem – Management and Opportunity*

EU rådet rekommendationer (2018) *Om nyckelkompetenser för livslångt lärande*
https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SV/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN

Gunnel Lindh (1988) - *Vägledningsboken*

Jack Pearpoint, John O'Brien & Masha Forest (2016) - *The Path Classic*

Kairos Future (2016*) Digitalt och disruptivt – fyra nycklar för digitala ledare*
https://www.kairosfuture.com/se/publikationer/nyheter/digitalt-och-disruptivt-fyra-nycklar-for-digitala-ledare/

Leif Andergren (2015) *Vägleda - i en möjlighetsbaserad process.*

Marie Westling (2019) *Metodbanken.se - Verktyg för möten, utveckling och utbildning*
https://www.metodbanken.se/

Patricia Diaz Språk & IKT (2019) - *Digitala verktyg i undervisningen*
https://www.patriciadiaz.se/

Region Halland (2018) *Digitalisera.nu*
http://www.digitaliserad.nu/

Skolverket (2008) - *Kvalitet i studie- och yrkesvägledning*

Sveriges vägledarförening (2017) *Etisk deklaration*
http://www.vagledarforeningen.se/deklaration/