

UNIVERSITET I OSLO

INF3280

Facebook Timeline

Kandidatnr: 616, 622, 625, 631

Vår 2012

Innholdsfortegnelse

INNLEDNING	3
PROBLEMSTILLING.....	3
<i>Facebook Timeline</i>	3
<i>Grovo</i>	3
<i>Opplæringsmaterialet</i>	4
LÆRINGSTEORIER	4
FUNKSJONELL MODELL:.....	5
EVALUERINGSMETODE	6
MÅL FOR EVALUERING	7
KIRKPATRICKS EVALUERINGSMETODER:	7
TEKNIKKER FOR EVALUERING	7
<i>Scenario</i> :	8
PRAKTISK GJENNOMFØRING AV EVALUERINGEN	9
OBSERVASJON	9
INTERVJU	10
RESULTATER	11
OBSERVASJON:	11
INTERVJU:	12
ANALYSE / DISKUSJON	14
OPPLÆRINGSMATERIALET	14
GIR FORSKJELLIG ERFARINGSBAKGRUNN NOE UTFALL I LÆRING?	16
KONKLUSJON	18
REFERANSELISTE	20
VEDLEGG	21
VEDLEGG 1: RESULTATER OBSERVASJON	21
VEDLEGG 2: RESULTATER EVALUERING	25

Innledning

Hensikten med denne rapporten er å lære å evaluere det organiserte arbeidet for å forbedre IT-kompetanse i en organisasjon. Temaet vi har valgt er Facebook Timeline. Vi skal evaluere Grovo sine gratis instruksjoner for å kunne forstå Facebook Timeline og dens funksjoner. For å kunne evaluere dette har vi gjennomført observasjon med tre personer som har ulik erfaring med bruk av Facebook. I tillegg til å observere har vi gjennomført ustrukturerte intervjuer og spørreskjema. Vi vil presentere ulike læringsteorier, og knytte våre funn opp mot dette.

Problemstilling

Vår problemstilling er som følger:

Bidrar Grovos opplæringsmateriale til at brukeren kan lære seg Facebook Timeline, og hvordan?

Facebook Timeline

Facebook Timeline er et nytt profilsidedesign som Facebook lanserte rundt slutten av september 2011. Facebook Timeline endrer standardprofilen fra en liste over nylige hendelser og oppdateringer, til et komplett sammendrag av hele livet siden fødsel. Den inkluderer bilder, videoer, statusoppdateringer og steder man har vært. Facebookprofilen er delt inn i to hovedkolonner, disse er delt med en linje i midten som viser tidspunkter. Brukere oppfordres til å legge til hendelser som ikke ble publisert på Facebook, særlig det som skjedde før brukeren ble medlem av Facebook. Timeline bruker en algoritme som fremhever de viktigste hendelsene i livet til brukeren, som kan redigeres etter hva man foretrekker. Uønskelige oppdateringer kan skjules. Den nye profilsiden utgjør en av Facebooks mest ekstreme designendringer så langt. Timeline gjør også at Facebook har færre likhetstrekk med blant annet Google+, dette fordi andre sosiale medier for tiden bruker standardformatet, som viser nylige oppdateringer først.

Grovo

Grovo er et selskap som tilbyr instruksjonsmateriale for flere store internettsider som Facebook, Twitter og Google +. Det er gratis, men man har også mulighet for betalingsmedlemskap. Dog er betalingsdelen mye myntet på bedrifter og lignende. For å få tilgang til opplæringsmaterialet på nettsiden deres, må man logge inn med sin Facebook-konto og akseptere at Grovo har tilgang til dine data. Etter at man har logget seg inn, blir man

bedt om å invitere Facebook-vennene sine til å bruke Grovo. Facebookvenner som også bruker Grovo havner i samme ”klasserom” som deg, og på denne måten kan man gi hverandre oppgaver eller ta kurs sammen. Grovo er altså godt knyttet til Facebook.

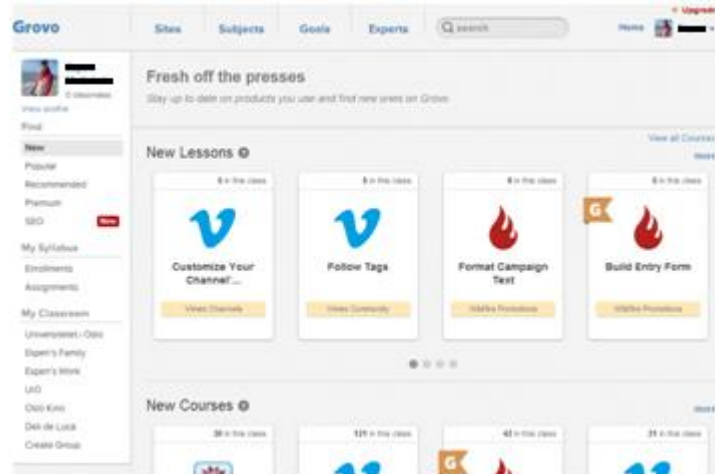
Opplæringsmaterialet

Selve opplæringsmaterialet på Grovo er delt inn i ”lessons”, leksjoner, som er ett til to minutter lange instruksjonsvideoer.

Videoene forklarer som oftest én spesifikk funksjonalitet ved hjelp av tale, tekst og animasjon.

”Courses” er kurs satt sammen av flere leksjoner som fokuserer på ett tema. Kurs består også av

quizer til hver video, transkripsjon av det som blir sagt i videoene, en ordbok med begreper som er viktige for kurset og et sammendrag i form av et pdf-dokument. Ved å ta et kurs starter man på den første videoen, tar quizen til denne, og fortsetter på neste video. Man kan også se kursprogresjonen sin. Den består av hvor mange videoer du har sett og hvor mange quizer du har fullført. Kurset ”Facebook Timeline” består av atten leksjoner med etterfølgende quizer.



Figur 1 Skjermbilde av Grovo

Læringsteorier

Læring kan sies å være en naturlig del av det å være et menneske. Vi kan skille mellom tre teorier som har fått stor fokus over tidene.

Behaviorismen er den ytre, observerbare atferden som oppfattes som reelt, konkret og virkelig. Tankeprosesser er ikke interessant. Typisk for behaviorisme er at en person blir utsatt for ytre stimuli, og responderer på denne. Man kan også bruke belønning/straff under læringen. Belønning vil i denne sammenhengen være det samme som positive og negative forsterkninger, og begge disse vil kunne bidra til økt læring. Straff vil svekke læringen.

Konstruktivisme som læringsteori mener at læring er basert på eksisterende kunnskap og at man selv konstruerer egen kunnskap gjennom ferdigheter og forståelse. En person gjør

erfaringer gjennom aktiviteter, eller i samspill med andre. Ved å reflektere over erfaringene, utvikler man forståelse. Undervisningen er lærerstøttet, tilpasset etter nivå. Man kopierer ikke lærerens kunnskap, men konstruerer den selv. Fordelene med slik type læring er at det gir muligheten til å se sammenhenger på egenhånd, og at man får aktive deltakere. Ulempen er at den fokuserer for mye på én enkelt deltaker og ikke læring som en sosial prosess.

Innenfor den sosiokulturelle læringsteorien stod psykologen Lev Vygotsky sentralt. Han var opptatt av det sosiale samspillet, interaksjonen og bruk av kulturelle redskaper i læringen. IT-verktøy vil innenfor den sosiokulturelle læringsteorien fungere som ”kulturelle redskaper”, og kan bidra til økt læring. Menneskelige funksjoner har gjennom årene blitt flyttet ut i fysiske redskaper. Når man benytter seg av en kalkulator, stilles det mindre krav til brukeren og man slipper å regne store summer i hodet. Vi tenker og medierer gjennom disse nye redskapene. Å mediere vil si at man formidler noe gjennom et medium, for eksempel en datamaskin. Begrepet er sentralt i sosiokulturell tradisjon og er det som skiller denne læringsteorien fra andre.

”Mediering innebærer at vår tenkning og våre forestillingsverdener er vokst fram av, og dermed farget av, vår kultur og dens intellektuelle og fysiske redskaper”. (Säljö 2008: 83)

Videre er interaksjon og kommunikasjon sentralt for å forstå læring og utvikling på individuelt og kollektivt nivå. En variant av sosiokulturell læringsteori er Wengers praksisfellesskap. Et praksisfellesskap er en uformell gruppe hvor deltakerne deler en interesse for noe og lærer av hverandre. Ifølge Wenger har den tre avgjørende elementer:
Domain: felles domene/område av interesse.

Community: Felles interaksjoner og diskusjoner som hjelper og deler informasjon.

Practice: Det som i en historisk og sosial kontekst gir mening og struktur for virksomheten.

Funksjonell modell:

En funksjonell modell beskriver hva som går inn, hva som skjer og hva som går ut av en prosess. Modellen kan gi en bedre forståelse over Facebook Timelines funksjoner. Modellen kan se slik ut:

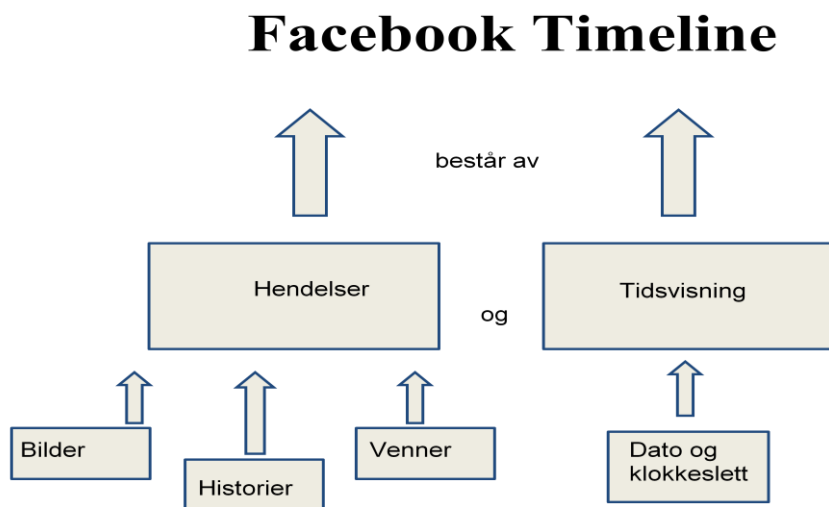


Figur 2 Funksjonell modell

Med hendelse menes bilder, historier, vennskap og lignende fra brukerens liv. Operasjonen er at dette blir publisert på Facebook Timeline, og resultatet blir en oppdatert tidslinje over brukerens hendelser i livet. Det som går inn, og det som kommer ut er gjenkjennbart. Selve operasjonen fremstår som en abstrakt hendelse i brukerens grensesnitt.

Konseptuell modell:

En konseptuell modell fokuserer på data og IT strukturer. Dette er en abstrakt konseptuell modell av Facebook Timeline:



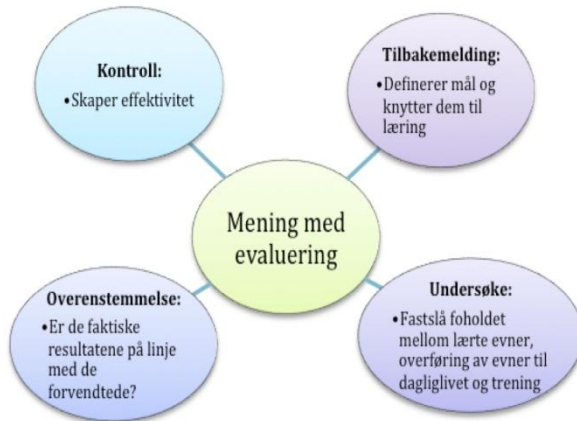
Figur 3 Konseptuell modell

Modellen er enkel siden den inneholder få elementer, men samtidig kan den være vanskelig å kjenne igjen for brukeren siden den er grafisk.

Evalueringsmetode

Proessen med å evaluere et brukeropplæringsprogram kalles opplæringsevaluering. Dette innebærer å samle inn og analysere informasjon om opplæringsmaterialet som forteller deg hvorvidt bruken av det har oppnådd eller medvirket til ønsket effekt.

Mål for evaluering



Figur 4 Mål for evaluering (Training and Development.Naukrihub.com, 2007)

Kirkpatrick's evalueringsmetoder:

I følge Kirkpatrick er det fire måter å evaluere instruksjon (Kaasbøll 2012). 1: Reaksjon, som er deltakerens meninger om instruksjonen eller kurset. 2: Læring, en vurdering av hva deltakerne har lært. Dette kan blant annet gjøres ved hjelp av en test og for å gjøre dette på best mulig måte bør man i tillegg til å be deltakerne ta testen etter læring har funnet sted, også gi testen slik at man kan finne forskjell i kompetanse før og etter. 3: Adferd, evaluere instruksjon ved å vurdere atferdsendringer etter læring. Er det forskjell i hvordan deltakerne håndterer problemet etter instruksjonen er gitt? 4: Resultat, vurdere antall personer som kan dra fordel av lærdommen. I denne oppgaven baserer vi evalueringen hovedsakelig på punkt 1 og 2 i Kirkpatrick's modell av evalueringsmetoder. Punkt 1 er representert i intervju av deltakerne og punkt 2 i observasjoner av deltakerne og deres score på quizene. Punkt 3 og 4 er lite representert mye på grunn av tids- og omfangsbegrensninger. Punkt 4 er ikke så relevant fordi det er vanskelig å vurdere effekten av nytten deltakere har fått.

Teknikker for evaluering

Evaluering kan gjøres på flere forskjellige måter. Vi velger å bruke en trianguleringsstrategi, med flere innsamlingsmetoder (Preece m.fl 2007: 293). Metodene vi vil benytte oss av er observasjon, intervju og spørreskjema.

Observasjon som evalueringsverktøy brukes for å få mer innsikt i en persons læring og hvordan opplæringsmaterialet fungerer. V

I kombinasjon med spørreskjema og intervju skal vi bruke observasjon til å evaluere Facebook Timelines brukeropplæringsmateriale. Vi vil bruke deltakere som har forskjellig erfaring med Facebook og dermed har forskjellig ferdighetsnivå. Vi har delt deltakerne inn i nybegynner, vanlig og avansert (Kaasbøll 2012: 12). Vi vil opprette en Facebook-konto som deltakerne kan bruke. Årsaken til at vi har valgt å dele deltakerne i tre erfaringsnivåer er for at vi kan undersøke hvorvidt tidligere erfaringer bidrar til måten man tilegner seg informasjonen gitt av brukeropplæringsmaterialet.

Scenario:

Deltakeren vil få i oppgave å sette opp Facebook Timeline ved hjelp av Grovo sine opplæringsvideoer. Vi vil observere hvordan deltakeren går frem og hvordan de går gjennom opplæringsmaterialet. Et spørreskjema vil bli utdelt slik at deltakeren kan evaluere opplæringsmaterialet. Her er Kirkpatrick's første evalueringsmetode (reaksjon) sentral. Deretter vil vi analysere og sammenligne disse resultatene for å få en komplett evaluering av brukeropplæringen.

Evaluering av brukeropplæringen til GROVO

1. Tittel:
2. Evalueringsmateriale:.....
3. Evaluering (Ranger hvert punkt)

Nyttig							Unyttig
Lett å se på							Vanskelig se på
Lett å følge instruksjoner							Vanskelig å følge instruksjoner
Gjenkjennelig							Ugjenkjennelig
Nøyaktig informasjon							Unøyaktig informasjon
Kort							Lang
Tilstrekkelig illustrasjon							Utilstrekkelig illustrasjon

Visuelt tiltalende						Visuelt ikke-tiltalende
Oppdatert						Utdatert
Samlet: Bra						Samlet: Dårlig

Praktisk gjennomføring av evalueringen

Målet med datainnsamlingen var å evaluere Grovo sitt opplæringsmateriale. Vi observerte og intervjuet tre deltakere, samt at de besvarte et spørreskjema. Deltakerne hadde ulik erfaring med Facebook, og de er kategorisert slik:

Nybegynner: Kvinne, 60 år. Har ikke Facebook profil.

Vanlig: Mann, 59 år. Har Facebook profil, bruker den gamle versjonen.

Avansert: Mann, 27 år. Har Facebook profil og bruker Facebook Timeline.

Observasjon

Vi gjennomførte en åpen, direkte observasjon. Det vil si at deltakerne som ble observert, visste formålet med observasjonen. Vi gjennomførte observasjonen hjemme hos deltakerne. Dette gjorde vi av praktiske hensyn, så vel som at vi ønsket at deltakerne skulle føle at de var i trygge omgivelser. For å minimere risikoen for mistolkning og systematiske feil, hadde vi på forhånd laget skjemaer til å notere kun det vi så under observasjonen. Disse skjemaene fulgte strukturen på opplæringsvideoene. Vi hadde på forhånd laget en sjekkliste over hva vi skulle se etter (Kaasbøll 2012: 73-75):

- Ferdigheter i bruk av oppgavene
- Forståelse av nåværende situasjon
- Forståelse for mulige endringer

Selve observasjonen foregikk i to faser:

1: Deltakeren så på opplæringsvideoene, og besvarte de påfølgende spørsmålene.

Deltakerne fikk kun se på videoene én gang før de besvarte spørsmålene. Alle videoene hadde to påfølgende spørsmål, bortsett fra nr 3 som kun hadde ett.

2: Etter å ha sett videoene og besvart spørsmålene, skulle deltakeren forsøke å gjennomføre de ulike aktivitetene i praksis.

I denne fasen skulle deltakerne gjennomføre de aktivitetene som ble vist i videoene.

Deltakerne hadde mulighet til å se videoene på nytt hvis de hadde behov for det for å få gjennomført oppgaven. Vi fokuserte på å observere hvor ofte de måtte se en video på nytt og hvorvidt gjennomgangen av opplæringsmaterialet bidro til at deltakeren kunne utnytte Timelines fulle potensial.

Intervju

Vi valgte å gjennomføre et uformelt ustrukturert intervju. Ved å velge denne formen for intervju, fikk vi en samtale med deltakeren om hvilke inntrykk personen hadde etter å ha brukt materialet til Grovo. For å sikre at vi fikk dekket det vi lurte på, hadde vi skrevet en liste over hvilke emner vi ønsket å gå gjennom på forhånd. Vi tok utgangspunkt i disse spørsmålene og knyttet de opp mot TAM (Technology Acceptance Model). Hvis programvaren oppleves som nyttig for brukeren sier TAM at brukeren vil benytte seg av den, selv om de må gjøre en ekstra innsats.

- a. Ville du brukt dette opplæringsmaterialet? Hvorfor?
- b. Hva vil du trekke frem som bra/dårlig med dette opplæringsmaterialet?
- c. Kunne dette materialet blitt brukt alene? (Hvis ikke, hvilke tilleggsreferanser ville du foreslått?)

I tillegg til disse to datainnsamlingsmetodene fikk vi deltakerne til å krysse av på evalueringsskjemaet som vist i avsnittet evaluering.

Resultater

Observasjon:

Denne skjematiske oversikten viser hvor mange spørsmål deltakeren klarte å svare på.

	Novice	Ordinary	Advanced
Video 1: Introduksjon til Facebook Timeline			
Video 2: Endre Timelines standard miniatyrbilder	1/2	2/2	2/2
Video 3: Legg til andre applikasjoner under Timelines miniatyrbilder	0/1	1/1	1/1
Video 4: Tillat eller deaktiver abonnenter	0/2	1/2	1/2
Video 5: Se din Timeline som andre	2/2	2/2	2/2
Video 6: Kontroller personvern	0/2	0/2	2/2
Video 7: Velg forsidebilde og profilbilde	2/2	2/2	2/2
Video 8: Oppdater basis informasjon på Timeline	0/2	2/2	2/2
Video 9: Se historier på Timeline	1/2	1/2	1/2
Video 10: Endre eller fjerne historier	0/2	0/2	1/2
Video 11: Legg til nye historier på Timeline	1/2	1/2	2/2
Video 12: Se aktivitetslogg på Timeline	2/2	0/2	2/2
Video 13: Tilpass favoritter og applikasjoner	1/2	1/2	2/2
Video 14: Se og legg til venner på Timeline	0/2	2/2	2/2
Video 15: Se og legg til bilder og videoer på Timeline	1/2	1/2	1/2
Video 16: Oppdater kartet	1/2	1/2	2/2
Video 17: Legg til liker og interesser	1/2	1/2	2/2
Video 18: Rediger dine abonnenter	2/2	0/2	2/2

Fase 2: Etter å ha sett videoene og besvart spørsmålene, skulle deltakeren forsøke å gjennomføre de ulike aktivitetene i praksis i en Facebook Timeline profil

Etter observasjonen laget vi et sammendrag:

Nybegynner:

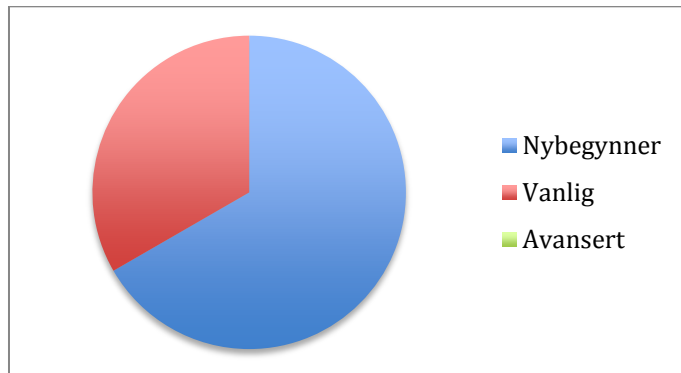
Deltakeren har som sagt tidligere ikke en Facebookprofil. Altså har ikke deltakeren noe kjennskap til hvordan Facebook fungerer i utgangspunktet. Det man ser under observasjonen er at deltakeren klarte å fullføre flere oppgaver, etter å ha sett videoene på nytt. Ved å prøve/feile klarte hun også å gjennomføre flere av oppgavene.

Vanlig:

Deltakeren har Facebookprofil fra før, men benytter seg av den gamle versjonen. Deltakeren fullfører flere av oppgavene uten problemer. På noen av oppgavene ble deltakeren usikker, og ønsket å se videoen på nytt. Under de andre oppgavene navigerte deltakeren seg rundt og klarte å løse oppgavene.

Avansert:

Deltakeren har Facebook profil, og er allerede bruker av Timeline. Deltakeren løser mange av oppgavene uten problemer. Når deltakeren er usikker, navigerer han seg rundt og løser oppgavene etter dette. Deltakeren ser ingen videoer på nytt.



Figur 5 Fremstilling av antall videoer deltakerne måtte se på nytt

Intervju:

Nybegynner:

a. Ville du brukt dette opplæringsmaterialet? Hvorfor?

Nei, og dette er kun grunnet at jeg ikke er medlem av Facebook, og har foreløpig ingen plan om å bli medlem. Men synes absolutt at det hadde vært nyttig, og ville nok brukt det dersom jeg var medlem.

b. Hva vil du trekke frem som bra/dårlig med dette opplæringsmaterialet?

Jeg synes det var veldig bra at det var delt opp i flere videoer, da ble det lettere å få med seg

funksjonene. Men på en annen side, er ikke jeg veldig erfaren med engelsk, og synes derfor det var litt vanskelig å følge med hele tiden, jeg hadde nok fått mer ut av det om det hadde vært på norsk.

c. Kunne dette materialet blitt brukt alene? (Hvis ikke, hvilke tilleggsreferanser ville du foreslått?)

Det kunne nok absolutt blitt bruk alene, men som jeg nevnte i forrige spørsmål, hadde nok jeg personlig hatt behov for noe tilleggsmateriale på norsk.

Vanlig:

a. Ville du brukt dette opplæringsmaterialet? Hvorfor?

Ja, men føler ikke behov for å gå over til den nye profilen til Facebook, jeg trives med den gamle. Men den dagen alle går over til timeline, ville jeg nok brukt det hvis det var noen funksjoner jeg ikke fant ut av selv, hvertfall nå som jeg har fått kjennskap til det gjennom denne aktiviteten.

b. Hva vil du trekke frem som bra/dårlig med dette opplæringsmaterialet?

Det var bra at opplæringsmaterialet var delt opp i flere videoer, og at spørsmålene kom med en gang. På den måten ble det lettere å huske hva man hadde blitt lært, og dermed lettere å besvare spørsmålene. Det ble heller ikke så mye informasjon på en gang, men litt pause, som gjorde at man ikke ble så sliten underveis. Det jeg kan si at kanskje ikke var så bra var at noen av videoene gikk ganske fort, og jeg synes det var litt vanskelig å følge med på de aktuelle videoene.

c. Kunne dette materialet blitt brukt alene? (Hvis ikke, hvilke tilleggsreferanser ville du foreslått?)

Jeg tror nok det kunne blitt brukt alene, eventuelt kunne man lagt til et dokument slik at man kunne hatt materialet foran seg mens man prøvde seg frem på Timeline. Tenker meg at hvis jeg skulle lært meg noe, så er det litt tungvint å bare ha videoer tilgjengelig som opplæringsmateriale.

Avansert:

a. Ville du brukt dette opplæringsmaterialet? Hvorfor?

Ja, jeg kunne godt ha brukt dette materialet til egen bruk, hvis jeg hadde visst om at det eksisterte. Jeg har ikke sett Grovo sine hjemmesider tidligere. Det var noen videoer som var nyttige å se, da jeg ikke visste det fra før. Når man har brukt Facebook en stund, var det noen ting som var repeterende. Hadde jeg brukt det på egenhånd, hadde jeg nok hoppet over noen av videoene, da jeg føler jeg allerede kan å bruke disse funksjonene.

b. Hva vil du trekke frem som bra/dårlig med dette opplæringsmaterialet?

Det var bra at det var quiz på slutten av videoene. På denne måten kunne jeg teste hva jeg egentlig hadde lært.

c. Kunne dette materialet blitt brukt alene? (Hvis ikke, hvilke tilleggsreferanser ville du foreslått?)

Kunne ha brukt dette materialet alene.

Analyse / diskusjon

Opplæringsmaterialet

Selve opplæringsvideoene er korte, presise og enkle. Som nevnt innledningsvis tas både tale, tekst og bilder i bruk og dette gjør budskapet klart. De konsentrerer seg som nevnt om å forklare én spesifikk funksjon. I tillegg er det positivt at opplæringsmaterialet er delt opp i korte videoer. Dette forsterker presisjonen på de spesifikke funksjonene som Grovo legger opp til. Videoene enkeltvis er et godt eksempel på KISS, ”Keep It Short and Simple”, men samlet kan det bli overveldende. Sammen med quiz, ordbok og sammendrag tilbyr Grovo omfattende opplæringsmateriale som dekker konseptene som presenteres godt. Allikevel ser vi noen problemer med Grovo som opplæringsplattform.

Fordi opplæringsmaterialet kun er tilgjengelig som video på nett (med unntak av sammendraget) er det ikke mulig å printe ut eller på annen måte skaffe seg materialet i fysisk format. Det kan være hensiktsmessig hvis man vil ha opplæringsmaterialet tilgjengelig mens man utfører oppgaver. Man ville også ha kunnet notere seg ting underveis og lettere gå tilbake om man har behov for det.

Nettsiden til Grovo minner mye om Facebook. Man er nødt til å logge seg inn med Facebook-kontoen sin og blir bedt om å invitere Facebook-venner til også å bruke Grovo. Grovo har

også tilgang til profilen din og kan legge ut informasjon om kurs du har tatt der. Det er ikke heldig å publisere opplæringsmateriale i et medium som likner på det det skal gis opplæring i. Personer som ikke er vant med Facebook vil kunne få problemer med å kontrollere Grovo også, og for eksempel invitere mange venner uten å ønske det.

Videre er Grovo en nettside spekket med mange forskjellige funksjoner. Det finnes mange menyer, man kan sende kurs til bekjente, man må ha betalingsmedlemskap for å ta noen kurs, og så videre. Ekstra funksjoner kan lett fjerne fokus fra det faktiske opplæringsmaterialet. Det vil helt klart hemme læringsprosessen når mediet opplæringsmaterialet blir publisert i oppleves som vanskelig og utilgjengelig. Om opplæringsmaterialet trenger annet opplæringsmateriale for å forklares, bør det forenkles.

Det at man må logge på med Facebook-kontoen sin for å få tilgang til opplæringsmaterialet kan også være med på å stenge ute personer som egentlig trenger opplæring. Mange er med rette skeptiske mot at tredjeparter skal få tilgang til deres informasjon, og vil muligens bare lukke nettsiden når de ser at Grovo trenger adgang til deres Facebook-informasjon.

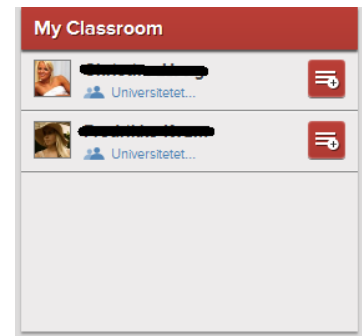
Hva selve videoene angår har alle disse en introduksjon på cirka ti sekunder. Det er forståelig hvorfor den er der i og med at man kan se enkeltleksjoner, men i kurssammenheng kan disse fremstå som et irritasjonsmoment. Timeline-kurset består som nevnt over av atten videoer. Tar man hele kurset får man se introduksjonen atten ganger. I og med at videoene er så korte, rundt ett minutt, går det ikke lang tid før en som tar kurset får se introduksjonsvideoen igjen. Den er også irrelevant for læringsprosessen.

For å fullføre quizene etter hver video er man nødt til å svare riktig på alle spørsmålene. Svarer man riktig blir man belønnet med en karakter "A+" og man kan gå videre til neste video. Dette er en positiv forsterkning. Svarer man feil får man ikke gå videre før man har alle riktige. Dette kan ses på som en negativ forsterkning. Begge disse vil i følge behaviorismen føre til økt læring.

Grovo sitt opplæringsmateriale er kun tilgjengelig på engelsk. Facebook er mangespråklig og på grunn av dette vil det finnes mange brukere som ikke kan benytte seg av opplæringsmaterialet grunnet språkforskjeller. Det kan også forekomme misforståelser da

mange har sitt morsmål som standardspråk på sin profil. Det kan gjøre det vanskelig å kjenne igjen ulike funksjoner.

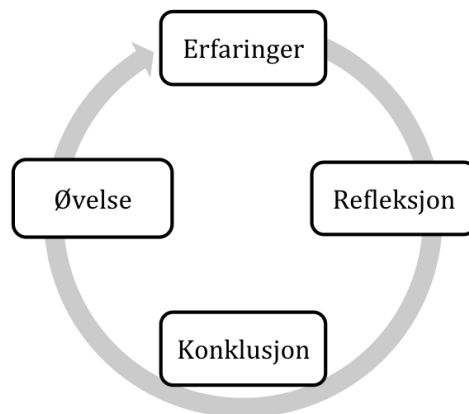
På tross av at Grovos Facebook-liknende funksjonalitet kan gjøre opplæringsmaterialet lite tilgjengelig for noen, legger den tilrette for at læring kan forekomme i praksisfellesskap. Det gjør den ved at man kan lage klasserom og invitere andre deltakere inn i dette. Da kan man følge undervisningen sammen, og diskutere underveis. Altså kan man si at det legges til rette for at læring kan forekomme ut fra et sosiokulturelt perspektiv.



Figur 6 Skjermbilde av Grovo

Gir forskjellig erfaringsbakgrunn noe utfall i læring?

Ifølge konstruktivismen er læring basert på tidligere erfaring og ferdigheter. Læring kan ses på som en prosess med fire steg (David Kolb); konkrete erfaringer, reflektiv observasjon, trekke konklusjoner og sette læring ut i praksis.



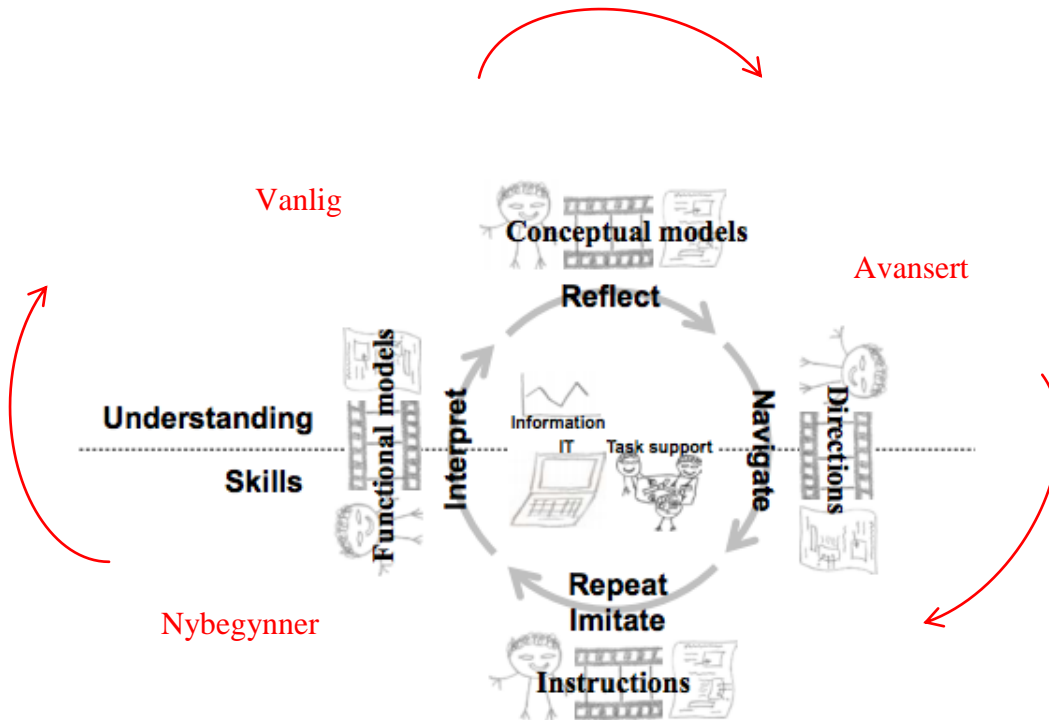
Figur 7 David Kolbs teori om erfaringslæring (Carleton College, 2012)

Når man skal tilegne seg informasjon tar man med seg tidligere erfaringer inn i prosessen og bruker disse for å løse oppgaver eller eventuelle problemer som oppstår underveis.

Det vi har sett ut ifra våre observasjoner er at nybegynneren brukte lenger tid enn de to andre på å tilegne seg informasjonen. Deltakeren måtte se på videoen flere ganger for å klare å utføre flere av handlingene. En årsak til dette kan være at deltakeren ikke har noe tidligere erfaring med bruk av Facebook, og dette gjorde det vanskeligere å navigere seg rundt for å finne en løsning. Både den vanlige og den avanserte deltakeren var flinkere til å navigere seg

rundt på siden for å finne informasjon. Dette kan tyde på at tidligere erfaringer spiller en rolle for hvordan man lærer og hvor raskt man tilegner seg informasjon.

Vi har tatt utgangspunkt i IT læringsmodellen (Kaasbøll 2012: 93). Ut fra denne skal det analyseres hvordan Grovo sitt opplæringsmateriale bidrar til læring og hvilket nivå Grovo har lagt undervisningen sin på.



Figur 8 IT-læringsmodell

Denne modellen viser læringsprosessene ved de grå pilene. Fagområdene er plassert i midten og eksterne kilder i periferien (Kaasbøll 2012: 93). Det er tre fagområdene deltakere trenger kompetanse i. Disse er informasjon, informasjonsteknologi og oppgavestøtte (task support). Informasjon beskriver tegnsystem av hvilken som helst type, som tekst, nummer, bilder osv. Informasjonsteknologi beskriver funksjonaliteten og oppgavestøtte kobler sammen oppgavene informasjonsteknologien bruker og funksjonalitetene (Kaasbøll 2012: 23). Vi har plassert deltakernes ferdighetsnivå i modellen, og de røde pilene viser når de går fra å bare ha ferdigheter til å vise forståelse.

Opplæringsmaterialet til Grovo forutsetter at man har noe ferdigheter om Facebook fra før. De viser kun innstillinger som er nye i timeline, og ikke hvordan man bruker selve Facebook. Grovo baserer materialet sitt på at man skal utvikle ferdigheter (skills) i Timeline. Instruksjonsvideoene og quizen gjør at man får øvet seg, og repetert det man akkurat har sett.

Dette er med på å styrke en eksisterende ferdighet. Metodene Grovo bruker for å utvikle ferdigheter har en medfølgende effekt. Quiz, ordbok og sammendrag bidrar til at brukerens kompetanse går over til å kunne forstå funksjonene og kunne forklare det. Man går fra å bare ha ferdigheter til å ha forståelse. Når man har oppnådd forståelse, vil man kunne reflektere og navigere på Facebook Timeline i stedet for å gå tilbake til instruksjonsmaterialet. Våre resultater fra observasjonen støtter opp under denne påstanden. De deltakerne som hadde Facebook fra før navigerte seg frem under oppgaveløsningen i fase 2 av observasjonen. De viste selvstendighet. Dette støtter også opp under den konstruktivistiske læringsteorien, at man lærer basert på tidligere ferdigheter.

Fra tilbakemeldingen på spørreskjema og intervju ser vi at antakelsene våre hovedsakelig stemmer. Nybegynner syntes noe var ugjenkjennelig, og ville ikke brukt opplæringsmaterialet senere. Dette er fordi deltakeren ikke er medlem av Facebook og ikke ser nytten av å være det. Den vanlige deltakeren synes det er nyttig, men at videoene kunne være litt lange. Den avanserte deltakeren mente at noen av videoene var nyttige, men det var noe repetisjon.

Både vanlig og avansert deltaker kunne tenkt seg å bruke opplæringsmaterialet på egenhånd selv om de må gjøre en innsats. Dette er fordi de så nytten av det. Det stemmer overens med teorien bak TAM.

Konklusjon

Hensikten med denne rapporten var å lære å evaluere om Grovos opplæringsmateriale bidrar til at brukeren lærer seg Facebook Timeline og hvordan. Vi gjennomførte en datainnsamlingsprosess som bestod av observasjon, intervju og spørreundersøkelse. Våre deltakere hadde ulik erfaring med Facebook. Ut ifra våre resultater kan vi konkludere med at Grovo tilbyr et godt opplæringsmateriale for læring på ferdighetsnivå. Selve opplæringsmaterialet er lagt opp til å lære funksjoner i Facebook Timeline og baserer seg derfor på ferdighetsnivået i IT-læringsmodellen (). Metodene Grovo bruker har en medfølgende effekt som bidrar til at man i tillegg til å oppnå ferdigheter også oppnår forståelse. Vi har derimot sett at en del andre sider ved Grovo har negative følger.

Erfaring påvirker læring i stor grad fordi summen av erfaringene du gjør gir en annen plattform for læring. Dette vil si at erfaringene gir deg et nytt grunnlag som fremhever læringen. Erfaring er i seg selv en læringsprosess og gir deg forskjellige perspektiver på

læring. En person som ikke er erfaren på Facebook vil ha en brattere læringskurve enn de som allerede har Facebook. Den som har vært på Facebook, men ikke har Timeline vil ha det lettere for å skjønne funksjonene i forhold til den som ikke har erfaring med Facebook fra før. Opplæringsmaterialet støtter opp om alle de tre læringsteoriene. På grunnlag av dette kan vi konkludere med at Grovos opplæringsmateriale bidrar til å lære seg Facebook Timeline.

Referanseliste

Litteratur:

- Kaasbøll, Jens (2012) *Developing digital competence – learning, teaching and supporting use of information technology*. Oslo: Universitet i Oslo
- Preece, Jenny, Rogers, Yvonne og Sharp, Helen (2007) *Interaction design – beyond human-computer interaction*. 2. Opplag. England: John Wiley & Sons
- Säljød, Roger (2007) *Læring i praksis, et sosiokulturelt perspektiv*. Stockholm: Bokförlaget Prisma 6 utgave

Forelesning/undervisning:

- Kaasbøll, Jens (2012) *Navigation*. Forelesning INF3280, Oslo: Institutt for informatikk, 13.03.2012
- Kaasbøll, Jens (2012) *Learning to learn*. Forelesning INF3280, Oslo: Institutt for informatikk, 13.03.2012
- Kaasbøll, Jens (2012) *Theories of learning*. Forelesning INF3280, Oslo: Institutt for informatikk, 24.04.2012

Informasjon hentet fra internett:

- Informasjon om evaluering hentet fra traininganddevelopment.naukrihub.com, 10.05.2012:
<http://traininganddevelopment.naukrihub.com/training-evaluation.html>
- Informasjon om erfaringsbasert læring hentet fra Starting Points hjemmeside serc.carleton.edu, 15.05.2012:
<http://serc.carleton.edu/introgeo/enviroprojects/what.html>
- Informasjon om Facebook Timeline hentet fra mashable.com, 03.05.2012:
<http://mashable.com/follow/topics/Facebook-timeline/>
- Informasjon om Grovo opplæringsmateriale hentet fra [grovo.com](http://www.grovo.com), 2012:
<http://www.grovo.com/Facebook-timeline>

Vedlegg

Vedlegg 1: Resultater observasjon

Observasjonsobjekt Nybegynner:

Oppgave 2: Endre Timelines standard miniatyrbilder

- Deltakeren måtte se videoen på nytt, og ved prøve seg litt frem, klarte hun oppgaven

Oppgave 3: Legg til andre applikasjoner under Timelines miniatyrbilder

- Deltakeren fullførte oppgaven, og påpekte at hun klarte det med bakgrunn i forrige oppgave

Oppgave 4: Tillat eller deaktiver abonnenter

- Deltakeren ble usikker, og måtte se videoen en gang til

Oppgave 5: Se din Timeline som andre

- Deltakeren måtte se videoen en gang til, og fullførte oppgaven etter dette

Oppgave 6: Kontroller personvern

- Deltakeren måtte se videoen en gang til, og fullførte oppgaven etter dette

Oppgave 7: Velg forsidebilde og profilbilde

- Deltakeren fullførte denne oppgaven uten problemer.

Oppgave 8: Oppdater basis informasjon på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 9: Se historier på Timeline

- Deltakeren måtte se videoen en gang til, og fullførte oppgaven etter dette.

Oppgave 10: Endre eller fjerne historier

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 11: Legg til nye historier på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 12: Se aktivitetslogg på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 13: Tilpass favoritter og applikasjoner

- På denne oppgaven ville deltakeren se videoen på nytt, og håndterte da oppgaven

Oppgave 14: Se og legg til venner på Timeline

- Deltakeren måtte se videoen en gang til, og fullførte oppgaven etter dette.

Oppgave 15: Se og legg til bilder og videoer på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 16: Oppdater kartet

- Deltakeren klarte oppgaven ved å prøve seg litt frem

Oppgave 17: Legg til liker og interesser

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 18: Rediger dine abonnenter

- Deltakeren måtte se videoen en gang til, og fullførte oppgaven etter dette.

Observasjonsobjekt Vanlig:

Oppgave 2: Endre Timelines standard miniatyrbilder

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 3: Legg til andre applikasjoner under Timelines miniatyrbilder

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 4: Tillat eller deaktiver abonnenter

- Deltakeren ble usikker, og måtte se videoen en gang til

Oppgave 5: Se din Timeline som andre

- Deltakeren navigerte seg rundt på Timeline en stund, før han måtte se videoen en gang til.

Oppgave 6: Kontroller personvern

- Deltakeren spurte om å kun få se spørsmålene fra fase 1 på nytt, og klarte så å fullføre denne oppgaven

Oppgave 7: Velg forsidebilde og profilbilde

- Deltakeren fullførte denne oppgaven uten problemer.

Oppgave 8: Oppdater basis informasjon på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 9: Se historier på Timeline

- Deltakeren ble usikker på hva oppgaven gikk ut på, og måtte derfor se videoen en gang til.

Oppgave 10: Endre eller fjerne historier

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 11: Legg til nye historier på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 12: Se aktivitetslogg på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 13: Tilpass favoritter og applikasjoner

- På denne oppgaven ville deltakeren se videoen på nytt, og håndterte da oppgaven

Oppgave 14: Se og legg til venner på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 15: Se og legg til bilder og videoer på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 16: Oppdater kartet

- Deltakeren klarte oppgaven ved å prøve seg litt frem

Oppgave 17: Legg til liker og interesser

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 18: Rediger dine abonnenter

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Observasjonsobjekt Avansert:

Oppgave 2: Endre Timelines standard miniatyrbilder

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer.

Oppgave 3: Legg til andre applikasjoner under Timelines miniatyrbilder

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 4: Tillat eller deaktiver abonnenter

- Deltakeren navigerte seg rundt og fullførte etter en stund.

Oppgave 5: Se din Timeline som andre

- Deltakeren navigerte seg rundt og fullførte etter en stund.

Oppgave 6: Kontroller personvern

- Deltakeren navigerte seg rundt og fullførte oppgaven etter en stund.

Oppgave 7: Velg forsidebilde og profilbilde

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer.

Oppgave 8: Oppdater basis informasjon på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 9: Se historier på Timeline

- Deltakeren ble usikker på hva oppgaven gikk ut på, og måtte derfor se videoen en gang til.

Oppgave 10: Endre eller fjerne historier

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 11: Legg til nye historier på Timeline

- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 12: Se aktiviteteslogg på Timeline
- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 13: Tilpass favoritter og appliksjoner
- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 14: Se og legg til venner på Timeline
- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 15: Se og legg til bilder og videoer på Timeline
- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 16: Oppdater kartet
- Deltakeren klarte oppgaven ved å prøve seg litt frem

Oppgave 17: Legg til liker og interesser
- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Oppgave 18: Rediger dine abonnenter
- Deltakeren fullførte oppgaven uten problemer

Vedlegg 2: Resultater evaluering

Nybegynner:

Nyttig				X		Unyttig
Lett å se på	X					Vanskelig se på
Lett å følge instruksjoner		X				Vanskelig å følge instruksjoner
Gjenkjennelig					X	Ugjenkjennelig
Nøyaktig informasjon		X				Unøyaktig informasjon
Kort		X				Lang
Tilstrekkelig illustrasjon		X				Utilstrekkelig illustrasjon
Visuelt tiltalende			X			Visuelt ikke-tiltalende
Oppdatert						Utdatert
Samlet: Bra		X				Samlet: Dårlig

Vanlig:

Nyttig		X				Unyttig
Lett å se på	X					Vanskelig se på
Lett å følge instruksjoner		X				Vanskelig å følge instruksjoner
Gjenkjennelig		X				Ugjenkjennelig
Nøyaktig informasjon			X			Unøyaktig informasjon
Kort			X			Lang
Tilstrekkelig illustrasjon		X				Utilstrekkelig illustrasjon

Visuelt tiltalende		X				Visuelt ikke-tiltalende
Oppdatert		X				Utdatert
Samlet: Bra		X				Samlet: Dårlig

Avansert:

Nyttig		X				Unyttig
Lett å se på	X					Vanskelig se på
Lett å følge instruksjoner	X					Vanskelig å følge instruksjoner
Gjenkjennelig	X					Ugjenkjennelig
Nøyaktig informasjon			X			Unøyaktig informasjon
Kort				X		Lang
Tilstrekkelig illustrasjon		X				Utilstrekkelig illustrasjon
Visuelt tiltalende		X				Visuelt ikke-tiltalende
Oppdatert		X				Utdatert
Samlet: Bra		X				Samlet: Dårlig