

OPLÆG OM IT- UNDERVISNING

Simon Bo Madsen

Webinarkonsulent & underviser

September 2022

Odense



**CENTER FOR
FRIVILLIGT
SOCIALT ARBEJDE**

Simon Bo Bonde Madsen

Webinarkonsulent og underviser

Arbejder blandt andet med digitale mødeplatforme, læring, didaktik og teknisk support på CFSA's mange kurser og webinarer.

Uddannet lærer, og en BA i Statskundskab.

Underviser primært i brugen af Zoom, Teams mm.



LILLE ØVELSE

- Stil jer i en halv bue,
 - Dem med mest undervisererfaring i højre side,
 - Dem med mindst undervisererfaring i venstre side.
-
- I må ikke tale sammen.

NÅR DU GÅR I DAG HAR DU

Fået viden om målgruppen

Fået viden om motiver og barrierer

Fået viden om mål

Fået viden om indholdets funktion

Fået modeller til at tilrettelægge undervisningen

PROGRAM

MÅLGRUPPEN

MÅL

INDHOLD

FORM

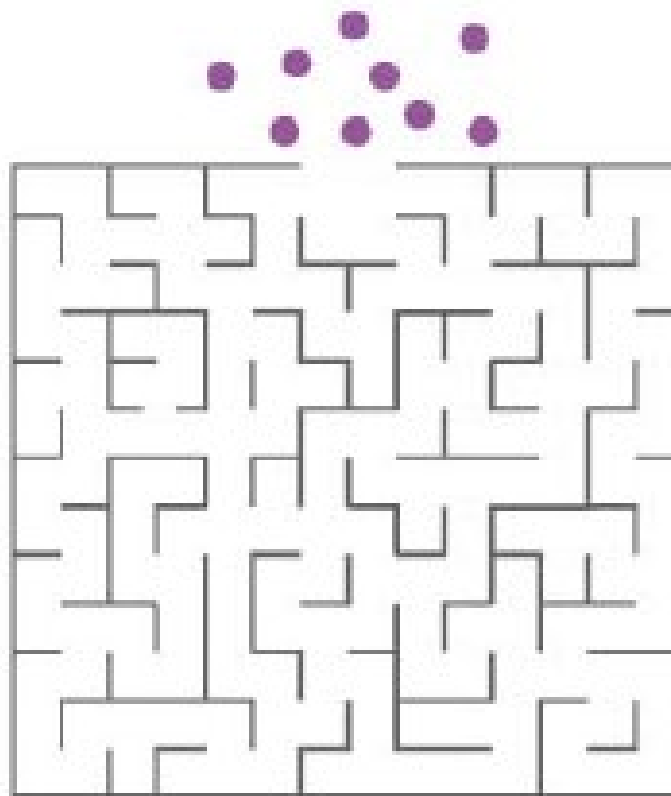
EVALUERING

MÅLGRUPPEN

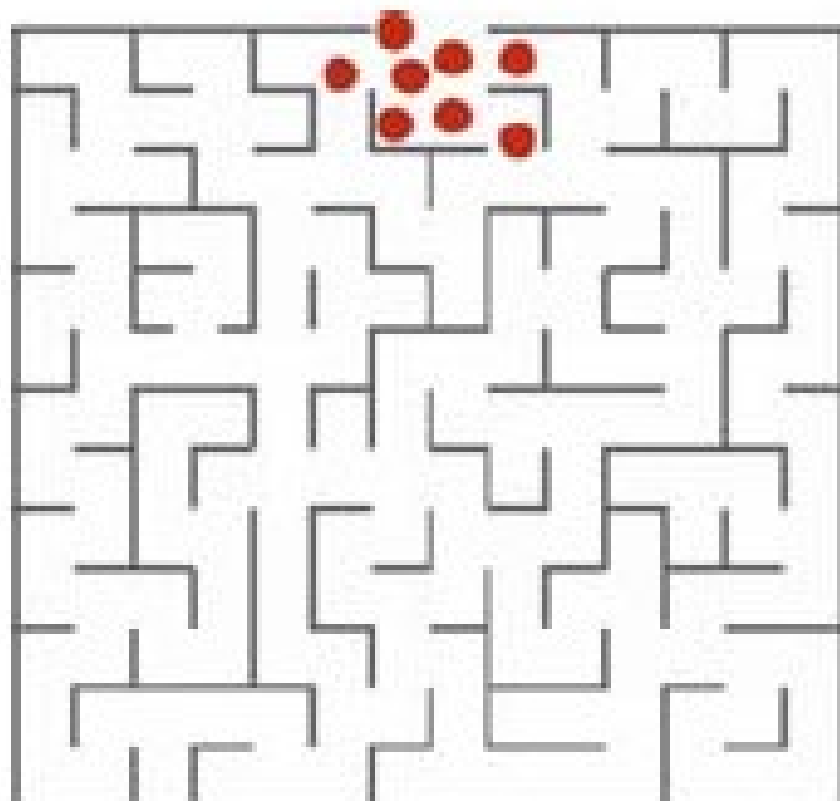
KEND JERES MÅLGRUPPE

DE 4 ARKETYPER I IT- LABYRINTEN

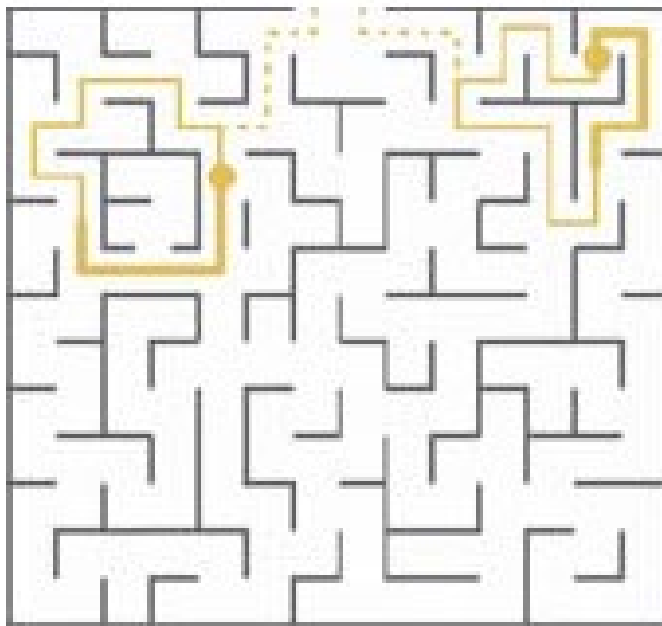
UDEN FOR LABYRINTEN



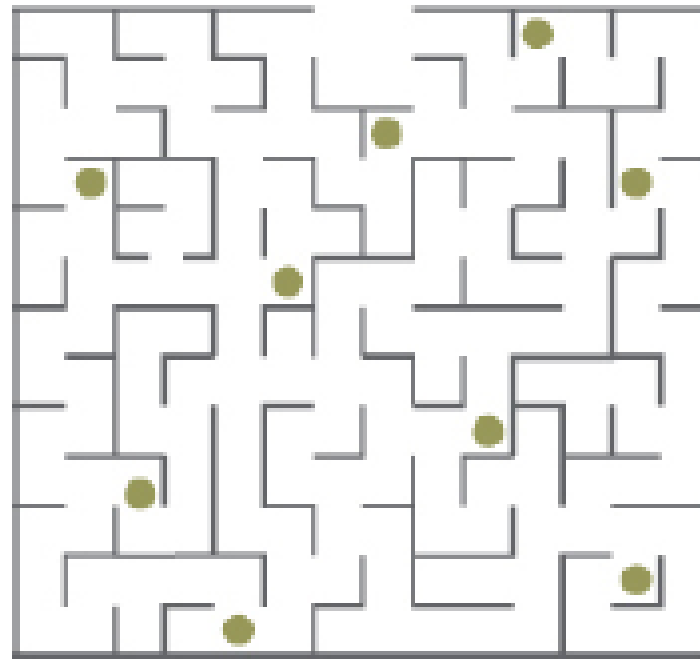
I INDGANGEN TIL LABYRINTEN



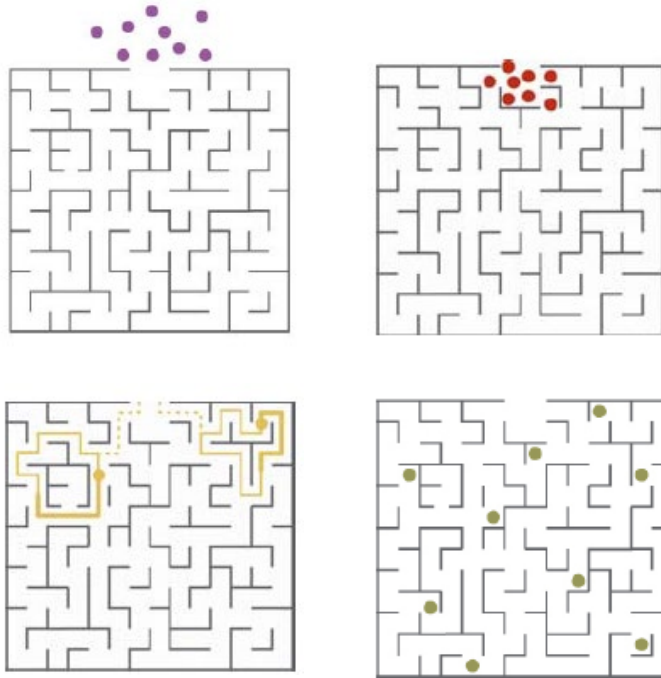
LIGE INDEN FOR LABYRINTEN



PÅ OPDAGELSE



DE FIRE POSITIONER:



De fire positioner i labyrinten kan betragtes som fire forskellige målgrupper for it-læring. De har hver deres barrierer og muligheder.

MOTIVER OG BARRIERER

”MOTIVATIONEN FOR AT TILEGNE SIG IT AFHÆNGER KORT SAGT AF, OM DET GIVER MENING FOR DEN ENKELTE AT GIVE SIG I KAST MED IT, OG OM IT SÆTTER EN I STAND TIL AT GØRE NOGET, DER OPLEVES SOM RELEVANT”

MOTIVER FOR AT BRUGE IT.

- At følge med udviklingen
- En oplevelse af tvang
- I kontrol over eget liv
- Dyrke interesser Via IT
- At spare penge
- At blive taget ved hånden
- Nye veje til social kontakt

BARRIERER MOD BRUG AF IT

- IT- en uægte verden
- Manglende tillid til IT
- Selvdannelse i opposition til IT
- Når man ikke kan snakke med
- Uddelegering af IT

KORT SAGT

**DET SKAL GIVE MENING.
FORTROLIGHED.**

NOGLE ÅRSAGER TIL BARRIERER

- Ydre motivation:
- Det er svært at se hvad man skal bruge det nye til
- Angsten over for forandring, frygt for at lære – idet det nye udfordrer det man har klamret sig til

HVAD KAN VI GØRE VED BARRIERERNE?

- Accepter at motivationen kan være lav
- Hvis at det er ok, ikke at være topmotiveret hele tiden.
- Find ud af hvor forsvaret eller modstanden ligger
- Skab tryghed
- Anerkendelse og ros
- Hjælp dem til at anerkend der egne kompetencer

MÅL

**MÅLET MED
UNDERVISNINGEN ER AT
GØRE BRUGERNE
SELVHJULPNE**

DELMÅL

- Målene skal være klare,
- Målene skal give mening.
- Målene skal være overkommelige



MÅL ER VIGTIGE FORDI

Det sikre fremdrift i læringen

Det er nemmere at evaluere

Det giver en rettesnor

UDFORDRINGER;

- Det kan være svært at sammensætte en homogen gruppe i forhold til Niveau. Derfor kan det være svært at forberede et kursus, som sikre at alle deltagere er lige udfordrede, og går derfra med ny viden eller kompetencer.
- Der kan være en miskommunikation ift. Forventninger.
- Man kan opleve at folk på samme kursus sidder med vidt forskelligt udstyr.
 - Pc, mac, tablet, windows udgaver,

INDHOLD

INDHOLD.

- Valg af indholdet i undervisningen, skal understøtte brugerne i at nå deres mål.
- Minimer mængden af informationer.
- Fokuser på det allervigtigste
- Det skal give mening i forhold til deres dagligdag.
- Undgå fagudtryk, engelske ord, find danske udgaver
- Tag udgangspunkt i hverdagsting

INDHOLDET ER IKKE MÅLET ALENE

- Indholdet skal understøtte målet med undervisningen.
- Der kan være mange måder at nå frem til målet.

EN LILLE ØVELSE:

HVAD ER DET
FØRSTE DU SER?



HVAD SÅ DU?

FORM





DER FINDES MANGE UNDERVISNINGSFORMER.

- Oplæg
- Refleksion
- Workshop
- Facilitering
- Øvelser
- Sidemandsoplæring
- Eller Blended learning, mestrelære, aktionslæring osv.
- Brainbreaks afbræk

VARIER DIN UNDERVISNING

STILLADSER DIN UNDERVISNING

SÅDAN FINDER DU INFORMATION PÅ EN | HJEMMESIDE, DU KENDER ADRESSEN PÅ

Trin	Forklaring	Tast, felt, link
Åbn browser	Browseren [udtales: brauseren] er det program, du bruger til at se hjemmesider med.	
Skriv adresse	Adressen er oftest bygget op efter princippet med et navn først og en landekode til sidst (dk for Danmark), De to dele er adskilt af punktum. Adressen skrives i bjælken øverst på hjemmesiden.	
Find information via links	En hjemmeside består som regel af en forside og en række andre sider (undersider). Links er for eksempel punkter i en menu. Menuen er på de fleste hjemmesider placeret øverst eller til venstre på siden. Links kan også være tekst eller billeder. En god tommelfingerregel er, at du kan se, hvor der er links ved at bevæge musen hen over siden. Når musen skifter udseende og bliver til en pegefinger, er den placeret over et link.	<p>NYHEDER</p> <p>KALENDER</p> <p>SLOTTE OG KONGESKIBET</p> 
Bladr frem og tilbage	Du kan altid gå tilbage til foregående sider ved at klikke på "Tilbageknappen" øverst på siden. Du kan bevæge dig frem igen ved at klikke på "Fremknappen".	

VÆR TÅLMODIG

VÆR FLEKSIBEL

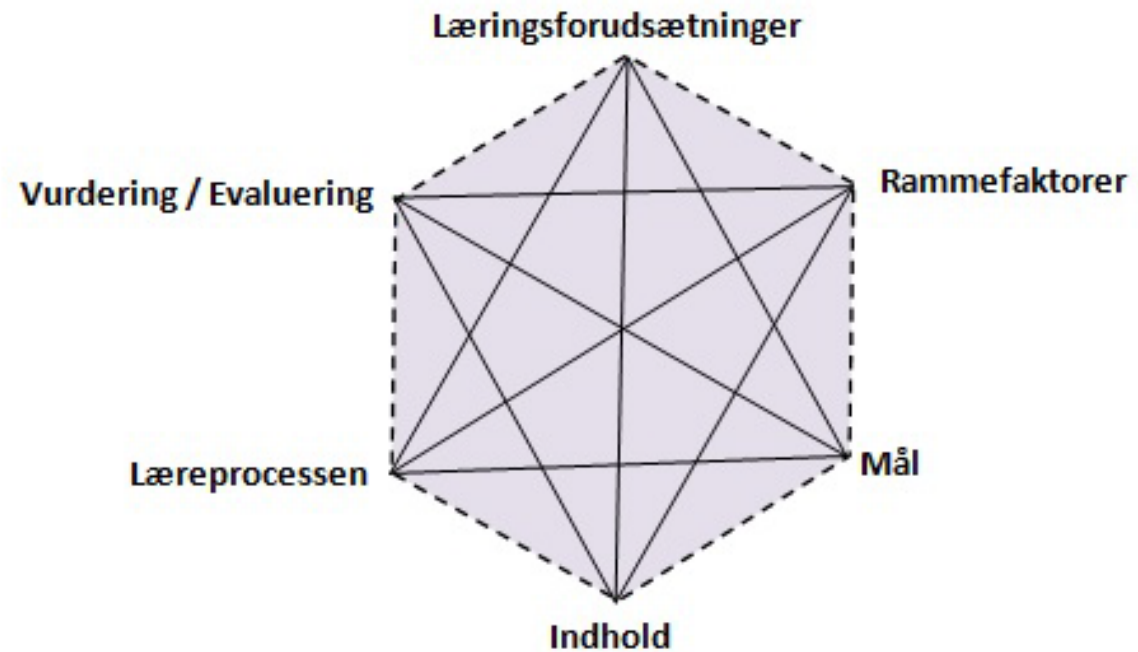
EVALUERING

NÅR MAN HAR GENNEMFØRT UNDERVISNINGEN

- Er det vigtigt at man evaluere på det som er foregået.
- Er målet opnået
- Selvevaluering / refleksion

VÆRKTØJER OG MODELLER

HIIM OG HIPPE DIDAKTISKE RELATIONSMODEL



Figur 1: Didaktisk relationsmodel

Skabelon til udfyldelse af Hiim og HIPPES didaktiske relationsmodel.

Husk, at modellen er en helhedsmodel, hvor fokus på relationerne er mellem de forskellige elementer. Ændres et element i modellen har det indflydelse på de andre elementer. Modellen er et planlægnings- og refleksionsværktøj for forberedelse af undervisning.

<p>Læringsforudsætninger/deltagere</p> <p><i>Hvem er deltagerne? (køn, alder, mv.)</i></p> <p><i>Hvilke behov og forventninger har de?</i></p> <p><i>Hvilke forskelle og ligheder er der blandt deltagerne? (fx unge/ældre, erfarne/uerfarne)</i></p> <p><i>Hvilke forudsætninger har de for at lære?</i></p> <p><i>Hvad er den største udfordring som deltagerne står over for?</i></p>	
<p>Mål</p> <p><i>Hvad forventer I at deltagerne skal tage med fra kurset?</i></p> <p><i>Vær opmærksom på om de skal have kompetencer, viden eller inspiration mv.</i></p>	
<p>Rammer</p> <p><i>Online eller fysisk fremmøde?</i></p> <p><i>Hvilke lokaler har vi til rådighed?</i></p> <p><i>Hvordan ser lokalet ud?</i></p> <p><i>Hvilket udstyr er til rådighed? PP præsentation, bordopstæning, gulvplads til øvelser</i></p>	

<p>Læringsproces</p> <p><i>Hvilke processer skal vi igangsætte for at deltagerne lærer bedst og opnår målet med kurset?</i></p> <p><i>Fx Oplæg, refleksion, observation, workshop, facilitering, øvelser mv.</i></p> <p><i>Eller Blended learning, mestrelære, aktionslæring osv.</i></p>	
<p>Vurdering/evaluering</p> <p><i>Hvordan evaluerer vi at målene er opnået?</i></p> <p><i>Hvad kan være tegn eller ikke tegn på dette?</i></p>	
<p>Indhold</p> <p><i>Hvilket indhold skal vi have på dagen, som tager højde for de andre punkter i modellen?</i></p> <p><i>Hvad handler undervisningen om?</i></p> <p><i>Hvad er det faglige indhold?</i></p> <p><i>Hvilken rækkefølge skal indholdet komme i? den røde tråd</i></p> <p><i>Hvad skal vi være særligt opmærksomme på?</i></p>	

ZONEN FOR NÆRMESTE UDVIKLING



Drejbog				
Start	8:50			
Slut	11:00			
Formål	Erfaringsudveksling, afprøvning af forskellige typer spørgsmål og dokumentation af de vigtigste metoder og greb, vi tager med os fra uddannelsen			
Forbered	Flip over, tuscher, postits, elefantsnot, kuglepenne			
Start	Programpunkt	Tid	Noter	Proces
08:50	Introduktion, rammesætning	3	Velkomst og introduktion til formål og intention med mødet, deltageres roller osv.	
08:53	Agendadagens program	5	Tjek ind Kort biopause Refleksion over metoder og greb fra de første 2 moduler – til hvidbogen Temaer, vi gerne vil have coaching på Gamemaster til næste møde Tjek ud	Er på flip
08:58	Tjek ind	30	Siden sidst: Hvilke metoder og greb fra de første 2 moduler har jeg afprøvet i min hverdag? Hvad har været svært? Hvad kunne jeg tænke mig at øve mig på?	3 plancher, man kan skrive på/sætte en post its på
09:28	Pause	10	Hent kaffe	
09:38	Arbejde med hvidbogen	45	Hvad har været de mest brugbare metoder og greb fra de første 2 moduler? 5 minutter alene på post it	Gå op hver især og præsenter deres post its, og sæt dem på flip Stil uddybende spørgsmål til hver
10:23	Opsamling og refleksion	10	Er der noget, vi mangler at lære om?	Evt. fordel opgaven med at udfylde bogen, hvis vi ikke har nået det på mødet
10:33	Snak om mulige udfordringer at få coaching på	10	Kan være svært at finde noget fra arbejdslivet. Hvad har gode idéer?	
10:43	Næste workshop	5	Hvem vil være gamemaster?	
10:48	Tjek-ud	8	Hvad glæder vi os til ifm. næste undervisningsdage?	
10:56	4 min. buffer			
Opfølg.				

NÅEDE VI I MÅL?

Fået viden om målgruppen

Fået viden om motiver og barrierer

Fået viden om mål

Fået viden om indholdets funktion

Fået modeller til at tilrettelægge undervisningen

TAK FOR I DAG