EMNE 6
Online facilitering

BONUS: TIPS & TRICKS TIL ONLINE FACILITERING

EKSPERTEN

Peter Matzen, Playmakers

OPSUMMERING

HVORFOR ER ONLINE UNDERVISNING SÅ ANSTRENGENDE?

Vi får ikke fat i de små nuancer, undertoner og følelsesmæssige signaler som vores hjerne opfanger helt ubesværet og ubevidst, når vi sidder sammen fysisk.

HVORDAN FÅR MAN FOLK TIL AT DELTAGE?

Der er meget på spil ift. at være inde eller ude af gruppen. Det rammer vores dybeste eksistentielle angst. Det gør også forskellen mellem at være aktiv eller passiv til møder og undervisning. Frys-, kæmp- eller flugtinstinktet tager over online, hvis ikke der er skabt trygge og tydelige rammer. For at komme i gang kan du bede folk om at tage stilling til noget på skærmen, og lad dem skrive i chatten – fx hvilket billede kendetegner din online undervisning. Herefter spørges der ind til svarene. Så er det nemmere at få diskussionen i gang.

TIPS TIL AT SKABE PSYKOLOGISK TRYGHED

- Italesæt formål og mål med mødet
- Overkommuniker (krop, mimik, gestik og øje/kamera-kontakt)
- Skru op for dine tanker.. Sig dem højt
- Italesæt deltagernes rolle
- Invester i det sociale – vær rollemodel

KONKRETE TIPS

ENGAGÉR OG INVOLVÉR

Tænk engagement hvert 10. minut:

- Drøft emnet med en anden
- Tænk alene
- Skriv i chatten
- Afstemninger
- Virtuelle post-its
- Tegne/skrive noget og holde det op til skærmen

SKIFT OG VARIATION

- Mellem oplæg og dit ansigt
- Mellem slides og analog
- Mellem talere/oplægsholdere
- Mellem hvem, der er aktiv - dig eller deltagerne
- Mellem individuel, grupper og plenumarbejde
- Mellem stilletid og tænketid
- Husk pauser undervejs!

BREAKOUT ROOMS

Formål

- Small talk
- Bygge relationer
- Variation og skift
- Deltageraktivitet og forpligtelse
- Produktivitet og samskabelse

Konkrete tips til breakout rooms

- Obs. på gruppestørrelse: Deltagere er engagerede, når de siger noget, skriver noget eller producerer noget. Jo større gruppe - desto mindre engagement.
- Giv plads til individuel tænke- og skrivetid før gruppearbejdet. Tænk 1-2-mange princippet.
- Giv deltagerne selvinstruerende opgaver - ikke diskussionsemner.
- Støt eleverne i at komme tilbage med tydelig leverance.

KONKRETE VÆRKTØJER

MENTIMETER.COM

- **Hvad er det?** Online værktøj til at aktivere elever og deltagere med spørgsmål og quizzes.
- **Funktionaliteter**: Multiple choice, åbne spørgsmål, wordclouds, ranking af flere svar, Q&A hvor spørgsmål kommer op på skærmen mm.
- **Pris**: Gratis version med begrænset funktionalitet.
- **TIP**: Installér et plugin i PowerPoint og få Mentimeter direkte integreret i dine slides.

PADLET.COM

- **Hvad er det?** Online post-it tavle, som du kan dele med dine elever eller kolleger - bare giv dem det unikke Padlet-link.
- **Funktionaliteter**: Indsæt billeder, kommentarer videoer mm. og lav en fælles vidensbank. Let at anvende!
- **Pris**: Gratis

KAHOOT.COM

- **Hvad er det?** Online quiz-værktøj.
- **Funktionaliteter**: I den gratis version er der kun mulighed for multiple choice-spørgsmål. Se løbende hvem, der fører.
- **Pris**: Gratis version med begrænset funktionalitet.
- **TIP**: Kahoot har en højere grad af gamification og konkurrence end Mentimeter, og kan med fordel bruges i starten eller slutningen af undervisningen.

DEN ANALOGE

Ikke alt skal ske via et online værktøj - brug analoge virkemidler til at skabe engagement:

- Bed eleverne finde en ting i deres rum, som symboliserer deres holdning til det emne I drøfter - få dem til at fortælle ud fra det.
- Skriv svaret på et stykke papir og hold det op foran skærmen.
- Afstemning ved håndsoprækning.

TAK FOR DENNE GANG!

Vi ses til AHEAD21!

Videncenter for Digital Handel

Tilmeld nyhedsbrev

Følg på LinkedIn

Viden om data
Videnscenter for databaseret service og forretningsudvikling

Tilmeld nyhedsbrev

Følg på LinkedIn