AHEAD20

# VELKOMMMEN TIL AHEAD20

Viden om **data**
Videnscenter for databaseret service og forretningsudvikling

Videncenter for
Digital Handel

AHEAD20

# PROGRAM

| | |
|---|---|
| 🕒 14:30 - 14:35 | Velkomst |
| 🕒 14:35 - 15:55 | Workshop: tips og tricks til online facilitering<br>ved Peter Matzen og Anne Eggebrecht |
| 🕒 15:55 - 16:00 | På gensyn & tak for i dag |

AHEAD20
Fremtidens erhvervskompetencer

Playmakers

# Facilitering af online undervisning Ahead 20

*Anne Eggebrecht og Peter Laut Matzen*

**DATO: 12/11/2020**

## LÆRINGSKULTUR

## - KULTUR ER EN PRAKSIS - NOGET VI GØR

CORONA - VI GØR PÅ NYE MÅDER. VI MÅ LÆRE

- at undervise på nye måder
- at skabe læringsgrupper online

PRAKSISSER I LÆRINGSKULTUR

- vi ved, at vi **IKKE** ved
- vi ved, at **ØVELSE** gør mester
- vi begår ikke fejl, vi laver **FORSØG**

# Spilleregler for dagen

I kan bruge chatten til at stille spørgsmål.

Mikrofoner på mute

Kameraet gerne tændt – også selvom vi ikke kan se alle

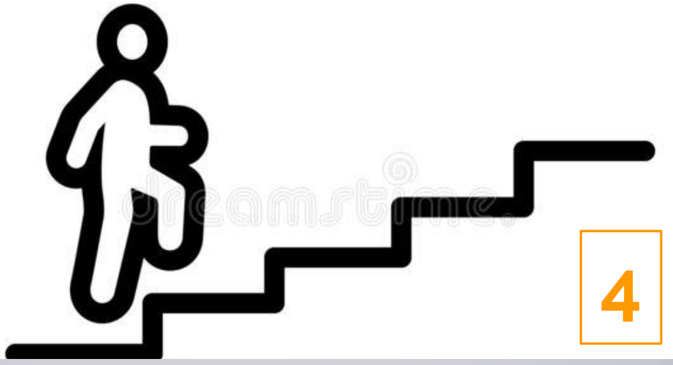
Slides tilsendes efter kurset

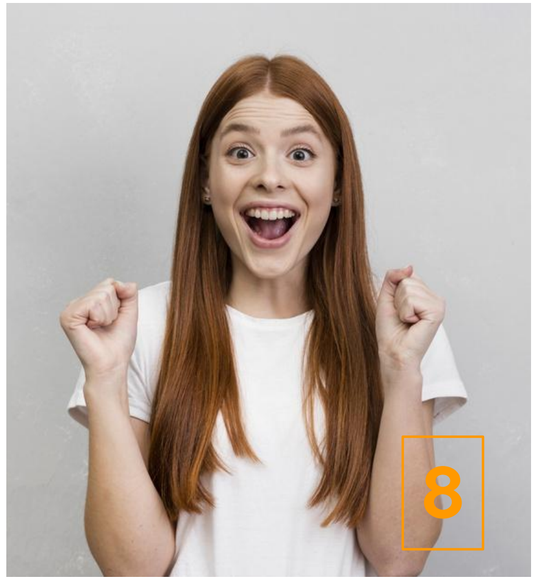
Vi kører på i 90 minutter, med en kort pause cirka halvvejs

I bliver aktive og deltagende undervejs

Tips og værktøjer er generelle og kan bruges i teams, Zoom, Webex mm.

# HVILKET BILLEDE REPRÆSENTERER BEDST JERES FORHOLD TIL AT UNDERVISE ONLINE?





Playmakers

## MÅL

1) Didaktisk overbliksmodel som gør dit arbejde som online facilitator lettere og sjovere
2) Tips, tricks og konkrete redskaber til at få dine deltagere i spil i plenum
3) Tips, tricks og konkrete redskaber til at skabe produktive grupper og samarbejde

**Poll i mentimeter**

Go to www.menti.com and use the code

**67 54 19 8**

# Det didaktiske overblik

## FØR

Forbered deltagerne

Mødeindkaldelse

## KOM IGANG

Skab læringssult

Skab deltagelses-kultur

Skab relationer

## ENGAGER

Hold gryden i kog:

Korte oplæg

Lav mange skift

Styret gruppearbejde

## AFSLUT

Samle op

Forankre

Handleplan

## EFTER

Støtte nye handlinger

Følg op og gi' gaver

## Fundament

### Psykologisk tryghed

**Vi deltager når vi er trygge**

### Didaktik og læringskultur

**If you don't learn to fail you will fail to learn**

### Engagement

**Aktiver dine deltagere**

### Teknisk

**Hav styr på lortet**

### Din rolle som facilitator

**Tag værtskabet**

## 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.

# HINDRINGER FOR DELTAGELSE

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

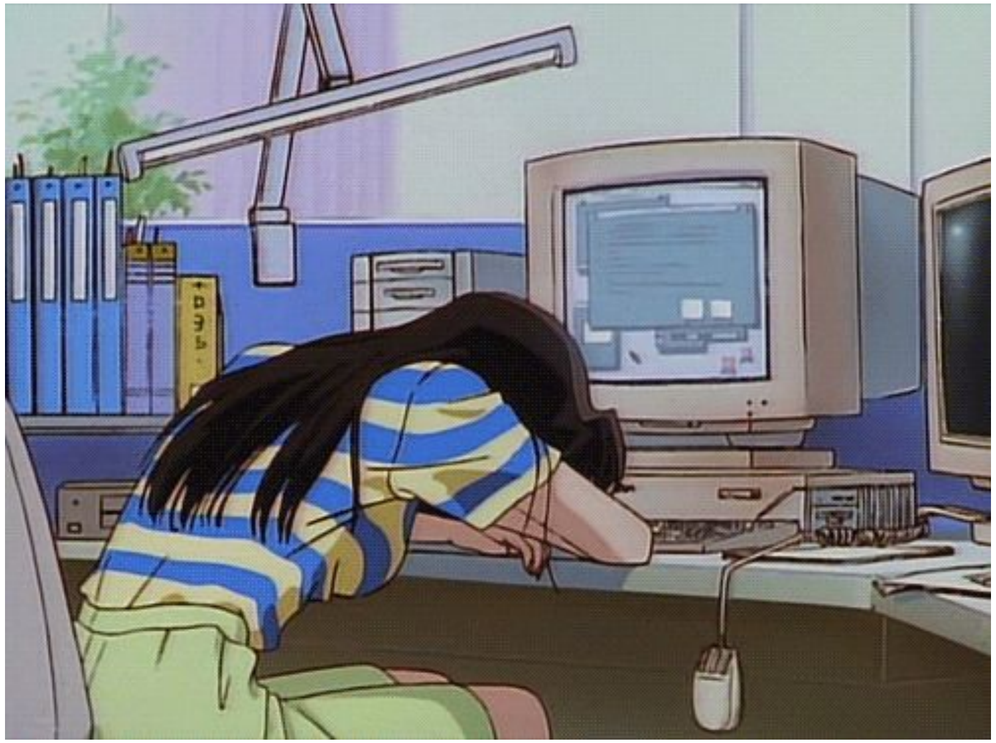
# FEEDBACK: Jeg kan ikke aflæse deltagerne og få feedback

Hvad mener hun?

Betød det der mon Ja?

Er de overhovedet med?

# HINDRINGER FOR DELTAGELSE



Frys-, kæmp- eller flugtinstinktet tager over online, hvis ikke der er skabt trygge og tydelige rammer.

# 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

## FIND EN GENSTAND SOM SYMBOLISERER DINE STUDERENDES ENGAGEMENT TIL DIN ONLINEUNDERVISNING

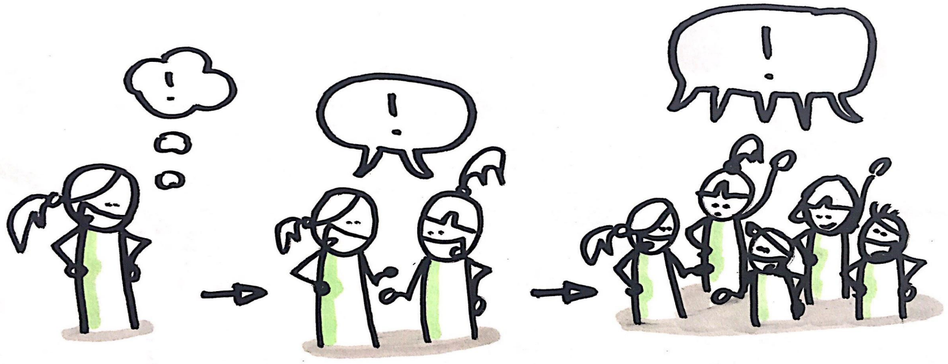
2 MINUTTER TIL AT FINDE EN GENSTAND

# Engagér og involvér
# ...jamen hvordan online?

- Tænk engagement hvert 10. minut
- Drøfte emnet med en anden
- Tænke alene
- Skrive i chatten
- Markere med håndtegn
- Afstemninger
- Virtuelle post its
- Tegne/skrive noget og holde det op til skærmen
- Andet

# 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



## HOLDNINGER PÅ LINJE

I hvor stor grad er du klar til at få pause?

**1) Slet ikke** **5) Både/og** **10) i høj grad**

# PAUSE

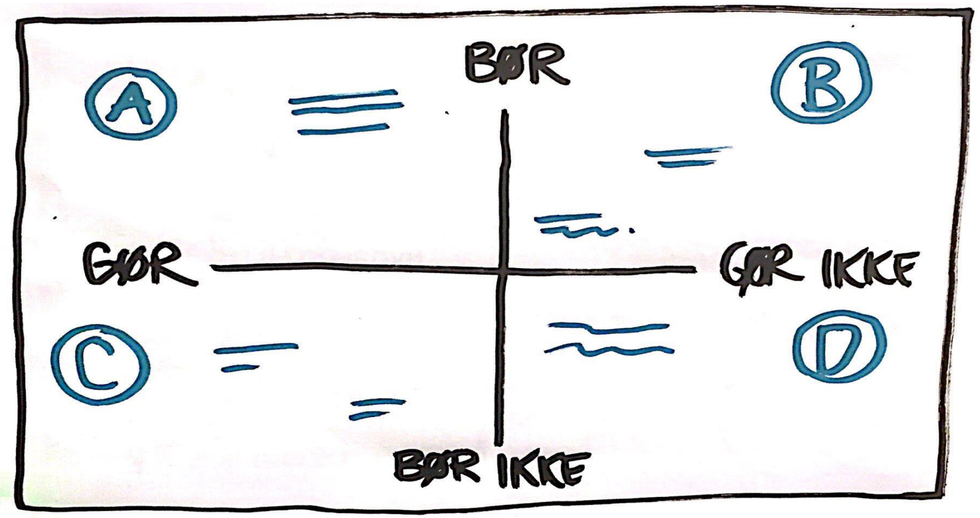
# FORMÅL MED AT BRUGE BREAKOUTROOMS

1. Small talk
2. Bygge relationer
3. Variation og skift
4. Deltageraktivitet og forpligtelse
5. Produktivitet og samskabelse

## Øvelse: Bør/gør

**Hvad skal I selv;**

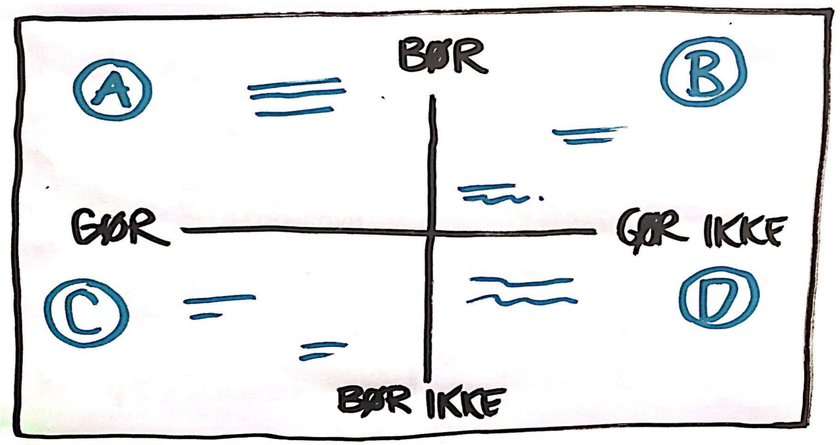
- **Fastholde (A)**
- **Starte med - nye ideer (B)**
- **Holde op med (C)**
- **Endelig ikke begynde at gøre (D)**

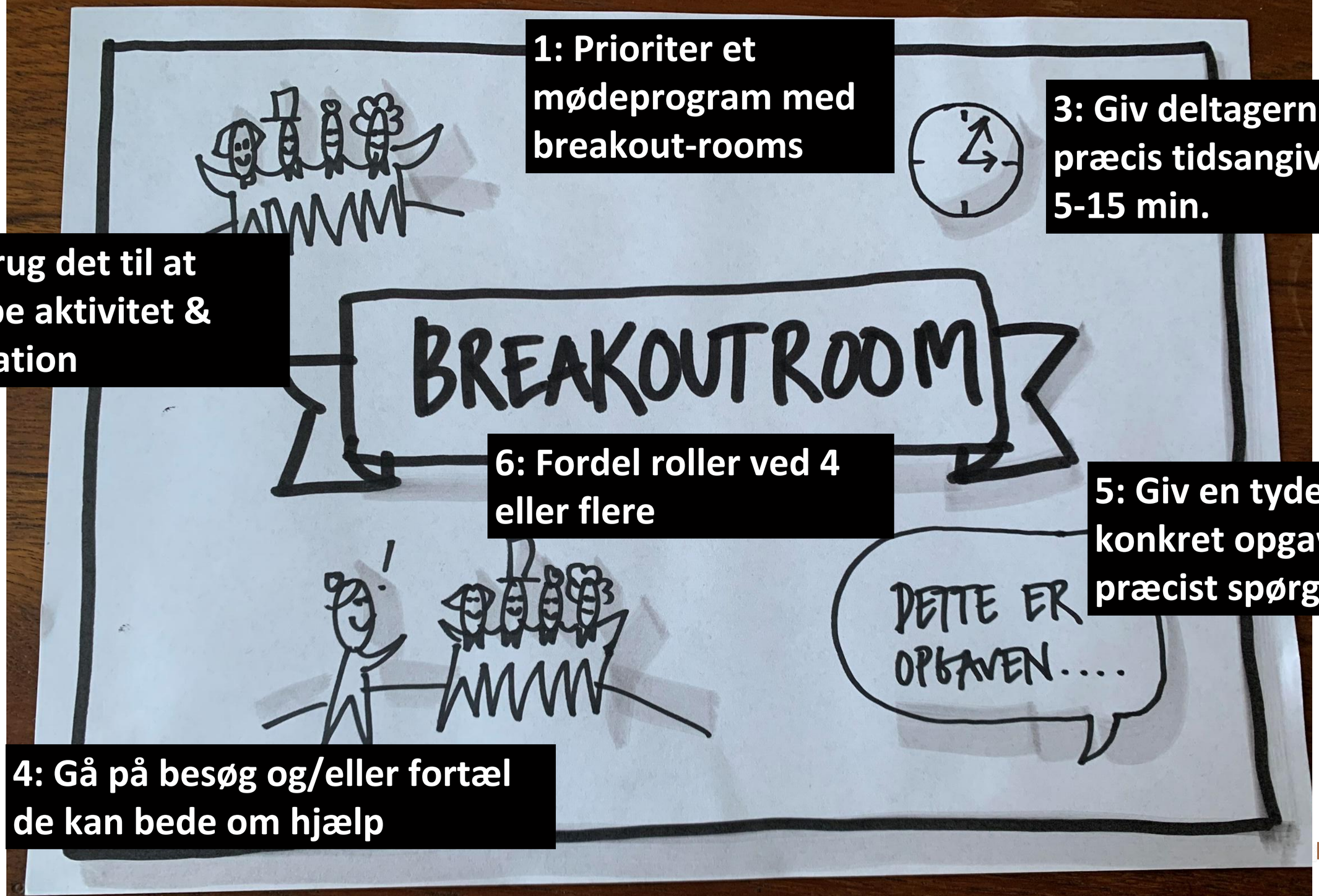



Individuel tid: 3 minutter

**Leverance:**
**Fælles tre vigtigste idéer eller erfaringer til at gå fra tankpasser til engagerende undervisning**

3 mandsgrupper: 8 minutter






1: Prioriter et mødeprogram med breakout-rooms

2. Brug det til at skabe aktivitet & variation

3: Giv deltagerne en præcis tidsangivelse – 5-15 min.

4: Gå på besøg og/eller fortæl de kan bede om hjælp

5: Giv en tydelig og konkret opgave eller præcist spørgsmål

6: Fordel roller ved 4 eller flere

Playmakers

# 3 VISUELLE REDSKABER DER STYRER OG STØTTER GRUPPER

Pointe: Giv lukkede, afgrænsede og selvinstruerende opgaver.

- Swot:

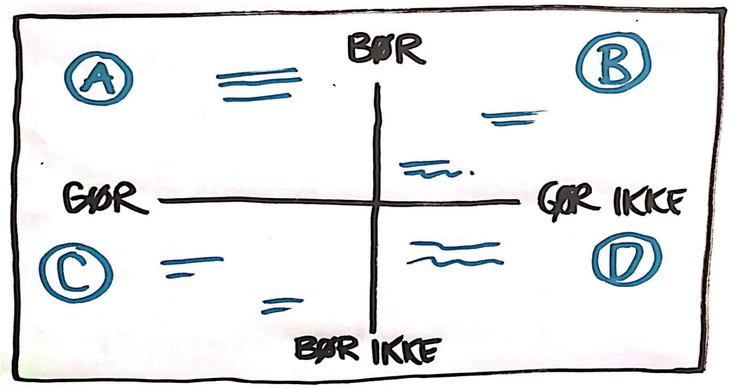
Skaber tydelig ramme, som alle kender

- Top 3 listen

Evaluerer og giver

- Bør & Gør

Skaber produktivitet og refleksion



## OBS PÅ GRUPPESTØRRELSER

Deltagere er engagerede når de siger noget, skriver noget eller producerer noget.
Jo større en gruppe - desto mindre engagement

## POINTER: BREAK OUT ROOMS

Giv plads til individuel tænke- og skrivetid før gruppearbejdet - tænk 1-2- mange princippet.

Giv deltagerne selvinstruerende opgaver - ikke diskussionsemner.

Støt de studerende i at komme tilbage med tydelig leverance

Fordel jer i mindre grupper
Jo færre mennesker i gruppen, jo større engagement.

## TAK FOR I DAG

**Brug det I kan bruge**

**Hack det / test det / gør det til jeres redskaber!**

**Find et “Feel free to fuck up” forum**

Anne Eggebrecht

Peter Laut Matzen

www.playmakers.dk

AHEAD20>>

# Sæt kryds i kalenderen!

**16. november - 3. seminar**

***Virtual Reality og fremtidens virksomheder***

- **Jesper Roy, TakeaWalk**
- **Magnus Lindkvist, futurolog, TedTalker og forfatter**

# Tak for i dag!

Videncenter for
Digital Handel

Viden om **data**
Videnscenter for databaseret service og forretningsudvikling