

AKTIVITETER for å etablere PLF og legge til rette for undersøkelse og refleksjon



DIGITAL DIMENSJON

Engasjere deltagere, og bygge en tillitsfull atmosfære i digitale
PLF'er

LeaFaP

Leading and Facilitating Professional Learning Communities
in Schools towards an Inquiry-based and Reflective Practice
KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education

Digital dimensjon

1. Fokus for aktiviteten	Bygge tillit og kommunikasjon i digitale PLF'er
2. Varighet	20 minutter per sesjon.
3. Tidligere erfaring med PLF-en (Lærende kollegafellesskap)	Ingen tidligere PLF erfaring er nødvendig - ideel for nye deltagere
4. Mål for aktiviteten	- Fostre aktiv deltagelse og engasjement blant alle medlemmer av den digitale PLF. - Bygge en tillitsfull og åpen atmosfære som oppfordrer til ærlig deling og konstruktive tilbakemeldinger i et trygt digitalt miljø.
5. Beskrivelse av aktiviteten	Introduksjon: Aktiviteten gjennomfører i sin helhet inntil det har utviklet seg en tillitsfull atmosfære (minst tre ganger). Deretter, gjennomføres aktiveringsøvelsene selvstendig Fasilitatoren (F) ønsker deltakerne velkommen og innleder en 20-minutters fase for å aktivere alle medlemmer i PLF. Mulige måter å starte på: Forberedelse 1. Hva vil jeg oppnå? Hver deltaker sier kort hva deres personlige mål for økten er, noe som bidrar til å skape klare forventninger og retning. <i>Igangsetting</i> 2. Lyn-runde Hver deltaker deler én setning som beskriver en aktuell utfordring eller et mål, noe som bidrar til å avdekke felles temaer. 3. Forventningsundersøkelse eller chatte-spørsmål Deltakerne uttrykker sine forventninger gjennom en interaktiv avstemning eller et spørsmål i chatten, for å identifisere felles interesser og fokusområder i sanntid. Gjennomføring av aktiviteten 4. Idémyldring Deltakerne bidrar med sine hovedbekymringer eller ideer som korte punktlister på en digital tavle, for å fange opp gruppens fokusområder. 5. Diskusjoner i grupperom I små grupper i digitale grupperom diskuterer deltakerne veiledende spørsmål. Deretter returnerer de til hoved-økten og deler et sentralt punkt fra diskusjonen. 6. Spørsmålsrunde i chatten Hver deltaker legger inn et aktuelt spørsmål i chatten, og andre kan indikere relevans med en «tommel opp», slik at felles interesser og bekymringer kommer frem. Valgfrie oppvarmingsøvelser: «Én-ord innsjekk»: Hver deltaker beskriver humøret sitt med ett ord i chatten for å gi et raskt inntrykk av stemningen. «Ukens høydepunkt»: Hver deltaker deler kort en positiv opplevelse eller prestasjon fra forrige uke for å skape en optimistisk stemning. «Tre raske spørsmål»: Fasilitatoren stiller enkle ja/nei-spørsmål i chatten, og deltakerne svarer med reaksjoner eller emoji'er for å måle stemningen rundt et tema og fremme interaktivitet. (f.eks. tema: klasseledelse - «Jeg hadde meningsfulle samtaler med elever i friminuttene denne uken.» «Jeg var misfornøyd med disiplinen i klassen flere ganger denne uken.») «Virtuell håndsopprekning»: Deltakerne rekker opp hånden hvis de er enige i en uttalelse fra fasilitatoren, for å synliggjøre felles utfordringer. «Sant eller usant»: Hver person deler én påstand om seg selv, og gruppen gjetter hvilken som er usann - en isbryter med forklaringer tilpasset situasjon og gruppestørrelse. «Første assosiasjon»: Fasilitatoren viser et bilde eller nevner et ord, og deltakerne skriver sin første assosiasjon i chatten for å introdusere temaet raskt.
6. PLF-dimensjoner som adresseres	- Digital dimensjon (hoveddimensjonen), men også - Relasjon dimensjon

	Kommunikasjon dimensjon
7. Læringsutbytte for deltakerne	Hvilke holdninger kommer deltagerne til å utvikle? Kommunikasjon dimensjon: Deltagere kommer til å utvikle ferdigheter innen digital kommunikasjon og samarbeidende verktøy, også metoder for respektfull, konstruktive gruppeutvekslinger. De kommer til å verdsette åpen, respektfull dialog, som styrker deres tillit og empati for kollegaer. Dette fører til at de skaper en støttende og inkluderende teamkultur, som er essensielt for effektivt samarbeid.
8. Type aktivitet	Individuell, i par og hele gruppeaktiviteter
9. Materialer og verktøy	Her er noen digitale verktøy for variert bruk, som går sammen med beskrivelsen: Video konferanse systemer: Zoom (https://zoom.us), Microsoft Teams (https://www.microsoft.com/teams), BigBlueButton (Open Source, https://bigbluebutton.org) Digitale whiteboard: Miro (https://miro.com), Jamboard (Google, https://jamboard.google.com), Excalidraw (Open Source, https://excalidraw.com) Undersøkelse og meningsmålingsverktøy: Mentimeter (https://www.mentimeter.com), Slido (https://www.sli.do), Poll Everywhere (https://www.poll.everywhere.com). Padlet for samarbeidsinnhold: Padlet (https://padlet.com), Trello (https://trello.com) Dokumentering og Notater: Google Docs (https://docs.google.com), Microsoft OneNote (https://www.microsoft.com/onenote), Etherpad (Open Source, https://etherpad.org) Funksjonaliteten til grupperom: Zoom Breakout Rooms (https://zoom.us), Microsoft Teams Breakout Rooms (https://www.microsoft.com/teams), Jitsi Meet (Open Source, grupperom funksjon er mulig, https://meet.jit.si) Interaktiv brainstormings verktøy: Interactive Brainstorming Tools: Stormboard (https://stormboard.com), IdeaBoardz (Open Source, https://ideaboardz.com) Assosierende verktøy for rask visualisering: Wordwall (https://wordwall.net), Canva (https://www.canva.com), Wordclouds (Open Source, https://www.wordclouds.com)
10. Rom og forberedelser	Online
11. Inkluderingsdimensjoner	Blant annet: Respekt og Inkludering: Facilitatoren skaper et åpent rom hvor alle perspektiver blir akseptert ved at man oppfordrer til delingen av personlige mål og utfordringer, som fremhever mangfoldet innenfor PLF'en. Dialog-orientert inkludering: I grupperom og strukturerte diskusjoner, alle deltagere har muligheten til å aktivt bidra og dele ideene sine i et respektfullt og støttende miljø. Deltagere finner muligheten til å uttrykke seg selv, som sørger for at tankene deres blir hørt selv om de eller ikke hadde fått muligheten til å gi uttrykk for dem.
12. Fremming av demokratiske verdier og praksiser	- Likestilt deltagelse: Alle deltagere har muligheten til å aktivt dele deres meninger som former avgjørelse sammen. For å følge og oppfordre til likestilt deltagelse i sanntid, fasilitatoren kan bruke verktøy som: Meningsmålinger eller raske undersøkelser: Disse tillater alle for å gi uttrykk for meningene deres samtidig, som bidrar til å sørge for gruppekonsensus på et tema. Strukturert turtaking: i diskusjoner får hver person en bestemt tid til å dele sine tanker, slik at også de mer stille stemmene blir hørt. Rundebord i grupperom: I små grupper får hver deltaker en bestemt tur til å bidra, noe som fremmer en balansert utveksling av ideer. Chat-funksjoner med reaksjonsmuligheter: Deltakere kan engasjere seg ved å gi «tommel opp» eller andre reaksjoner, noe som fremmer aktiv men diskret deltagelse. Ved å bruke disse metodene kan gruppen skape et miljø der alle stemmer blir verdsatt, og deltakelsen blir mer rettferdig.

	2. Rettferdig utveksling: Aktiviteter oppfordrer til respektfull dialog og sikrer at ulike synspunkter blir anerkjent og diskutert 3. Kollektiv avhøringsstaking: Strukturert diskusjoner gir alle muligheten til å bidra til løsninger, og styrker en demokratisk tilnærming.
13. Tilpasning til digitalt PLF	Aktiviteten er skapt kun for digitale PLF'er.
14. Referanser og foreslåtte kilder	Peböck, K. (2022). Online-Lehre aus der Perspektive der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) und der Resonanzpädagogik am Beispiel der Videokonferenz. In T. Hanstein & A. K. Lanig (Eds.), Virtuelle und hybride Lösungen in institutionalisierten Bildungsprozessen. Impulse für die didaktische Transformation (p 23-31). kopaed. Schroffenegger, T. (2020). Didaktische Überlegungen zur Nutzung von Videokonferenzsystemen in der Zeit des Corona-Shutdowns. F&E Edition. Die Forschungszeitschrift der Pädagogischen Hochschule Vorarlberg, 26, (p 39-52).
15. Vedlegg	Ingen.
16. Generelle betingelser og setting.	Fasilitatoren sørger for at: • En stabil internettforbindelse er tilgjengelig, slik at video og lyd fungerer sømløst gjennom hele økten. • Et stille og forstyrrelsesfritt miljø er tilrettelagt for å opprettholde fokus og sikre en smidig gjennomføring av økten. • Et kvalitets-headset og mikrofon benyttes for å sikre klar kommunikasjon. • Nødvendig programvare og verktøy (f.eks. videokonferanseplattform, delte dokumenter, digitale tavler) er forhåndstestet og tilgjengelig for alle. • Det finnes backup-planer for tekniske problemer, som et alternativt møtelenke eller kontaktperson for teknisk støtte. • Alle deltakere er kjent med møteteknologien gjennom en kort orientering før økten, dersom det er nødvendig. Deltakeren sørger for at: • En stabil internettforbindelse er tilgjengelig for å unngå avbrudd under økten. • Et stille og dedikert område er tilrettelagt for å minimere bakgrunnsstøy og forstyrrelser. • Et fungerende headset og mikrofon benyttes for å høre og bli hørt tydelig. • All nødvendig programvare og verktøy er installert og testet før møtet. • Alle nødvendige dokumenter eller lenker er tilgjengelige og klare til bruk under økten. • Nødvendige digitale ferdigheter eller grunnleggende kunnskap om verktøy er gjennomgått for å legge til rette for aktiv deltakelse.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Finansiert av Den europeiske union. De meninger og synspunkter som uttrykkes, er utelukkende forfatterens ansvar og gjenspeiler ikke nødvendigvis Den europeiske unions eller Det europeiske gjennomføringsorganet for utdanning og kultur (EACEA) sine synspunkter. Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.