

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



DIGITAL DIMENSJON

4 aktiviteter for Digital Optimalisering: Team ledelse og
arbeidsorganisering i virtuell og hybrid miljø

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 Aktivitet 2

• Fokus for aktiviteten	Legge til rette for PLF møter med online verktøy og plattformer.
• Varighet	120 minutter
• Tidligere erfaring med PLF-en (Lærende kollegafellesskap)	Deltageres begynnelse i en Profesjonell Læringsfellesskap (PLF)
• Mål for aktiviteten	De foreslåtte målene har blitt assosiert med de aktivitetene som læringsobjektiver AKTIVITET 1: ✓ Utvikle evnen til å organisere og lede nettbaserte eller hybride PLF-møter ved hjelp av digitale plattformer, og muliggjøre effektiv konfigurasjon og styring av virtuelle økter med ulike digitale verktøy. ✓ Styrke deltakernes digitale kompetanse for effektiv teamledelse og tidsorganisering i virtuelle omgivelser. AKTIVITET 2: ✓ Oppmuntre til bruk av samarbeidsverktøy for sanntidsopprettelse av dokumenter og tankekart, og lære å bruke designprinsipper og digitale verktøy for å lage tydelige og visuelt tiltalende undervisningsmaterieil. AKTIVITET 3: ✓ Fremme refleksjon og deling av ideer ved hjelp av digitale verktøy i et inkluderende, interaktivt virtuelt miljø, og stimulere til samhandling, kritisk analyse og deltakelse fra alle medlemmer. AKTIVITET 4: ✓ Bygge ferdigheter for å løse vanlige tekniske problemer i virtuelle miljøer: Trene deltakerne i å identifisere og løse grunnleggende tekniske problemer som kan oppstå under virtuelle økter, som lyd, video, tilkobling eller verktøyrelaterte utfordringer. ✓ Styrke deltakernes digitale kompetanse for effektiv teamledelse og tidsorganisering i virtuelle omgivelser.
• Beskrivelse av aktiviteten	I dag kan mange møter organiseres via nettbaserte plattformer der medlemmer av PLF kan dele ideer, materieil og refleksjonsrapporter ved hjelp av digitale verktøy. Et annet viktig aspekt som vil bli tatt opp i aktivitetene, er inkludering av temaer knyttet til personvern (GDPR). Denne tilnærmingen består av fire aktiviteter som skal veilede deltakerne i effektiv bruk av digitale verktøy, fremme kjennskap, praktisk anvendelse og samarbeidende refleksjon. Aktivitet 1: Bli kjent med digitale plattformer og verktøy (Estimert tid: 30 minutter) Målet er å bygge kapasitet til å organisere og lede nettbaserte eller hybride møter ved hjelp av digitale plattformer (som Zoom, Teams eller Google Meet). Deltakerne lærer å sette opp møter, bruke funksjoner som skjermdeling, lage avstemninger og organisere grupperom. Som forsterkning organiseres en nett-økt der deltakerne får ulike roller (fasilitator, deltaker, moderator) for å øve på avanserte funksjoner og engasjere medlemmene. Aktivitet 2: Samarbeid om oppretting og redigering av dokumenter og tankekart (Estimert tid: 30 minutter) Denne aktiviteten har som mål å oppmuntre til bruk av samarbeidsverktøy for sanntidsopprettelse og redigering av dokumenter og tankekart. Verktøy som Google Docs, Canva og andre introduseres for samarbeid og visuell organisering. Gjennom en gruppeaktivitet skal deltakerne sammen utforme et tankekart eller dokument som oppsummerer nøkkelideer fra en nylig PLF-økt. Aktiviteten forsterkes ved å dele det ferdige arbeidet og fremheve viktigheten av visuell klarhet og design. Aktivitet 3: Legge til rette for refleksjon og interaktiv deltakelse i virtuelle miljøer (Estimert tid: 30 minutter) Denne aktiviteten har som mål å fremme refleksjon og idéutveksling ved hjelp av digitale verktøy i et inkluderende, interaktivt virtuelt miljø. Deltakerne deltar i en felles refleksjonsaktivitet om et tema som tidligere er utforsket i PLF, ved bruk av verktøy som Padlet, Mentimeter eller diskusjonsfora. For videre utforskning kan deltakerne delta i smågruppediskusjoner via grupperom, der hvert

	medlem reflekterer over læringen fra tidligere økter. Til slutt deles et gruppesammendrag ved hjelp av et tankekart laget i fellesskap. Aktivitet 4: Planlegging og ledelse av teamarbeid med digitale verktøy (Estimert tid: 30 minutter) Denne siste aktiviteten fokuserer på å styrke digital kompetanse for effektivt teamarbeid og tidsstyring i virtuelle miljøer. Deltakerne bruker prosjektstyringsverktøy som Trello, Microsoft Planner eller lignende for å lage en arbeidsplan. De definerer roller, frister og oppgaver, og organiserer tid og ressurser effektivt. I tillegg får deltakerne opplæring i feilsøking av vanlige tekniske problemer gjennom en delt ressursbank. Det foreslås å rotere rollen som “teknisk støtte” blant deltakerne i hver økt, og samle kontinuerlige tilbakemeldinger for å forbedre disse ressursene. En mal for tidsstyring vil også bli delt, som kan være nyttig i PLF-møteledelse (VERKTØY 1 og VERKTØY 2).
• PLF-dimensjoner som adresseres	• Digital kompetanse • Samarbeid • Undersøkelse og refleksjon • Delt læring og kunnskap Oppsummert: Dimensjonene om samarbeid, delt refleksjon, bruk av digitale verktøy, kontinuerlig forbedring, inkluderende fellesskap og deling av beste praksis er sentrale områder som utvikles gjennom de foregående aktivitetene og målene, i tråd med effektiv drift av et profesjonelt læringsfellesskap (PLF).
• Læringsutbytte for deltakerne	<u>Hvilken kunnskap vil deltakerne utvikle?</u> Deltakerne vil utvikle en grunnleggende forståelse av digital kompetanse i konteksten av et profesjonelt læringsfellesskap (PLF), i tillegg til å fremme undersøkelse og refleksjon, samt delt læring og inkluderende deltakelse. Læringsutbyttet innenfor hver dimensjon er som følger: Digital kompetanse. • Ulike digitale plattformer for samarbeid i nettbaserte eller hybride miljøer. • Samarbeidsverktøy for å utvikle effektiv digital kompetanse i profesjonelle sammenhenger, samt for å fremme analyse og refleksjon. • Deltakerne vil tilegne seg kunnskap om utforming og opprettelse av digitale dokumenter og tankekart ved hjelp av samarbeidsverktøy. Samarbeid. • De vil lære å bruke plattformer som legger til rette for fjernsamarbeid og sanntidsinteraksjon. • De vil bruke verktøy som gjør det mulig for flere brukere å arbeide samtidig på samme dokument eller grafikk, og dermed fremme samskaping. Undersøkelse og refleksjon. • De vil lære metoder for å bruke digitale plattformer som fremmer refleksjon og tilbakemelding fra alle deltakere. • De vil få opplæring i bruk av spesifikke verktøy som hjelpemidler for undersøkelse og for å lede felles refleksjon. Delt læring og kunnskap. • Plattformene vil muliggjøre deling av ideer, dokumenter og refleksjoner, og dermed lette tilgangen til kollektiv kunnskap. • Deltakerne vil bli kjent med bruk av tankekart som fremmer visualisering av ideer og felles refleksjon.

Hvilke ferdigheter vil deltakerne utvikle?

Deltakerne vil utvikle sentrale ferdigheter innen følgende dimensjoner:

Digital kompetanse

- De vil utvikle evnen til å lede nettmøter, inkludert organisering av økter og bruk av avanserte funksjoner.
- De vil lære å bruke funksjonene i videokonferanseplattformer (skjermdeling, avstemninger, grupperom) for å gjøre øktene mer engasjerende.

Samarbeid

- De vil kunne legge til rette for effektivt samarbeid mellom deltakerne under nettbaserte økter.
- De vil fremme samarbeid i kritisk analyse og problemløsning gjennom interaktive digitale diskusjoner.
- De vil forbedre organiseringen og koordineringen av teamet, og sikre effektivt og raskt samarbeid i planlegging og gjennomføring av oppgaver.

Undersøkelse og refleksjon

- De vil legge til rette for refleksjonsdiskusjoner og interaktive økter som fremmer tilbakemelding og kollektiv læring.
- De vil legge til rette for aktiviteter som fremmer undersøkelse og felles refleksjon blant deltakerne.

Delt læring og kunnskap

- De vil bruke digitale verktøy for å dele og koordinere læring i teamet.
- De vil oppmuntre til utveksling av beste praksis og erfaringer, og bidra til utviklingen av kollektiv læring.

Hvilke holdninger vil deltakerne utvikle?

Deltakerne vil utvikle holdninger preget av åpenhet basert på digital kompetanse, med innvirkning på følgende dimensjoner:

Digital kompetanse

- De vil innta en positiv og proaktiv holdning til bruk av digitale verktøy for å skape inkluderende og interaktive miljøer.
- De vil verdsette funksjonene som fremmer interaksjon og lik deltagelse med de presenterte verktøyene.

Samarbeid

- De vil fremme et miljø for aktivt samarbeid der alle medlemmer kan delta og bidra likt.
- De vil verdsette viktigheten av teamarbeid og samskaping av ideer, ved å bruke digitale verktøy for å fremme samarbeid.

Undersøkelse og refleksjon

- De vil forplikte seg til å legge til rette for diskusjoner som fremmer felles refleksjon og kritisk undersøkelse.
- De vil innta en samarbeidsorientert tilnærming til felles refleksjon, og anerkjenne verdien av kollektiv analyse ved bruk av de tilgjengelige verktøyene.

Delt læring og kunnskap

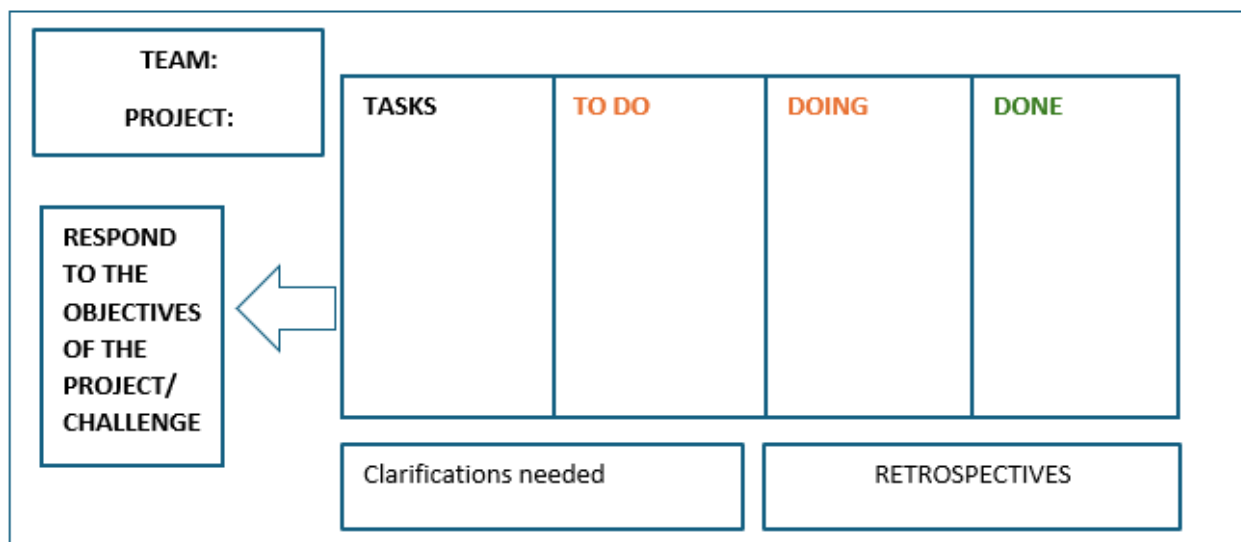
- De vil opprettholde en åpen holdning til felles læring og kollektiv kunnskapsutvikling.
- De vil forplikte seg til gjensidig læring og kunnskapsdeling i et digitalt miljø.

• Type aktivitet	Individuelle, par og gruppeaktiviteter
• Materialer og verktøy	Verktøy 1: Planlegge og administrere teamarbeid Verktøy 2: Tenkerutine «Dam Roam 6x6».
• Rom og forberedelser	Stolene og bordene i rommet blir arrangert i en sirkel for å gjøre både muntlig og visuell kommunikasjon enklere. Deltagere blir gitt verktøyene i foto-kopierte ark.
• Inkluderingsdimensjoner	For å forklare prosessen, den vil bli gjennomført i et rom som har datamaskiner for både individuell bruk og bruk av par, noe som tillater deltagerne å praktisere med ressursene som er utdelt.
• Fremming av demokratiske verdier og praksiser	Bruk av digitale verktøy i online læring og samarbeid fremmer demokratiske verdier ved å tillate aktive, åpne, og rettferdige deltagelse fra alle medlemmer av teamet eller fellesskapet. Digitale plattformer fremmer også åpenhet i kommunikasjon og avgjørelsestaking, en grunnleggende verdi i demokratiske miljøer. Til slutt, demokratiske praksiser er styrket ved å fremme en kultur som baserer seg på respekten for mangfoldet av meninger og inkluderingen av alle stemmer i kollektive debatter og refleksjoner.
• Tilpasning til digitalt PLF	Denne aktiviteten fremmer utviklingen av digital kompetanse gjennom bruken av digitale verktøy som skaper dokumenter og tankekart, samt at det oppfordrer til refleksjon og deltagelse fra alle medlemmer i en online sesjon. Derfor inkluderer den tilpasninger for online møter av en PLF.
• Referanser og foreslåtte kilder	• Prosjekt dokumenter skapt: Rapporter, Resultater, Guide. • Verktøyene er selv-utviklet. • Data beskyttelsestemaer for videre informasjon
• Vedlegg	Ja. Se verktøyene detaljert under.

Vedlegg

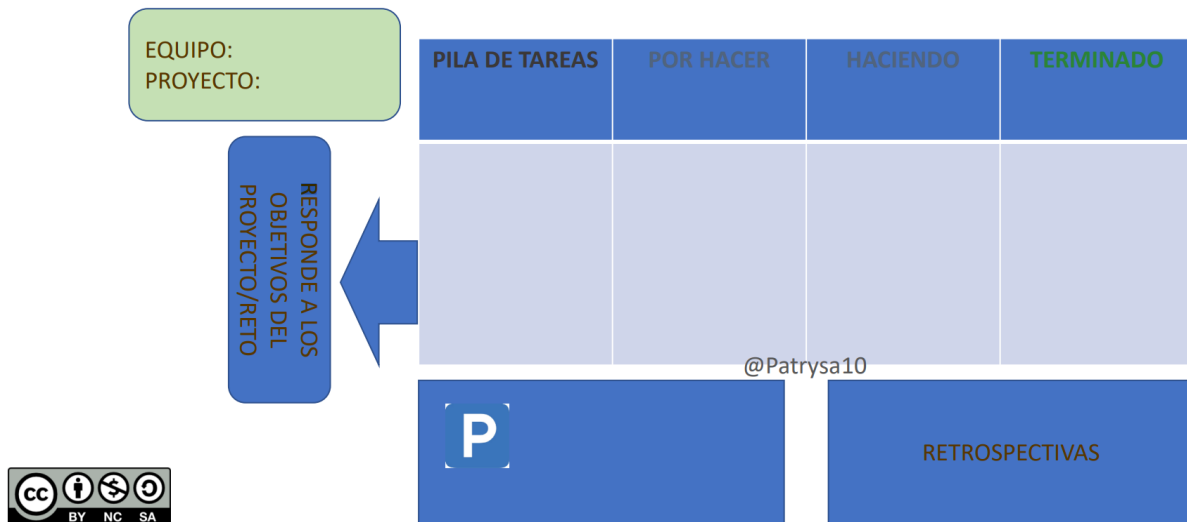
Verktøy 1: Planlegge og administrere teamarbeid

Kanban-metodikken er en visuell metode for prosjektstyring som benyttes gjennom tavler. Disse tavlene gjør det mulig for team å visualisere arbeidsflyten og arbeidsbelastningen. Arbeidet organiseres i kolonner som representerer ulike stadier i prosessen, noe som gjør det lettere å styre og følge opp fremdriften.



Som et eksempel på Verktøy 1 er en infografikk laget av Patricia Santos vedlagt. Hun ble invitert til å utvikle en klagende undervisningsøkt i grunnskolelærerutdanningen i emnet Utdanningsteori ved Fakultet for utdanningsvitenskap (2021).

Herramienta de gestión de trabajo cooperativo: kaNban



Verktøy 2: Tenkerutine “Dam Roam 6X6”

Dette verktøyet består av en tenkerutine som inkluderer: hvem, når, hvor mye, hvordan, hvor og hvorfor. For å bruke det, er det nødvendig å liste opp eller kategorisere innholdet, organisere tanker og handlinger som skal utvikles, og tegne prosessen skjematisk.

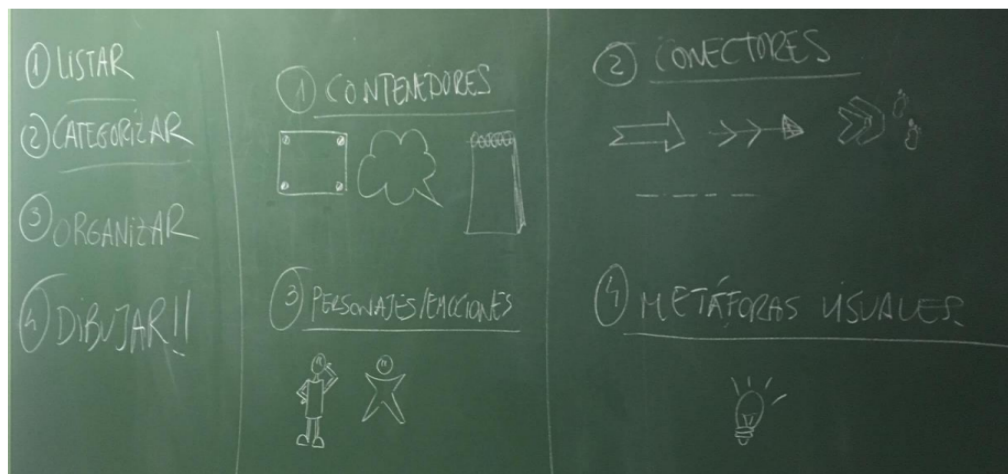
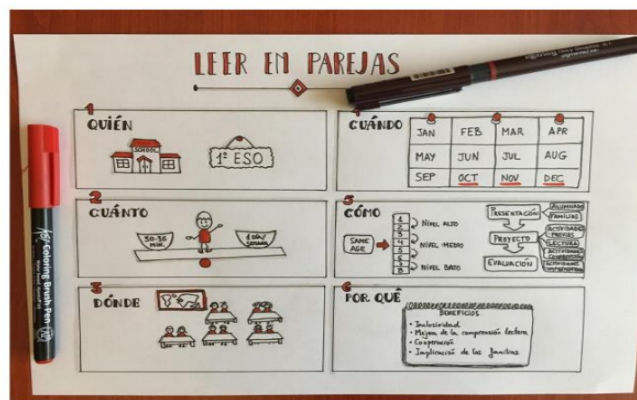
TITTELEN AV HANDLING/INNHOLDET SOM SKAL BLI UTVIKLET	
HVEM?	NÅR?
HVOR MYE?	HVORDAN?
HVOR?	HVORFOR?

Som et eksempel på Verktøy 2 er en infografikk laget av Patricia Santos vedlagt. Hun ble invitert til å utvikle en klargjørende undervisningsøkt i grunnskolelærerutdanningen i emnet Utdanningsteori ved Fakultet for utdanningsvitenskap (2021).

DISEÑAMOS: RUTINA DE PENSAMIENTO

6X6 DE DAM ROAM

@Patrysa10



Leafap

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.