



SIMPLY DIGITALLY UTBILDNING VERKTYGSLÅDA



Finansieras av
Europeiska unionen



INNEHÅLL

Intro	01
Öka den digitala kompetensen bland lärare inom yrkesutbildning	02
Öka engagemanget för e-lärande bland studenter	03
Överföring av analoga metoder till digitala format	04
Hantering av nätmobbning och utestängning	05

INTRODUKTION

HUR PROJEKTIDÉN "FÖDDES"

"SIMPLY digitally INCLUDED" skapades som ett uppföljningsprojekt till Erasmus+-projektet "SIMPLY INCLUDED". "SIMPLY INCLUDED" hjälpte personer med migrations- eller flyktingbakgrund att bli medvetna om sina styrkor och kompetenser för att kunna påbörja en yrkesutbildning. Att gå en yrkesutbildning kan leda till ett framgångsrikt inträde på arbetsmarknaden och främjar därför ett självbestämt liv.



Projektet riktade sig också till yrkeslärare och företag, eftersom de påverkas när det gäller att framgångsrikt integrera människor på arbetsmarknaden. Projektet startade 2019, sedan drabbade coronaviruset Europa 2020. Pandemin medförde många hinder och utmaningar för samhällena. Till exempel var man tvungen att ompröva konceptet med utbildning i närvaro och yrkesutbildningen kunde inte fortsätta som tidigare.

VAD ÄR SIMPLY digitallyly INCLUDED OM?

Med pandemin var yrkeslärare och utbildare tvungna att tänka på nya sätt att undervisa sina studenter digitalt utan att skapa ojämlikhet i utbildningen mellan studenter. Därför beslutade SIMPLY INCLUDED-konsortiet att ta itu med utmaningarna med integration och digitala inlärningsformat. Det var så SIMPLY digitallyly INCLUDED föddes.

SIMPLY digitallyly Included vill hjälpa invandrare och flyktingar att bli framgångsrika på den europeiska arbetsmarknaden. Vi vill dessutom ge lärare möjlighet att använda digitala metoder och att känna sig bekväma och bekväma i digitala undervisningsformat.

Under projektets gång utvecklade projektgruppen olika resultat för att stödja syftet med SIMPLY digitallyly Included. Det här presenterade resultatet kallas:

"SIMPLY digitalt FÖRBEREDD - digital verktygslåda för yrkeslärare"

Verktygslådan riktar sig till lärare för att stödja och öka deras digitala undervisningskompetens.

VAD HANDLAR VERKTYGSLÅDAN OM?

För att kunna fortsätta undervisa under pandemin och använda digitala format i olika situationer var lärarna tvungna att överföra år av analoga metoder till digitala lärmiljöer. Dessutom står de inför andra utmaningar som bristande deltagande från studenter, obefintlig tillgång till digitala enheter eller cybermobbing.

Verktygslådan syftar till att stödja yrkeslärare inom följande områden:

Öka antalet deltagare i digitala inlärningsaktiviteter inom målgruppen

Utbilda och öka kunskapen hos yrkeslärare om användningen av digitala verktyg för att öka attraktiviteten i undervisningen för att bli en "digital lärare" med särskilt fokus på mobila enheter för att övervinna problemet med obefintliga enheter

Öka användningen av digitala metoder för kollegialt lärande och digitala strategier för kooperativt lärande inom yrkesutbildningen.

Öka motivationen hos yrkesutbildningsstudenter att lära sig online genom att använda interaktiva och digitala verktyg.

Stödja omvandlingen av yrkeslärare från att vara en analog lärare till att bli en digital lärare

Lösningar för att hantera problem som cybermobbing i digitala klassrum

HUR ANVÄNDER MAN VERKTYGSLÅDAN?

Verktygslådan innehåller 4 kapitel:

- **Kapitel 1** : Öka den digitala kompetensen hos lärare inom yrkesutbildning
- **Kapitel 2**: Metoder för att öka studenternas deltagande i e-lärande
- **Kapitel 3**: Överföring av analoga metoder till digitala format
- **Kapitel 4**: Strategier och lösningar för att hantera nätmobbing och exkludering

Som lärare kan du använda verktygslådan på ett interaktivt sätt. Varje kapitel erbjuder ny kunskap och insikter om respektive tema. Men de erbjuder också olika praktiska verktyg som du kan integrera i ditt klassrum.

Du kan antingen läsa verktygslådan kapitel för kapitel eller bara läsa de kapitel som är relevanta för dig.


KAPITEL 1:

ÖKA DEN DIGITALA KOMPETENSEN BLAND LÄRARE INOM YRKESUTBILDNING

Den nya digitala tidsåldern som vi lever i kräver ständigt att vi förändrar och förbättrar de färdigheter som vi behöver för att kunna fungera väl i dagens värld. Digital kompetens är några av dessa färdigheter som kommer att spela en stor roll i de liv vi lever, både personligt och professionellt. Det finns fortfarande ett stort behov av att förbättra dessa färdigheter, också på grund av att den digitala eran fortsätter att utvecklas i en enormt snabb takt. Att kunna använda internet, googla och skicka e-post kanske verkade vara rätt digitala färdigheter för 10 år sedan, men det räcker helt enkelt inte längre. Detta är nu allmänt erkänt och vi måste vidta åtgärder för att se till att våra studenter får dessa riktiga färdigheter under sin utbildning så att de kan främja sin digitala utveckling när de börjar ta jobb och arbeta inom området.

Hur man förbereder tilltalande utbildningsinnehåll

Det är nödvändigt att vara uppmärksam på följande punkter när man förbereder intressant utbildningsinnehåll. Det innehåll vi förbereder bör vara parallellt med de mål vi vill uppnå med både klassrumsutbildning och onlineutbildningsprogram eftersom den digitala omvandlingen sker mycket snabbt inom utbildning.



När du organiserar dina onlinekurser med hjälp av de grundläggande principerna för kursdesign, ditt innehåll; Förbered dina lektionsplaner genom att identifiera och kategorisera läroplansrelaterade element i "lärandeobjekt, interaktioner och gränssnitt." Utforska djupt egenskaperna hos visuella, skriftliga och ljudelement så att du kan skapa engagerande och meningsfulla visuella material, utnyttja engagerande skriftliga element och använda ljud effektivt för att öka studenternas uppmärksamhet, engagemang, förståelse och lärande. Införliva digitala utvärderingsverktyg i din instruktionsdesign som stöder formativ feedback, reflektion, möjliggör instruktionsjusteringar och utvärdera effektiviteten av ditt kursinnehåll för att stödja kontinuerlig förbättring. Använd en mängd olika digitala verktyg för att strukturera differentierade inlärningsupplevelser online. Sammanför de lärandeobjekt och bedömningsverktyg som du har utvecklat för att strukturera interaktioner, gränssnitt och skapa eller utveckla din kurs.

Digital självorganisering

Digital tools are in itself not the magical wand that makes a school of a sudden more effective and engaging, schools need well-prepared teachers, new ways of organizing (the teaching process, the classrooms, the evaluation and assessment processes of both teachers and students) and involve the relevant actors in the process of designing a coherent plan for adopting these type of tools.



Användning av mobiltelefoner som en mobil enhet för deltagande i e-lärande

Mobiltelefoner som ett digitalt verktyg spelar en viktig roll i inlärnings- och undervisningsprocessen. Det förväntas att teknikens betydelse och roll kommer att öka i framtiden och fortsätta att förändra skolor och undervisning. Användningen av mobiltelefoner är en ny teknisk landvinning och pedagogisk trend som erbjuder stora möjligheter för både lärare och elever när det gäller lärande.

Potentialen för effektiv undervisning och e-lärande ökar med användningen av mobil teknik. Detta beror på fördelarna med att lära sig med mobiltelefoner, till exempel förmågan att underlätta delning av information, kritiskt tänkande, deltagande lärande, problemlösning och utveckling av livslånga kommunikationsfärdigheter utan begränsningar i tid och rum.

BÄSTA RÅD

DIGITALA VERKTYG

Introduktion

Verktyg	Quizlet
Länk	www.quizlet.com
Typ	Spelbaserad inläring
Syfte	"Med Quizlet finns det så många alternativ för dig och dina elever att använda. Du kan använda miljontals flashcard-uppsättningar för att lära ut en mängd olika ämnen. Det gör lärandet roligt och engagerande för elever i alla åldrar och framför allt är det mycket enkelt att använda och tillgängligt för dig och dina elever. Du kan välja mellan olika typer av quiz att spela, vilket gör verktyget mångsidigt och levande."
Tips & Tricks	Låt eleverna göra övningarna enskilt eller tillsammans.
Resurser	Du behöver bara logga in på webbplatsen www.quizlet.com och sedan är du igång!

BÄSTA RÅD

DIGITALA VERKTYG

Introduktion

Verktyg	Mentimeter
Länk	www.mentimeter.com
Typ	"Spontan, interaktiv"
Syfte	"Mentimeter är ett mycket effektivt verktyg och kan faktiskt hjälpa till att förenkla ditt liv som lärare. Det samlar funktioner från ett par olika verktyg och har många av funktionerna i en enkät- eller frågesportsapp. Dessa funktioner är helt enkelt inbäddade i ett presentationsformulär, så att du kan engagera dig utan att lämna ditt presentationsmaterial (du kan också bädda in dem i PowerPoint)."
Tips & Tricks	Ett tips till lärarna: försök att vara så tydlig som möjligt med vilka frågor du ställer. Du vill inte skapa oklarheter under din presentation. Förklara för dina elever vad de ska göra och vad som är ditt mål. Det kommer garanterat att fånga elevernas uppmärksamhet!
Resurser	Det är en onlineansökan och inget material behövs. Allt du behöver är en enhet och en internetanslutning.

BÄSTA RÅD

DIGITALA VERKTYG

Introduktion

Verktyg	Padlet
Link	https://padlet.com/
Typ	"Samarbete, kreativitet, kul, intuitiv"
Syfte	"Detta är ett internetverktyg som gör det möjligt för lärare och elever att samla in onlineinformation och ladda upp dem på Padlets digitala tavla med bara Drag & Drop. Videor, texter, hyperlänkar, bilder etc. kan läggas till på Padlets digitala tavla och kan organiseras som på en traditionell klassrumstavla, som brukade vara full av meddelanden och anteckningar."
Tips & Tricks	Det är roligt och intuitivt. Detta kommer att locka elevernas uppmärksamhet, detta bör beaktas.
Resurser	Allt du behöver är en enhet och en internetanslutning.

BÄSTA RÅD

DIGITALA VERKTYG

Introduktion

Verktyg	Kahoot
Link	www.kahoot.com
Typ	Collaboration, interaction, game based learning
Syfte	Kahoot! är en spelbaserad inlärningsplattform online som förvandlar inlärningsförfarandet till en rolig och trevlig upplevelse. Den kan hjälpa lärare att snabbt och enkelt skapa sina egna frågesporter (som kallas Kahoot!) och få svaren nästa minut. Kahoot! kan användas i klassrummet för repetitionsändamål eller för reflektion av studenter på en kurs.
Tips & Tricks	Det är en perfekt applikation för att ha kul med eleverna.
Resurser	"Innan ni börjar spela kan ni rekommendera era elever att hämta sina smartphones eller surfplattor och gå med i www.kahoot.it eller ladda ner appen."

BÄSTA RÅD

DIGITALA VERKTYG

Introduktion

Verktyg	Canva
Link	www.canva.com
Typ	Creativity, collaboration, visual intelligence
Syfte	<p>"Canva är ett kraftfullt designverktyg som kan användas i undervisningen för att skapa projekt som inte bara ser bra ut utan också hjälper eleverna att lära sig grunderna i digital design. Det här är ett kostnadsfritt verktyg som låter elever och lärare arbeta med fotoredigering, designlayout och mycket mer, allt på en lättanvänd plattform.</p> <p>Även om detta kan användas av studenter för att skicka in projekt, kan det också lära dem hur man arbetar mer kreativt när man lägger ut arbete. Lärare kan också använda plattformen för att skapa vägledning, affischer och annat för klassrummet och andra sammanhang."</p>
Tips & Tricks	"Canva är väl integrerat med Google Classroom, vilket gör det till ett mycket användbart tillägg för de institutioner som redan använder den plattformen."
Resurser	Allt du behöver är en enhet och en internetanslutning.

KAPITEL 2

ÖKA ENGAGEMANGET FÖR E-LÄRANDE BLAND STUDENTER

II det här kapitlet kommer vi att betona de viktiga strategier som kan implementeras för att öka studenternas engagemang i e-lärandemiljöer. Onlineutbildningen har utvecklats snabbt de senaste åren, och det är viktigt att förstå hur man skapar en interaktiv och inkluderande atmosfär som främjar lusten att lära. Genom att integrera multimedielement och främja diskussionsforum kan eleverna känna gemenskap och samhörighet med sina kamrater och lärare. Dessutom kan spelelement och responsiv design ge en rolig och visuellt tilltalande inlärningsupplevelse. digital läskunnighet och kompetens är mycket efterfrågad och en stimulans för de traditionella inlärningsätt som redan är etablerade och finns för att stödja överföring av kunskap och information. Olika metoder för e-lärande har använts och stöds genom att sammanflätas med traditionella inlärningsmetoder för att passa alla elevers behov och möta dem samtidigt genom olika aspekter av lärande och liv.

Interaktivt innehåll

- Utveckla engagerande videoföreläsningar som bryter ner komplexa koncept.
- Skapa interaktiva presentationer med hjälp av verktyg som Mentimeter eller Canva och Google Slides för att involvera studenterna aktivt.
- Integrera frågesporter i innehållet för att bedöma förståelsen..
- Använd enkäter för att samla in åsikter om relevanta ämnen och uppmuntra till deltagande.



● **Forums**

- Skapa öppna diskussionsfrågor som uppmuntrar kritiskt tänkande och olika perspektiv.
- Uppmuntra eleverna att svara sina kamrater, vilket främjar en känsla av gemenskap.
- Delta regelbundet i diskussioner för att ge vägledning och ytterligare insikter.
- Bekräfta värdefulla bidrag från eleverna.

● **Virtuella gruppdiskussioner**

- Ta fram diskussionsämnen och frågor för mindre grupper.
- Låt studenterna rotera mellan olika grupper med jämna mellanrum.
- Roterat baserat på ämnen eller uppgifter för att exponera eleverna för olika perspektiv.
- Uppmuntra grupperna att dela med sig av sina resultat till den större klassen.

● **Spelifiering**

- Dela ut utmärkelser för att ha slutfört moduler eller uppnått vissa milstolpar.
- Upprätthåll en topplista för att uppmärksamma de studenter som presterar bäst.
- Utforma scenarier där deltagarna kan tillämpa koncept i en simulerad miljö.
- Skapa en storyline eller berättelse som löper genom hela kursen.

● Regelbunden feedback

- Upprätta ett schema för att ge feedback på uppgifter och frågor.
- Erbjud en blandning av skriftlig och, om möjligt, personlig videofeedback.
- Lyft fram förbättringsområden tillsammans med positiv feedback.
- Koppla feedback till verkliga tillämpningar för att visa att den är relevant.

● Flexibla utbildningsvägar

- Erbjud videoföreläsningar, artiklar, podcasts eller interaktiva simuleringar.
- Låt studenterna välja det format som bäst passar deras inlärningspreferenser.
- Erbjud en rad olika uppgiftsalternativ med varierande nivåer av komplexitet.
- Låt studenterna föreslå sina projektidéer inom definierade parametrar.

● Tillämpning i verkliga livet

- Integrera fallstudier från relevanta branscher eller aktuella händelser.
- Uppmuntra eleverna att analysera och diskutera verkliga tillämpningar.
- Schemalägg virtuella eller inspelade sessioner med branschfolk.
- Låt studenterna skicka in frågor i förväg för att göra sessionerna mer interaktiva.



● Regelbundna utvärderingar

- Dela upp större utvärderingar i mindre, mer frekventa uppgifter.
- Använd formativa utvärderingar för att mäta förståelsen under hela kursen.
- Blanda traditionella utvärderingar med innovativa format som multimediprojekt eller debatter.
- Låt deltagarna visa upp sin förståelse på olika sätt.

● Inkluderande inlärningsdesign

- Inkludera exempel från olika kulturella bakgrunder och sammanhang.
- Se till att bilder och innehåll är inkluderande och representativa.
- Tillhandahåll undertexter för videor.
- Använd tillgängliga typsnitt och färgkontraster för läsbarhet.
- Se till att allt utbildningsmaterial är kompatibelt med skärmläsare.

● Uppmuntra självreflektion

- Inkludera reflekterande frågor i slutet av varje modul eller uppgift.
- Uppmuntra deltagarna att koppla ny kunskap till sina erfarenheter.
- Tillhandahåll verktyg som hjälper studenterna att sätta upp kortsiktiga och långsiktiga inlärningsmål.
- Underlätta regelbunden självutvärdering mot dessa mål.



● Övervinna elevernas rädsla för att använda kameror och mikrofoner

Med den ständigt föränderliga digitala världen och behovet av kompetens, kommer rädslan och de överväldigande känslorna som eleverna känner att vara en ständigt återkommande företeelse. De flesta av dessa känslor gentemot den digitala världen härrör från pressen att tekniken är något som vi måste vänja oss vid trots de ständigt föränderliga aspekter som den utsätter oss för. Rädslan för teknik och i synnerhet kameror och mikrofoner i virtuella klassrum för elever måste upplevas på olika sätt av alla. Det innebär att det finns ett utrymme i de virtuella klassrummen där alla elever kan känna sig trygga med att utforska och lära sig mer om de tekniska och digitala förändringarna.

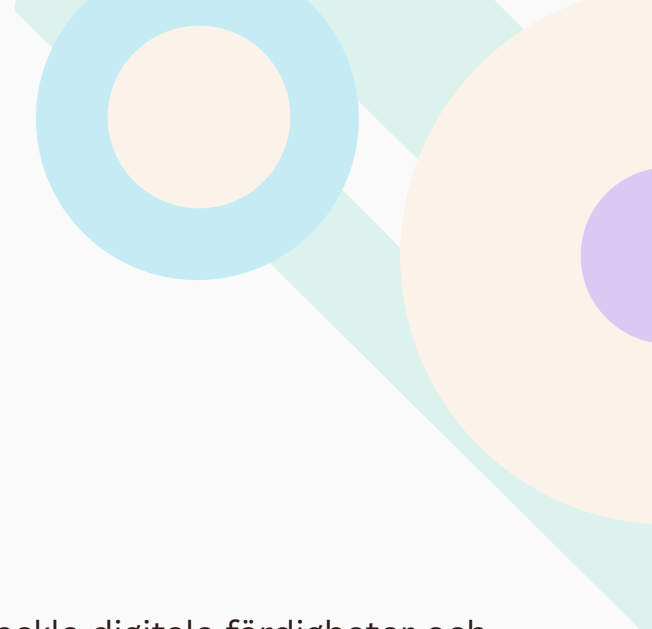
- Erbjud alternativ för deltagande - erbjuda flera interaktiva sätt att delta, till exempel chattfunktioner, omröstningar eller inlämning av svar genom skriftliga uppgifter. Detta gör det möjligt för eleverna att välja det mest bekväma sättet att delta utan rädsla eller press.
- Ice breaker-aktiviteter - den här typen av allomfattande aktiviteter kan användas för att skapa någon form av förtrogenhet. De bör ligga utanför ämnesinnehållet eftersom de hjälper eleverna att komma in i tanken på att känna varandra. Detta kommer i sin tur att bygga en känsla av gemenskap bland studenterna och därmed skapa en bekväm atmosfär med sina kamrater.
- Normalisera tekniska problem - detta är att erkänna att tekniska problem kan uppstå under inläring och att de är normala och mycket erkända. Att uppmuntra och skapa en stödjande miljö där tekniska problem bemöts med förståelse skapar trygghet bland elevernas kamrater.



● Erbjud stöd till elever om digitala färdigheter och kompetenser

För att förbättra elevernas digitala lärande och kompetens krävs en kombination av tekniska färdigheter, digital kompetens och effektiva strategier för att använda onlineresurser. Detta innebär att digital kompetens måste vara en förvärvad färdighet som kan behöva en uppgradering då och då eftersom den digitala världen alltid utvecklas. Detta innebär att eleverna måste tycka att den digitala läskunnigheten är interaktiv och involverande nog för att de ska kunna visa intresse och förvärva de färdigheter som krävs samt en uppgradering då och då.

- Experimentera med AI - att dyka ner i hela AI-världen som har maskinmodeller som har inlärningsplattformar är en enorm vinst för digital kompetens. Att utforska områden som bildigenkänning, naturlig språkbehandling eller rekommendationssystem är ett säkert sätt att fördjupa eleverna i den digitala världen.
- Mindfulness- och produktivitsappar - den här typen av appar förbättrar fokus och tidshantering för eleverna.
- Innovationsutmaningar online - att delta i innovationsutmaningar online uppmuntrar kreativ problemlösning och idégenerering. Utmaningarna på vissa plattformar som Kaggle används för att ta itu med verkliga problem.



Som pedagog kan du stödja eleverna i att utveckla digitala färdigheter och kompetenser genom att använda olika strategier, resurser och verktyg för att förbättra deras förmåga att navigera i det digitala landskapet. Genom att kombinera dessa strategier kan lärare ge omfattande stöd och se till att eleverna inte bara förvärvar digitala färdigheter utan också känner sig trygga med att tillämpa dem i olika sammanhang.

Detta tillvägagångssätt förbereder eleverna för de utmaningar och möjligheter som det digitala landskapet innebär, både i skolan och i yrkeslivet. Här är några erbjudanden och tillvägagångssätt:

Workshops i digitala färdigheter:

- Genomföra regelbundna workshops med fokus på grundläggande digitala färdigheter, inklusive internetkunskap, samarbetsverktyg online och digital säkerhet.
- Kurera eller skapa onlinekurser och handledning som täcker ett spektrum av digitala färdigheter, tillgängliga i deras egen takt.

E-Lplattformar för e-lärande:

- Utnyttja e-learningplattformar som Coursera, edX eller Khan Academy för en mängd olika kurser och resurser för digital kompetens.

Interaktiva utbildningsmoduler:

- Utveckla interaktiva digitala inlärningsmoduler med praktiska övningar för att förstärka digitala färdigheter på ett praktiskt sätt.
- Tillhandahåll resurser för digital kompetens, med betoning på kritiskt tänkande, integritetsmedvetenhet och ansvarsfullt beteende på nätet.
- Integrera sömlöst digitala verktyg i lektionerna för att exponera eleverna för deras praktiska tillämpningar inom ämnet.
- Utforma uppgifter som kräver användning av digitala verktyg, vilket främjar praktisk erfarenhet och tillämpning av färdigheter.
- Regelbundet utvärdera elevernas digitala färdigheter för att identifiera områden som behöver förbättras och skräddarsy stödet därefter.

Gästtalare och webbseminarier:

- Ordna webbseminarier eller bjud in branschfolk för att dela med sig av sina insikter och väcka intresse för digitala karriärer.

Utveckling av digitala portföljer:

- Hjälp eleverna att skapa digitala portföljer för att visa upp sina prestationer och digitala färdigheter, vilket underlättar framtida akademiska och yrkesmässiga strävanden.

Digitala kompetensmärken:

- Implementera ett badge- eller certifieringssystem för att uppmärksamma och motivera eleverna för deras prestationer när det gäller att utveckla digitala kompetenser.

BÄSTA RÅD

DIGITAL ENERGIZER

Aktivitetsens namn	Looking around
Beskrivning	Be deltagarna att stå eller sitta och endast använda huvudrörelserna för att följa dina instruktioner. Ge instruktioner som "Upp" (titta i taket), "Ner" (titta i golvet), "Vänster" och "Höger". Efter en minut byter du betydelsen av "Upp" och "Ner" och vänster och höger förblir desamma. Avsluta aktiviteten efter ytterligare en minut då deltagarna har anpassat sig till de ändrade instruktionerna.
Profil för elever	ingen specifik profil
Mål	Att möta utmaningar i samband med att lära sig bort etablerade associationer och anpassa sig till nya.
Längd	5-15 min
Hjälpande länkar	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/

BÄSTA RÅD

DIGITAL ENERGIZER

Aktivitetsens namn	Tidsmaskinen
Beskrivning	Uppmuntra deltagarna att använda sin fantasi genom att individuellt ta upp följande frågor: "Om du hade möjlighet att resa i tiden, antingen framåt eller bakåt... : Presentera några frågor via webbkamera och uppmana deltagarna att dela med sig av sina svar antingen via videokonferensfunktioner eller inom sina utsedda virtuella breakout-team.
Profil för elever	13+
Mål	Underlätta kreativt tänkande och gruppinteraktion
Längd	10-20 min
Material	"Frågor Vart skulle du välja att åka? Om du fick chansen att träffa någon från det förflutna, vem skulle det vara, och vad är anledningen?"
Hjälpande länkar	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/

BÄSTA RÅD

DIGITAL ENERGIZER

Name of the Activity	Puppy vs. Kitty Showdown
Beskrivning	<p>Dela in deltagarna i valpar och kattungar, med hjälp av icke-verbala signaler eller bakgrundsbilder.</p> <p>Använd högtalarvy för tydlig synlighet i den virtuella plattformen.</p> <p>Valparna turas om att på ett kreativt sätt säga hej till kattungarna och försöker få dem att le eller skratta.</p> <p>När en kattunge ler eller skrattar byter de lag och ansluter sig till valpsidan.</p> <p>Fortsätt tills alla deltagare har blivit valpar eller tills det bara finns en kattunge kvar.</p>
Profil för elever	10+
Mål	Sprid energi och skratt i det virtuella rummet och främja samtidigt samspelet i teamet.
Längd	5-15 min
Material	-
Hjälpande länkar	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/



ATT ÖVERVÄGA

När man organiserar en effektiv onlinekurs är det viktigt att välja en virtuell plattform som är både tillförlitlig och användarvänlig, och att se till att deltagarna trivs genom lämplig utbildning och resurser. Tydliga instruktioner bör ges i förväg, särskilt om det finns demonstrationer som involverar specifika onlineverktyg eller plattformar, och kompletterande handledningsmaterial eller videor kan skapas för deltagarna att referera till.

REFLEKTION

1. Vilka strategier använder du för närvarande och hur effektiva anser du att de är?
2. Hur kan du tänka dig att tillämpa de diskuterade metoderna i din specifika e-learningmiljö?
3. Hur kan de metoder som diskuteras i workshopen hantera eller övervinna dessa hinder?
4. Hur kan du införliva element av spelifiering för att öka studenternas engagemang i dina e-learningaktiviteter?
5. Hur kan du säkerställa att ditt e-learningmaterial och dina e-learningaktiviteter är tillgängliga och inkluderande för alla studenter?

KAPITEL 3


ÖVERFÖRING AV ANALOG METODER TILL DIGITALA FORMAT

Peer learning definieras som förvärv av kunskaper och färdigheter genom aktiv hjälp och stöd bland följeslagare. Det vill säga att hjälpa varandra att lära och lära sig själva genom att göra. Denna metod har använts riktad mot kunskapen om kärnfärdigheter men den har modifierats och anpassats för känslomässiga lärprocesser där social interaktion är postens mål. Således är sociala och emotionella vinster genom kamratlärande numera lika viktiga som kognitiva vinster.

Andra viktiga aspekter av kamratlärande är värdet av samarbete och den ökade medvetenheten hos de kamrater som är involverade i aktiviteterna, framför konkurrens.

Onlineinläring kan ibland vara mycket isolerande och eleverna kan koppla av och bli omotiverade, så genom att använda peer learning-aktiviteter i dina onlinelektioner eller digitala kurser ökar elevernas motivation och engagemang. Därför, eftersom social interaktion är avgörande för kamratlärande, är utmaningen nu att överföra denna typ av aktiviteter till ett digitalt format utan att förlora de positiva aspekterna av kamratlärande ansikte mot ansikte. Följande tips kan hjälpa dig att förbättra dina digitala lektioner:

- Inkludera så många gruppbaseade aktiviteter som möjligt.
- Ge eleverna i uppdrag att kontrollera sina klasskamraters uppgifter och svara på den feedbacken.
- Främja mentorskap bland studenter.
- Inkludera aktiviteter där eleverna tar upp lärarens roll för att förklara några begrepp eller kärnkunskaper.



I det här kapitlet hittar du några peer group-aktiviteter och bästa praxis översatta till ett digitalt format.

Kamratgruppsaktiviteter i en digital miljö

Tandem lärande

Det är en metod som används för att lära sig språket baserat på ömsesidigt utbyte mellan tandempartner (helst en infödd talare på målspråket och en inlärare av det språket). Denna aktivitet hjälper också till att bygga vänskap och till den invandrade studentens sociala inkludering och språkkunskaper.

Genomförande:

- 1) Bygg ett matchande system för invandrare och lokala/infödda studenter. Detta kan göras i ett första onlinemöte med alla deltagare.
- 2) Tänk på organisatoriska aspekter som när och hur ofta de ska träffas.
- 3) Förbered några ämnen eller intressen att erbjuda paren att prata om. Detta är viktigt för de första mötena och de skulle behöva mindre vägledning när de bygger en relation.
- 4) Organiser online eller digitala möten för varje tandem.

Livets flod

Det är en självbiografisk berättarmetod som kan användas för individuella introduktioner eller för att grupper ska reflektera över ett projektproblem. Eftersom det är mycket flexibelt och kreativt tillåter det individuell personlig reflektion, djup tanke, förbättrar social interaktion och provocerar samtal.

Genomförande:

- 1) I början av onlinesessionen, ge instruktionerna till hela gruppen.
- 2) Dela upp eleverna i par eller grupper i breakoutssessioner.
- 3) Varje elev skapar en visuell affisch med hjälp av ett digitalt samarbetsverktyg som Canva eller något annat delat dokument. Affischen representerar deras individuella tanke eller personliga erfarenhet. Det kan ha foton, 3D-bilder, färger, etc.
- 4) Alla elever i gruppen kan arbeta med samma dokument så att det kan samlas som en hel bild inklusive var och en av affischerna.
- 5) Lämna lite tid för reflektion och debriefing i slutet av sessionen.

Kooperativt kamrat/stödjande lärande

Syftet är att stödja elevernas utbildning och träning när de är på företag eller fabriker under sin lärlingsutbildning. Genom att arbeta tillsammans med elever från andra skolor eller klassrum inom samma utbildningsområde eller på olika företag inom samma område kan eleverna dela med sig av sin egen kunskap och erfarenhet, utveckla teamarbete, problemlösning och konflikthanteringsförmåga. De ger också stöd till de andra, antingen om användningen av ny teknik eller för att lösa eventuella problem de kan möta på företagen.

Onlineimplementering är ganska enkel eftersom lärarna eller samordnarna bara behöver ge möjlighet att träffas online och bestämma hur ofta de kommer att behöva göra det. Utmaningen är att samarbeta mellan olika skolor och att involvera någon från företagen.

KAPITEL 4

ATT HANTERA NÄTMOBBNING OCH UTANFÖRSKAP

I det här kapitlet kommer vi att lära oss vad nätmobbning är, hur det kan påverka skolmiljön och vilka strategier och lösningar kan skolor använda för att framgångsrikt hantera det..

VAD ÄR ITMOBBNING?

Cybermobbing är en form av mobbing eller trakasserier som sker online. Det innebär användning av teknik för att medvetet och upprepade gånger skada, trakassera eller skrämna en individ eller grupp.

Ett exempel på nätmobbning är utanförskap. Det händer när eleven är utesluten från onlinegrupper, aktiviteter eller konversationer. Det kan orsaka obehag och ångest. Andra exempel på nätmobbning kan vara trakasserier, identitetsstöld, cyberstalking, doxing, flaming, outing och trolling.

EXEMPEL PÅ NETMOBBNING

- **Trakasserier:** Skicka hotfulla eller aggressiva meddelanden, e-postmeddelanden eller kommentarer online.
- **Imitation:** Skapa falska profiler för att imitera och skada någons rykte.
- **Uteslutning:** Avsiktligt utesluta någon från onlinegrupper, aktiviteter eller konversationer.
- **Cyberstalking:** Övervakar och följer kontinuerligt någon online, ofta med uppsåt.
- **Doxing:** Dela privat och känslig information om någon utan deras samtycke.
- **Flammande:** Lägga upp hetsande eller nedsättande kommentarer i onlinediskussioner.
- **Utflykt:** Avslöja personlig information, hemligheter eller privata upplevelser utan samtycke.
- **Trolling:** Att medvetet provocera och uppröra andra på nätet för ens nöje.



● Vilka är konsekvenserna av nätmobbning?

Cybermobbing i skolan kan orsaka betydande känslomässig och psykisk skada för eleverna (offer för nätmobbning). Det kan skapa en fientlig och osäker inlärningsmiljö. Offren tenderar att uppleva **svårigheter att koncentrera sig på sina studier**, vilket leder till en **försämring av akademiska prestationer**. Det övergripande skolklimatet kan bli lidande som ett resultat, vilket påverkar hela elevkårens välbefinnande.

För att framgångsrikt kunna hantera cybermobbing och utanförskap föreslår vi nästa strategier och åtgärder:

1. Digitala gruppförstärkande åtgärder
2. Upprättande och införande av digitala konsultationstimmar
3. Digitala återkopplingsmetoder för gruppreflektion

Digital group strengthening measures

- **Tydliga kommunikationsriktlinjer:** Etablera tydliga riktlinjer för kommunikation inom gruppen, inklusive förväntningar på lyhördhet, ton och användning av kommunikationsverktyg.
- **Definierade roller och ansvarsområden:** Definiera tydligt roller och ansvar inom gruppen. Detta hjälper till att undvika förvirring, säkerställer ansvarsskyldighet och gör att varje medlem kan förstå sitt bidrag till gruppens mål.
- **Digital Team Building-aktiviteter:** Organisera virtuella teambuildingsaktiviteter för att främja en känsla av samarbete och lagarbete. Detta kan inkludera onlinespel, virtuella isbrytare eller samarbetsprojekt som uppmuntrar interaktion.
- **Digital utbildning och kompetensutveckling:** Ge utbildning och resurser för att förbättra digital kompetens och färdigheter som är relevanta för gruppens mål. Detta säkerställer att alla medlemmar är utrustade för att effektivt använda digitala verktyg och plattformar.
- **Integrera SEL (Social-emotional Learning):** Lägg in social-emotionell inlärning i läroplanen för att förbättra emotionell intelligens. Detta kommer att hjälpa eleverna att utveckla empati för sina kamrater.


VIRTUELL ICEBREAKER hjälper deltagarna att **lära känna varandra** och skapa en **positiv och engagerande atmosfär**.

Till exempel Emoji Introductions: Deltagarna presenterar sig själva med hjälp av emojis. De kan välja emojis som representerar deras humör, hobbyer eller något annat de vill dela med sig av.



● Upprättande och införande av digitala konsultationstimmar

- **Definiera tydligt syftet med de digitala konsultationstiderna.** Bestäm de specifika tjänster, expertis eller assistans som kommer att tillhandahållas under dessa timmar.
- **Välj lämpliga digitala plattformar** för att vara värd för konsultationerna. Vanliga alternativ inkluderar videokonferensverktyg (t.ex. Zoom, Microsoft Teams), chattplattformar, e-post eller dedikerade onlineportaler.
- **Sätt upp ett regelbundet och konsekvent schema** för digitala konsultationstider. Detta innebär att specificera de dagar och tider då individer kan förvänta sig att tjänsteleverantören är tillgänglig för konsultationer.
- **Marknadsför aktivt** de digitala konsultationstiderna till målgrupper. Använd olika kommunikationskanaler, såsom nyhetsbrev, inlägg i sociala medier och e-postmeddelanden, för att informera kunder eller användare om tillgängligheten för dessa digitala tjänster.
- **Ange tydligt kontaktinformation**, inklusive länkar eller detaljer för att gå med i digitala konsultationer. Se till att individer vet hur man ansluter under de angivna tiderna och all ytterligare information de kan behöva.

- 
- **Upprätta tydliga riktlinjer och rutiner** för digitala konsultationer. Detta inkluderar att beskriva förväntningar på beteende, konfidentialitet, formen för konsultationer och all annan relevant information som användare bör vara medvetna om.
 - **Provning:** Innan du officiellt lanserar digitala konsultationstider, testa noggrant de valda digitala plattformarna och den tekniska infrastrukturen. Detta hjälper till att identifiera och åtgärda eventuella tekniska problem för att säkerställa en smidig upplevelse för både tjänsteleverantörer och kunder.
 - **Uppmuntra feedback:** uppmuntra individer som deltar i digitala konsultationer att ge feedback. Denna feedback kan vara värdefull för att göra förbättringar, förfina processen och säkerställa att de digitala konsultationstiderna möter användarnas behov.



● Digitala återkopplingsmetoder för gruppreflektion

- **Breakout rum** för att uppmuntra aktivt deltagande och ge möjligheter för olika röster att höras och främjar en känsla av gemenskap.
- **Omröstningar** för att säkerställa engagemang från alla deltagare och gör det möjligt för dem att uttrycka sina tankar.
- **Chattfunktion** för att aktivera realtidskommunikation för föreläsningar.
- **Reaktioner** för att visa erkännande utan att avbryta.
- **Icke verbal feedback** - ja/nej / räcka upp handen för snabb kommunikation.
- **Väntrum** för att förhindra störningar, skapa en känsla av ordning under lektionerna.
- **Inspelning** för att säkerställa att alla elever har möjlighet att komma ikapp med missat material, vilket främjar inkludering.
- **Virtuella bakgrunder** för att respektera elevernas integritet och ge komfort för dem som kan känna sig självmedvetna om sin miljö.

SIMPLY DIGITALLY TEACHING TOOLKIT