

De sundhedsfagliges undervisnings- og digitale kompetencer

Guide til underviser

Tænk virtuelt

Vær opmærksom på nedenstående ved virtuel undervisning:

Brug visuelle værktøjer

- Del gerne (screenshare), men de skal passe til mediet
Fx billeder/tegninger/ visuelle kort/modeller/ grafiske skabeloner/video
- Bruges fx MinSP/Telma, så skal det sikres, at visning er god og uden personhenførbare data
Forklar i ordbilleder (klart og tydeligt, hvor I er og hvad der sker - brug mus markør). Klik roligt gennem MinSP/Telma i et flow
- Ved PowerPoints skal der så lidt tekst som muligt, korte sætninger og stor skrift størrelse

Giv deltagerne mulighed for at deltage aktivt hvert 10 min

- Giv deltagerne mulighed for at give feedbacks eller stille spørgsmål
- Stil selv spørgsmål til deltagerne (ikke åbne)
- Indbyg kort status
- Hold pauser hvert 45. minut (5 – 10 min)
- Brug eventuelt 'breakout rooms' fx til drøftelse eller opgaver i mindre grupper

Når undervisningen afholdes

Giv plads til lidt social og relationel snak fx præsentation og/eller siden sidst mv.

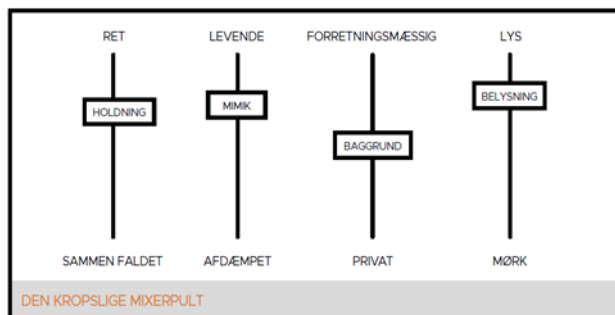
- Vær klar til tiden
- Sid eller stå foran kameraet, så du er tæt på (Står du op skal hele din krop kunne ses)
- Lad ikke andre forstyrre i lokalet
- Sæt rammen for undervisningen/træningen fx tydeliggør formål, ræk hånd op ved spørgsmål, præsentation ved navn inden man stiller spørgsmål
- Undgå forstyrrelser i rummet og tænk på baggrunden – hav evt. et neutralt billede som baggrund
- Opfodre deltager til at have kameraet tændt samt at deltager ikke sidder for langt væk fra kamera

Undgå 'Onslow effekten'

- Se den kropslige mixerpult (billede 1)

Deltagerens attitude

- Læs og forhold dig til deltagerens attitude
- Er der noget du skal handle på nu eller efter undervisningen for at sikre dig at deltageren opnår det fulde udbytte? (billede 2)



Billede 1

Den engagerede deltager

Fokuseret og opmærksom
Aktiv
Entusiastisk og ivrig
Nysgerrig og spørgende
Samarbejdende



Den uengagerede deltager

Uinteresseret
Passiv
Frustreret, keder sig
Ligeglad
Modarbejdende



Billede 2

Reference: Ullersted, M. og Kent, K., Playmakers håndbog, Facilitering af onlinemøder - sådan får du engagement og ejerskab gennem skærmen, Udgivet af Playmakers, Vejle, 2020, ISBN 978-87-972075-0-5

De nødvendige digitale kompetencer

En kompetence forstås som at have viden om, færdigheder til og en holdning om samt at kunne handle på

Underviser forventes at inkludere nedenstående:

Kommunikation og samarbejde

Netikette

- Sæt altid rammer for dig selv og deltagere samt deling af indhold og oplysninger
- Vær altid lydhør for at opbygge og opretholde respektfulde relationer til deltagerne
- Anvend kommunikationsstrategier tilpasset det anvendte medie og målgruppen

Håndtering af digital identitet

- Kend GDPR og overhold disse i den virtuelle kontekst
- Vær opmærksom på brug af data, der produceres både gennem det digitale værktøj og i det virtuelle rum
- Beskyt din egen og deltagernes omdømme

Digital kreativitet

Udvikle digitalt indhold

- Skab det digitale indhold efter officielle standarder og retningslinjer i henhold til dets formål
- Kombiner forskellige typer af digitalt indhold i henhold til målgruppe og formål

Copyright og ophavsret

- Forstå forskellen på copyright, ophavsret og GDPR
- Vælg lovligt indhold til brug i egne materialer

Sikkerhed og ansvarlighed

Beskytte personlige data og privathed

- Beskyt egne og deltageres data herunder kende hvilke oplysninger regionen betragter som følsomme personoplysninger
- Kendskab til hvornår og hvordan deltagernes oplysninger må deles fx med øvrige deltagere
- Kendskab til at personalekort ikke må være synligt på digitale medier såsom virtuel undervisning og træning

Problemløsning

Løse tekniske problemer

- Adskille tekniske problemer ved betjening af enheder (hardware) og problemer ved anvendelsen af det digitale værktøj (software)
- Hav en trin-for-trin tilgang til identificering af tekniske og/eller anvendelsesproblemer
- Vælg rette løsning til problemet

Reference: Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp2.2: The Digital Competence Framework for Citizens, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN978