

Køge skolerne - virtuel undervisning

Definition virtuel undervisning

Virtuel undervisning defineres som undervisning, hvor elever og lærer ikke er fysisk tilstede i samme lokale. Virtuel undervisning kræver således en anden tilgang – en anden stilladsering, forberedelse og mediebrug end fysisk klasserumsundervisning.

Inden for den virtuelle undervisning skelnes der mellem to dimensioner:

- a) Undervisningen er tidsmæssigt *synkron* (læreren og eleverne er tilstede online samtidig).
- b) Undervisningen er tidsmæssigt *asynkron* (læreren og eleverne er tilstede på forskellige tidspunkter og typisk på skift)

Synkron undervisning i et virtuelt klasseværelse

Den synkrone digitale undervisning giver mulighed for at etablere et virtuelt klasserum, hvor deltagelse selvsagt er på andre præmisser end i det fysiske. Online tilstedeværelse kan også være præget af nærvær, hvis du og eleverne arbejder bevidst med disse præmisser.

Microsoft Teams understøtter virtuelle møder og gør det muligt for dig som lærer at mødes med dine elever og afvikle undervisningen digitalt.

Tips til synkron undervisning i det virtuelle klasseværelse:

1. Bed eleverne om at afbryde (mute) deres mikrofoner, så de ikke byder ind i undervisningen (se evt. opsætning af teams møde i pdf "Microsoft Teams – en gennemgang" s. 6)
2. Del din egen skærm med f.eks. dine Power Points eller anden skriftlig og visuel præsentation.
3. Varier gerne med opgaver, hvor eleverne skal være aktivt deltagende, fx quizzer eller opsamlende opgaver undervejs.
4. Faciliter dialog og elevpræsentationer og skab mulighed for virtuelt gruppearbejde.
5. Lav en kort opsummerende video til slut om emnet, der kan sendes til dem, der eventuelt ikke har kunnet deltage. Dette kan eventuelt laves af en elev. Desuden kan det udnyttes i forhold til repetition og refleksion.

Asynkron virtuel undervisning

Den asynkrone undervisning vil typisk kunne understøttes vha. MU, programmerne fra Køge pakken og mulighederne i Microsoft Office 365.

I MU kan du som lærer udgive detaljerede ugeplaner og undervisningsforløb til eleverne, så det er klart for dem, hvilke materialer, de skal arbejde med og hvilke opgaver, de skal løse med hvilke værktøjer. Det kan både være *analogt* materiale i form af for eksempel taskebøger, som eleverne har med hjemme (om muligt) og/eller *digitalt* materiale i form af for eksempel en video, websider

eller digitale læremidler. Opgaverne skal typisk være velegnede til at blive løst med digitale værktøjer, så deling er let og feedback, justeringer m.m. kan blive en del af praksis.

Det er også muligt, at den asynkrone undervisning mere har en vejledende karakter ift. et praktisk eller teoretisk emne, hvor du primært hjælper eleverne med selv at udarbejde søgestrategier, selektare og vurdere relevant materiale, selv formulerer opgaver og/eller selv udvælger og inddrager digitale værktøjer til for eksempel at producere digitalt eller organisere og visualisere data.

Tips til asynkron undervisning:

1. Udarbejd en tydelig rammesætning, der hjælper eleverne til at få klarhed over, hvilke opgaver, de skal løse og hvordan.
2. Sørg for at give en grundig introduktion til opgaven. Dette kan fx. gøres via en skærmoptagelse eller en video hvor du filmer dig selv.
3. Følg så vidt muligt med i elevernes aktivitet og tag kontakt til elever, der har svært ved at komme i gang eller går i stå. Det kan evt. gøres ved individuelle samtaler over Teams.
4. Sørg for at forventningsafstemme ift. omfang og hyppighed af feedback. Både elev-lærer og elev-elev.
5. Hvis der overvejende arbejdes asynkront, kan du evt. tilbyde et tidsrum, hvor det er muligt at chatte med eller ringe til dig.

Se koegeskoler.dk for vejledning i bl.a. brugen af Teams "Microsoft Teams – en gennemgang" og retningslinjer vedr. GDPR i folderen "Databeskyttelse en del af vores DNA".

Du kan sandsynligvis, med fordel, vælge at kombinere de to undervisningstilgange, der hver især understøtter for eksempel selvstændigt arbejde og dialog meget forskelligt. Dette er noget, du bør drøfte og aftale overordnede lokale retningslinjer for med dine kolleger og ledelse på skolen.

Du står ikke alene

Koegeskoler.dk opdateres løbende med tekniske fif til at understøtte den virtuelle undervisning. Kan du ikke finde svaret, kan du enten rette henvendelse til Trine Mansa (trin6680) via Teams eller kontakte dit lokale PLC.

Skolebestyrelsesprincip

KL anbefaler, at skolerne rammesætter den virtuelle undervisning, så alle interessenter omkring elevernes undervisning kender og har drøftet forventninger til ageren i den virtuelle undervisning.

Rammesætningen udmøntes i et skolebestyrelsesprincip, brug eventuelt dette skriv som input/inspiration til arbejdet med princippet for virtuel undervisning.

Skolens ledelse kan blandt andet understøtte den virtuelle undervisningen ved at:

Sikre, at skolen samlet set kommunikerer til både elever og forældre om den virtuelle undervisning – herunder tydeligt kommunikerer skolens forventninger til elevernes deltagelse i undervisningen hjemmefra.

- Sørge for, at alle lærere har kendskab til relevante fagportaler, medier og øvrige muligheder for digital og virtuel undervisning, som skolen råder over, herunder Køge pakken.
- Understøtte, at lærerne finder en passende balance mellem synkron og asynkron virtuel undervisning.
- Understøtte at virtuel undervisning bliver veltilrettelagt mht. variation og sekvensering
- Sikre at eleverne ikke får for mange skriftlige afleveringer og opgaver
- Understøtte virtuel vejledning og feedback
- Opfordre lærere og studievejledning til at anvende virtuelle rum til vejledning og samtale med eleverne, dette kan gøres i Teams
- Involvere lærere, som har erfaring med eller særlige kompetencer i forhold til at planlægge og gennemføre digital og virtuel undervisning, kontakt evt. PLC medarbejdere eller teknisk it-vejleder
- Støtte eleverne i at skabe en fornuftig hjemmearbejdsplads i forhold til at sikre ro, et godt arbejdsmiljø og it-support.
- Virtuel vejledning i forhold til større skriftlige opgaver, hold evt. planlagte vejledningstimer via Teams