





DIDAKTISKE GREB TIL RUM

De didaktiske greb er konkrete ideer til, hvordan du som underviser kan eksperimentere med tid i undervisningen.

	DET FYSISKE RUM	
	I det virtuelle undervisningsrum bliver vi tit fanget af "at skulle kunne ses på skærmen".	
	Brug en større del af deltagerens rum.	Planlæg undervisningsaktiviteter, hvor deltagerne skal bruge genstande og værktøjer, som befinder sig i deres umiddelbare fysiske omgivelser.


	DET FYSISKE RUM	
	Det er en tilbagevendende diskussion, om deltagerne skal have kameraet tændt i det virtuelle undervisningsrum.	
	Skab fokus på kameraets betydning.	Eksperimentér med aktiviteter, hvor deltagerne skiftevis har kameraet slået til og fra. Drøft med deltagerne, hvordan de og du oplever det tændte og det slukkede kamera.


	DET SOCIALE RUM	
	I det virtuelle undervisningsrum skal sociale støttende fællesskaber genopfindes.	
	Skab rum til forskellige interesser.	Lav en virtuel tour-de-chambre, opret et passende antal breakoutrooms, lad et tilsvarende antal deltagerne forberede en aktivitet til et breakout. Lad resten deltagerne vælge frit mellem breakoutrooms.

	DET DIDAKTISKE RUM	
	I det virtuelle undervisningsrum er underviserrollen ofte mere styrende end i fysisk undervisning.	
	Lad deltagerne komme på banen.	Eksperimentér med forskellige underviserroller i det virtuelle rum. Hvornår er du instruerende, hvornår faciliterer du, og hvornår er du blot tilgængelig?

DIDAKTISKE GREB TIL RUM

De didaktiske greb er konkrete ideer til, hvordan du som underviser kan eksperimentere med tid i undervisningen.

	DET DIDAKTISKE RUM	
	I det virtuelle undervisningsrum er underviserrollen ofte mere styrende end i fysisk undervisning.	
Lad deltagerne komme på banen.	Eksperimenter med forskellige underviserroller i det virtuelle rum. Hvornår er du instruerende, hvornår faciliterer du, og hvornår er du blot tilgængelig?	

	DET DIDAKTISKE RUM	
	I det virtuelle undervisningsrum er underviserrollen ofte mere styrende end i fysisk undervisning.	
Lad deltagerne komme på banen.	Eksperimenter med forskellige underviserroller i det virtuelle rum. Hvornår er du instruerende, hvornår faciliterer du, og hvornår er du blot tilgængelig?	

Spillekort fra bogen *Tænk Læring Digitalt* © Malene Bolding og Charlotte Lærke Weitze.

Læs mere og find reglerne på: www.TaenkLaeringDigitalt.dk