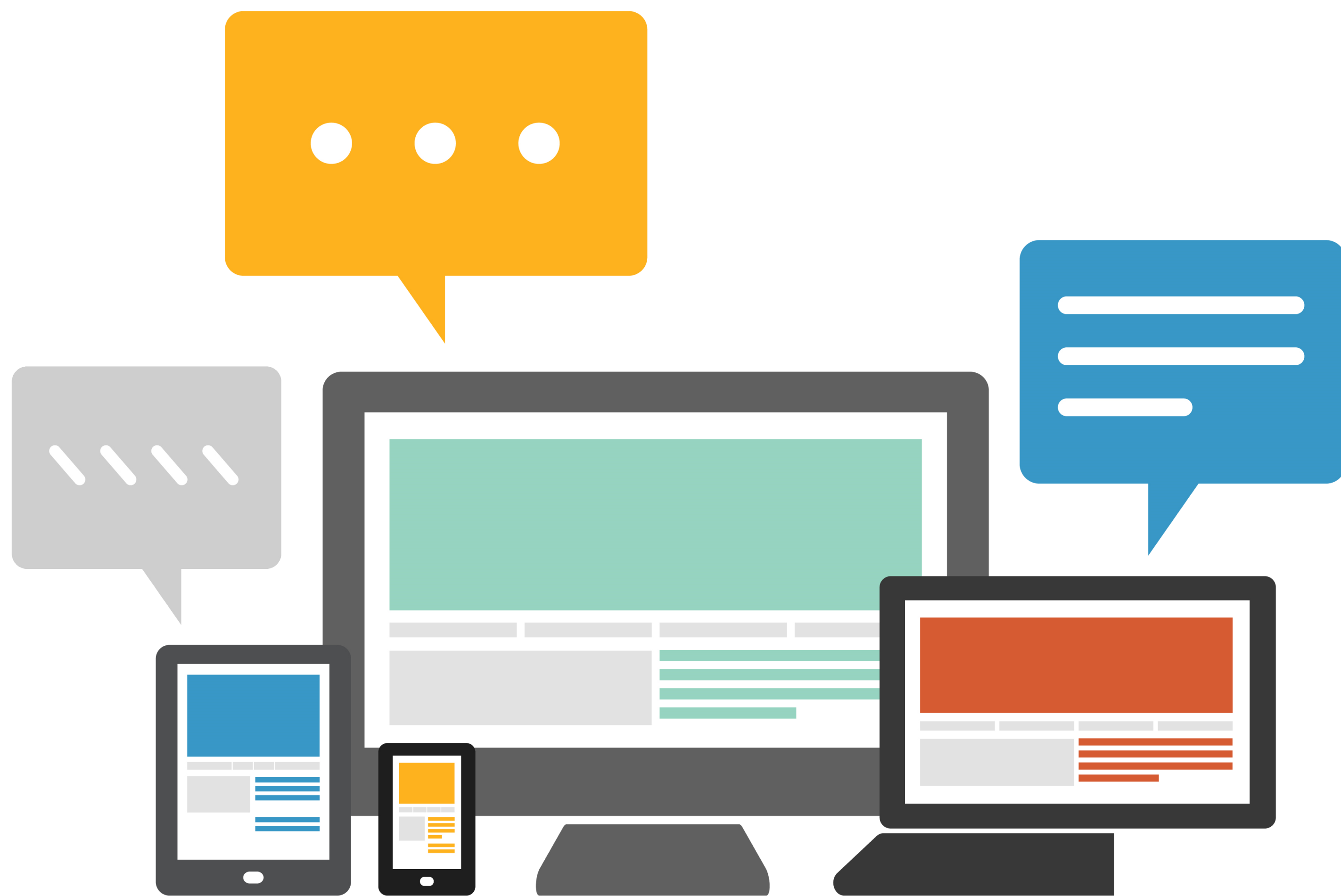


Lærervejledning til læringsspillet DIGIchat

Tema: Digital støj



Introduktion	2
Undervisning i temaet digital støj	3
Læringsmål	4
Materialer	5
Forberedelse	6
Igang sættelse af DIGIchat spillet	10
Sekvensbeskrivelse	14

Introduktion

Formål

Temaet "Digital støj" har til formål at skabe grobund for en sund dialog mellem elever om fordele og ulemper ved digitale læremidler. Temaet giver også eleverne viden og refleksion om, hvordan digital støj fra digitale "devices", i form af smartphones, computere og tablets, påvirker deres læringsudbytte i undervisningen.

"Digital støj" har særlig fokus på 3 undertemaer:

- Fokus & koncentration
- Digital afhængighed
- Tidsforbrug

Målgruppe

Elever i udskoling + gymnasieskolen (STX, HHX, HTX og HF) + ungdomsuddannelser.

Brug af tema sammen med brætspil

Temaet "Digital støj" spilles sammen med spilelementerne i "DIGIchat - Basics" brætspillet og tilhørende undervisningsmateriale.

Hvis ikke din institution i forvejen har "DIGIchat - Basics" brætspillet, kan dette bestilles via vores hjemmeside [her](#).

Det tilhørende undervisningsmateriale til temaet "Digital støj" downloades gratis under "Min DIGIchat" ved login på vores hjemmeside med en gratis bruger. Hvis du ikke allerede har oprettet en gratis bruger, kan du gøre det [her](#).

Teorien bag læringsspillet DIGIchat

Læringsspillet DIGIchat adskiller sig markant fra andre materialer til digital dannelse ved, at det er fagligt fundereret, udviklet og testet med afsæt i teoretisk viden om bl.a Knud Illeris' læringssyn, gamification og dialogisme.

Med dette som primær fundament og didaktisk tilgang til læring motiverer DIGIchat spillet eleverne til at opnå læring om digital dannelse på en underholdende og fængende måde.

Læringssyn

I læringsspillet DIGIchat anvendes Knud Illeris' syn på læring, hvor læring er betinget af, at være en del af et socialt samspil og med det syn, at alle læringssituationer består af tre dimensioner indhold, drivkraft og samspil.

DIGIchat bygger også på faglig viden om aktiv læring ved at inddrage elevernes egne interesser og oplevelser som middel til at få dem engageret i læringsprocessen omkring digital dannelse.

Gamification

Spilmekanikkerne og designet i læringsspillet DIGIchat er skabt med udgangspunkt i faglig viden om gamification. Gennem gamificeret elementer i DIGIchat skabes et læringsrum, der er underholdende for eleverne at være i og som øger deres motivation for at lære om digital dannelse.

Dialogisme

Ved anvendelse af faglig viden om dialogisme skabes en læringsramme i læringsspillet DIGIchat, som muliggør dialogiske interaktioner mellem eleverne. Dette øger i væsentlig grad elevernes mulighed for at ytre sig, skabe mening og refleksioner om forskellige emner og begreber inden for den digitale verden, hvilket er med til at danne et godt grundlag for elevernes digitale dannelse.

Læs mere om det teoretiske fundament i læringsspillet DIGIchat [her](#).

Undervisning i temaet "Digital støj"

Til temaet "Digital støj" medfølger undervisningsmaterialer i form af bl.a. PowerPoint, notatark til elever og underviser, plakat og vinderdiplomer.

Undervisningsmaterialet anvendes til 1 undervisningsgang, der består af 2 undervisningsmoduler på i alt 90 minutter.

1. undervisningsmodul

I 1. undervisningsmodul spiller eleverne DIGIchat med temaet "Digital støj", hvor medfølgende PowerPoint bl.a. anvendes til at beskrive temaet og spillereglerne i DIGIchat spillet.

2. undervisningsmodul

I 2. undervisningsmodul afholdes en opsamling efter spil med DIGIchat, hvor det medfølgende PowerPoint anvendes til at rammesætte en fælles opsamling med vidensdeling, refleksioner og dialog i plenum om digital støj. Her kan underviseren bl.a. få indsigt i elevernes opnået viden og refleksioner om digital dannelse og temaets fokus.

Afslutningsvis skal elever og underviser i fællesskab udarbejde klassens 5 digitale bud i form af retningslinjer, der kan hjælpe eleverne med at minimere digital støj i undervisningen. De 5 digitale bud nedskrives på medfølgende plakat, som kan hænges op et synligt sted i klassen. Plakaten er et godt redskab til at opsamle og synliggøre elevernes opnået viden og refleksioner om digital dannelse og digital støj. Til slut kåres vinderne af DIGIchat spillet.

Se sekvensbeskrivelsen på side 14 for en mere detaljeret beskrivelse af, hvordan undervisningen med temaet "digital støj" og læringsspillet DIGIchat kan foregå.

Læringsmål

Undervisning i temaet "Digital støj"/
Læringsmål

Læringsmålene for temaet "Digital støj" er:

Eleven har viden om:

- Fordele og ulemper ved anvendelse af digitale enheder og digitale værktøjer i undervisningen.
- Konsekvenserne ved digital støj i undervisningen og for eget læringsudbytte.
- Hvordan digital støj kan minimeres i undervisningen.
- Mobil afhængighed.

Eleven kan:

- Reflektere over eget brug af digitale enheder i og uden for skoletiden.
- Reflektere over konsekvenserne ved digital støj i undervisningen og for eget læringsudbytte.
- Udforme retningslinjer til et hensigtsmæssigt brug af digitale enheder i undervisningen.

I temaet inkluderes desuden elevernes digitale enheder som:

- Læringsmiddel til at løse lærerige opgaver og aktiviteter omkring temaet.
- Inspiration til hvordan digitale enheder kan anvendes til at lave sjove aktiviteter med inddragelse af bevægelse.

Materialer

Spillekort i temaet "Digital støj"

Til temaet "Digital støj" medfølger 1 klassesæt af 6 sæt spillekort, hvor 1 sæt spillekort spilles sammen med spilelementerne i 1 sæt "DIGIchat - Basics" brætspil. Hvert sæt kan spilles af op til 6 elever ad gangen dvs. at temaet "Digital støj" maksimalt kan spilles af 36 elever ad gangen.

I 1 sæt spillekort i temaet "Digital støj" medfølger følgende spillekort:

- 3 stk. quiz spillekort
- 3 stk. dialog spillekort
- 3 stk. aktivitet spillekort
- 3 stk. bonus spørgsmål

Herudover medfølger også 1 stk. vejledningskort og 1 stk. informationskort.

Spilelementer i "DIGIchat - Basics" brætspil

I 1 sæt "DIGIchat - Basics" brætspil medfølger følgende spilelementer:

- 1 stk. spillevejledning til underviser
- 1 stk. spillevejledning til elever.
- 2 stk. hjælpekort
- 1 stk. spilleplade
- 6 stk. svarplader
- 10 stk. røde spillebrikker
- 10 stk. grønne spillebrikker
- 70 stk. "like" pointbrikker.

Tilhørende undervisningsmaterialer

Til temaet "Digital støj" medfølger følgende undervisningsmaterialer:

- PowerPoint
- Lærervejledning
- Pointark til bedømmelse af elevernes dialog
- Notatark til elever
- Plakat til klassens digitale bud om digital støj
- Vinderdiplom der tildeles vinderne med flest likes (point).
- Vinderdiplom der tildeles gruppen med bedst dialogførelse.

Redskaber

Under spil med DIGIchat skal hver elev bruge:

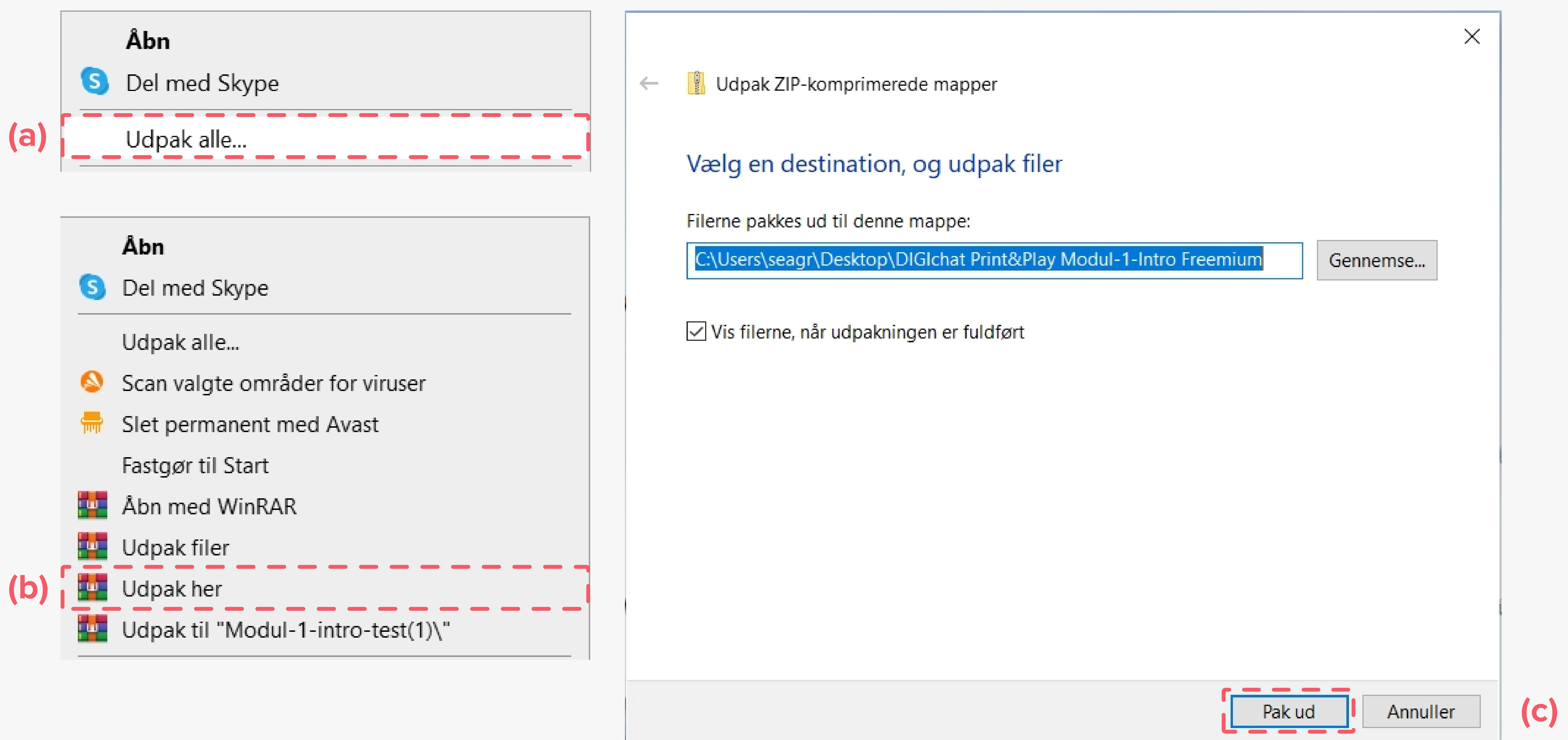
- 1 stk. smartphone eller tablet med kamerafunktion (video og billede) og adgang til internet.
- 1 stk. skriveredskab i form blyant eller kuglepen.

Forberedelse

1. Download af materialer

Undervisningsmaterialet til “Digital støj” downloades som ZIP fil-mappe under “Min DIGIchat” ved login på vores hjemmeside [her](#).

Den downloadede ZIP fil-mappe gemmes fx på skrivebordet og "udpakkes" ved at højre klikke på mappen og trykke på (a) "Udpak alle" eller (b) “Udpak her”. Dernæst trykkes på knappen (c) "Pak ud".



Hvis én af disse muligheder ikke er tilgængelige mangler din pc et program til at udpakke mappen. Til dette anbefales programmet “Winrar” som kan downloades gratis [her](#).

2. Indhold

I den udpakkede mappe finder du følgende PDF-filer:

- PowerPoint
- Lærervejledning
- Pointark til bedømmelse af elevernes dialog
- Notatark til elever
- Plakat til klassens digitale bud om digital støj
- Vinderdiplom der tildeles vinderne med flest likes (point).
- Vinderdiplom der tildeles gruppen med bedst dialogførelse.

3. Print af materialer til brug i undervisningen

Følgende materialer printes i A4 størrelse (stående) som anvist:

(A) "Pointark til bedømmelse af dialog"

Antal: 1 stk. per underviser.

(B) "Notatark til elever"

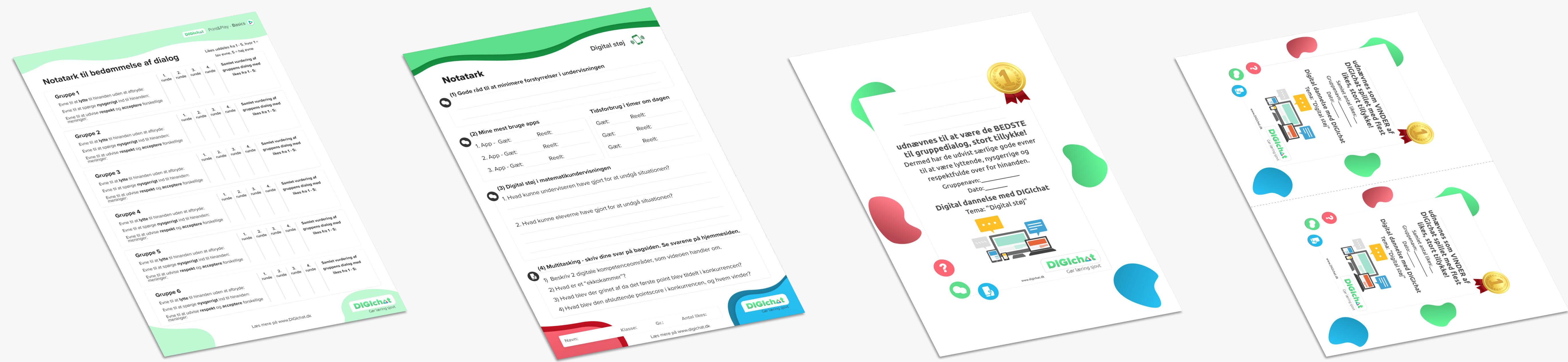
Antal: 1 stk. per elev.

(C) "Vinderdiplom - gruppedialog" - valgfrit

Antal: 1 stk.

(D) "Vinderdiplom - flest likes" - valgfrit

Antal: 1 stk. per gruppe



Print af (A), (B), (C) og (D):

Udskriv

I alt: 1 ark papir

Layout

1. ☒ Stående

☐ Liggende

Sider

2. ☒ Alle

☐ f.eks. 1-5, 8, 11-13

Farve

3.

Udskriv på begge sider

4.

Færre indstillinger ^

Papirstørrelse

5.

Udskriv

Annuller

Print af (A), (B), (C) og (D):

Udskriv

I alt: 1 ark papir

Udskriv på begge sider

Færre indstillinger ^

Papirstørrelse

Skaler (%)

6. ☒ Tilpas til udskriftsområde

☐ Faktisk størrelse

Sider pr. ark

7.

Udskriv ved hjælp af dialogboksen System (Ctrl+P)

Fejlfinding af printerproblemer

8.

Annuller

3. Print af materialer til brug i undervisningen

Følgende materiale printes i A3 størrelse (stående) som anvist:

(A) "Plakat - digital støj"

Antal: 1 stk. per klasse.



Print af (A):

Udskriv ?
I alt: 1 ark papir

Layout

1. ☒ Stående

☐ Liggende

Sider

2. ☒ Alle

☐ f.eks. 1-5, 8, 11-13

Farve

3. ▼

Udskriv på begge sider

4. ▼

[Færre indstillinger ^](#)

Papirstørrelse

5. ▼

Udskriv **Annuler**

Print af (A):

Udskriv ?
I alt: 1 ark papir

Udskriv på begge sider

▼

[Færre indstillinger ^](#)

Papirstørrelse

▼

Skaler (%)

6. ☒ Tilpas til udskriftsområde

☐ Faktisk størrelse

Sider pr. ark

7. ▼

[Udskriv ved hjælp af dialogboksen System \(Ctrl+S\)](#)

[Fejlfinding af printerproblemer](#)

8. **Udskriv** **Annuler**

4. Orientering i PowerPoint og spillekort

PowerPoint

Det anbefales, at underviseren orienterer sig i det medfølgende PowerPoint til "Digital støj" inden modulets start. I PowerPoint gennemgås følgende hovedpunkter:

- Præsentation af digital dannelse
- Præsentation af temaet
- Præsentation af læringsspillet DIGIchat
- Opsamling med vidensdeling og dialog i plenum med nedslag i DIGIchat spillet.
- Fælles diskussion og udarbejdelse af klassens 5 digitale bud om digital støj som nedskrives på plakat.
- Kåring af vindere med overrækkelse af diplomer/præmier.

I PowerPointen har underviser selv mulighed for at tilføje egne dialog- og/eller dilemmaspørgsmål.

Spillekort

Det anbefales at underviseren nærlæser spillekortene i de tre kategorier: quiz, dialog og aktiviteter tematiseret efter "Digital støj" for at få et indblik i spillekortenes indhold og viden om digitale støj.

6. Gruppedannelse

DIGIchat kan maksimalt spilles af 6 grupper med højst 6 elever i hver gruppe og derfor kan DIGIchat maksimalt spilles af 36 elever ad gangen. Det anbefales, at inddele grupperne med 3-4 elever per gruppe for at opnå bedst flow under DIGIchat spillet.

Grupperne kan eksempelvis dannes ud fra:

- Elever med samme faglige niveau
- Elever med varierende faglig niveau
- Elever der fungerer godt sammen socialt og som er gode til at respektere, kommunikere og samarbejde med hinanden.

Til gruppedannelsen kan også anvendes et af vores anbefalede digitale værktøjer til gruppedannelse fra vores online samling af digitale læremidler, kaldet DIGIstudy,

Igangsættelse af DIGIchat spillet

1. Sådan spilles DIGIchat:

1. Spillekortene i det valgte tema placeres på spillepladens felter i kategorierne quiz, dialog og aktiviteter.

I alle kategorier lægges spillekort nr. 1 i toppen, spillekort nr. 2 i midten og spillekort nr. 3 i bunden, som illustreret forneden. Spillekortene er nummereret på forsiden.

Spillekortene med bonusspørgsmål kan lægges ved siden af spillepladen, så de er tilgængelige til brug, når alle øvrige kort er blevet anvendt.



2. Gruppen starter med at trække **ét quizkort** og fortsætter herefter med **ét dialogkort** og **ét aktivitetskort**. Processen gentages med ét quizkort, ét dialogkort og ét aktivitetskort indtil spilletiden er ovre eller indtil underviseren stopper spillet. Hvis en eller flere grupper når igennem alle spillekort før spilletiden er ovre, kan spillekortene med bonusspørgsmål tages i brug.
3. Eleverne skiftes til at **trække** og **læse** et spillekort højt for hinanden. Alle elever i gruppen udfører de samme opgaver og aktiviteter på de enkelte spillekort, som de skiftes til at forklare, begrunde og/eller vise for hinanden.

2. Symbolforklaringer:



Betyder at eleverne skal bruge deres røde brik til at svare **a**, **b** eller **c** på et spørgsmål, som placeres på deres svarplade.



Betyder at eleverne skal bruge deres grønne brik til at svare **ja**, **fordi**, **nej fordi** eller **ved ikke/både og** på et spørgsmål, som placeres på deres svarplade.



Betyder at eleverne skal besvare et opfølgende dialogspørgsmål.

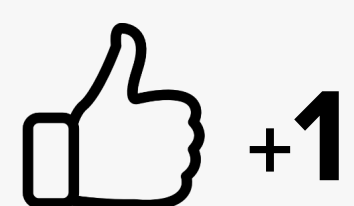


Betyder at eleverne skal notere et råd eller udføre en opgave på deres eget notatark.



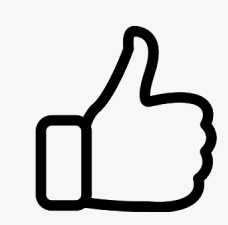
xs

Betyder at en aktivitet skal udføres inden for angivet tid og at gruppen skal samles igen.



+1

Betyder at eleverne kan opnå 1 like ved korrekt svar i quiz eller sejr i aktiviteter, som placeres på deres svarplade.



+1-5/



+1-5/



Betyder at eleverne som samlet gruppe i alt kan opnå mellem 1-5 likes. Disse uddeles af underviser alt efter **hvor god en dialog**, de har haft i gruppen gennem DIGIchat spillet, og gives til hver gruppe efter afsluttet spil.

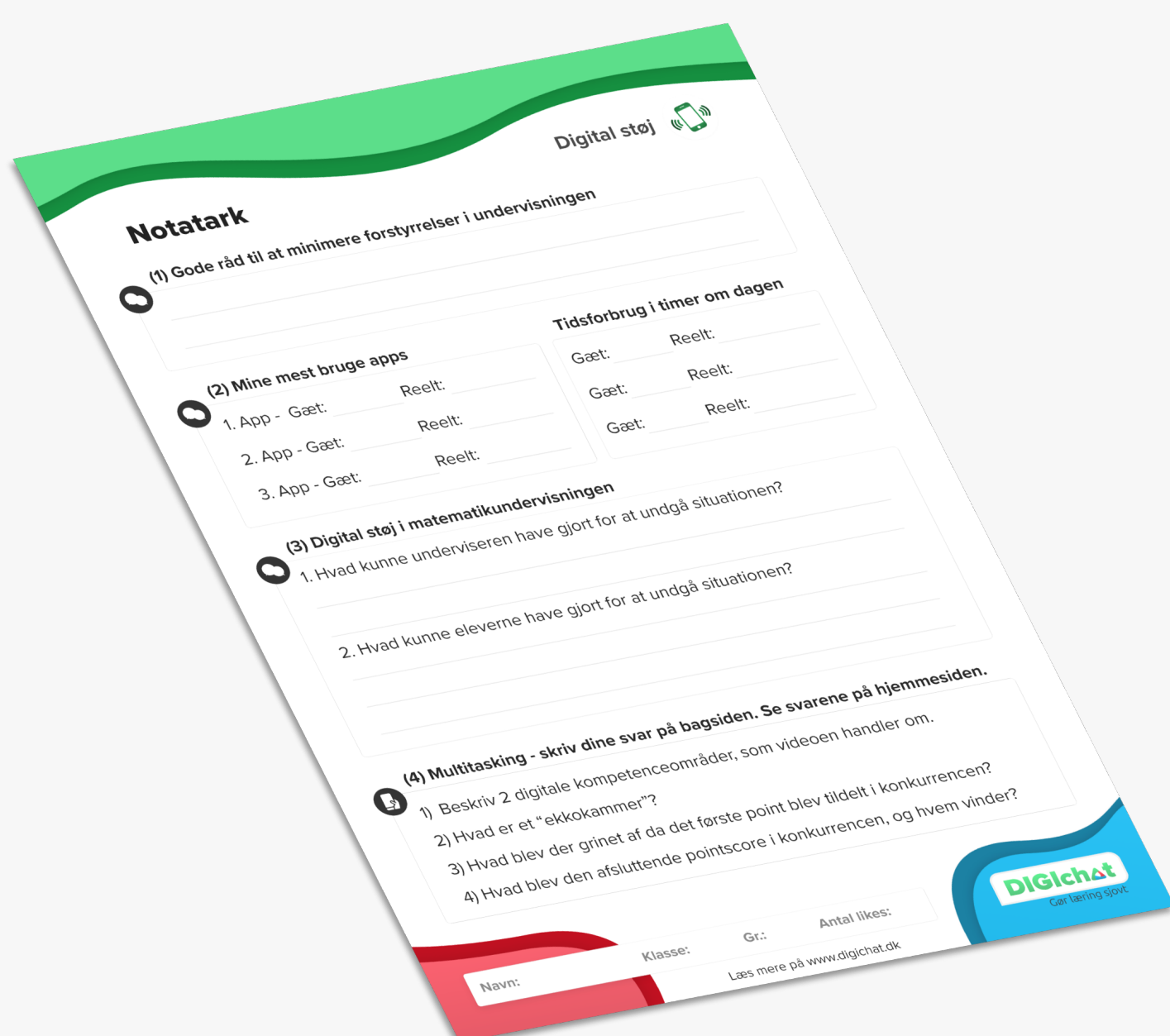
Elevernes gruppedialog bedømmes ud fra deres evner til:

- At **lytte** til hinanden uden at afbryde.
- At spørge **nysgerrigt** ind til hinanden.
- At udvise **respekt** og **acceptere** forskellige meninger.
- At **argumentere** for deres holdninger.

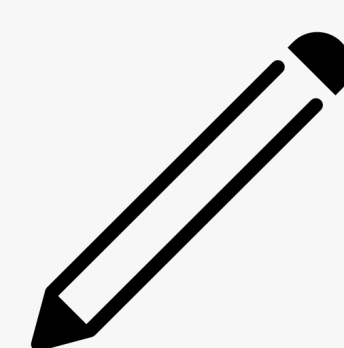
Gruppernes evner vurderes og noteres løbende af underviser i pointarket til bedømmelse af dialog, mens eleverne spiller DIGIchat. Dette er nærmere beskrevet på side 13.

3. Til hver gruppe udleveres følgende materialer

Notatark til elever
1 stk. per elev



Skriveredskab
1 stk. per elev



Digital enhed med
kamera og lydfunktion
1 stk. per elev



4. Hver deltager i de enkelte grupper skal have

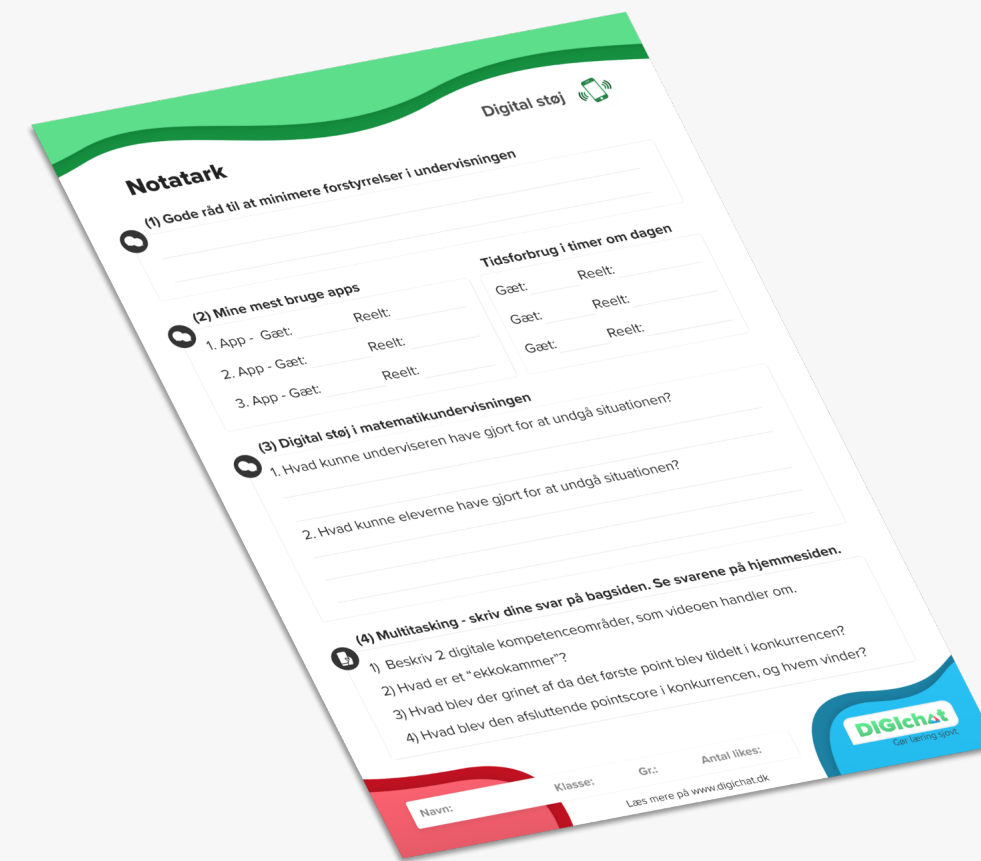
1 stk. svarplade
(I valgfri farve og findes i
spilleæske)



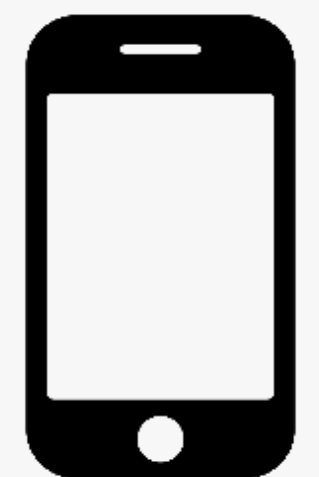
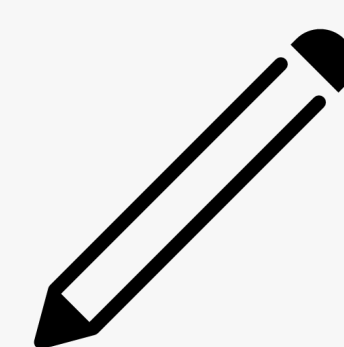
2 stk. spillebrikker
(Findes i spilleæske)



1 stk. notatark



1 stk. x skriveredskab +
digital enhed med kamera
og lydoptag funktion



5. Klar til at spille DIGIchat

Det anbefales, at der udnævnes en holdkaptajn fra hver gruppe til at hente notatark, skriveredskaber og digitale enheder hos underviser.

Spilletiden startes for alle grupper samtidigt, når alle grupper har fået udleveret deres materialer og sidder klar med deres spilredskaber. Tiden stoppes når grupperne er nået igennem alle spillekort eller når spilletiden er ovre. Spilletiden kan variere alt efter, hvor mange elever der er i grupperne og gruppernes indbyrdes evner til at føre dialog.

Det anbefales at spilletiden maksimalt varer 45 min, så der også er nok tid til pause og efterfølgende opsamling og dialog i plenum.

De grupper som når at blive færdige med alle spillekort før tid, kan fortsætte med spillekortene med bonusspørgsmål.

Til tidstagning kan der med fordel anvendes et af vores anbefalede digitale værktøjer. Link til tidstagningsværktøj findes i PowerPoint.

6. Underviseren i rollen som facilitator, konsulent og observatør

Mens eleverne spiller DIGIchat, indtager underviseren rollen som facilitator og konsulent med det primære formål:

- At stille uddybende og undersøgende spørgsmål til elevernes dialog i de enkelte grupper.
- At være behjælpelig ved spørgsmål.
- At notere observationer af elevernes dialog og samspil i de enkelte grupper i pointark til bedømmelse af elevernes dialog. Læs mere om dette på næste side.

7. Bedømmelse af elevernes gruppedialog

I arket "Pointark til bedømmelse af dialog" noteres og bedømmes elevernes dialog og samspil i grupperne af underviseren. Dette gøres ved at underviseren gennem 2-4 observationsrunder observerer og noterer de enkelte gruppers evner til:

- At **lytte** til hinanden uden at afbryde:
- At spørge **nysgerrigt** ind til hinanden:
- At udvise **respekt** og **acceptere** forskellige meninger:
- At **argumentere** for holdninger

I hver runde bedømmes evnerne samlet som gruppe med likes fra 1 - 5, hvor 1 = lav evne og 5 = høj evne, som løbende noteres under DIGIchat spillet. Når eleverne har afsluttet DIGIchat spillet laves en samlet vurdering af gruppernes evner, som tildeles med likes fra 1 - 5. Se venligst nedenstående eksempel.

Gruppe 1	1. runde	2. runde	3. runde	4. runde	Samlet vurdering af gruppens dialog med likes fra 1 - 5:
Evne til at lytte til hinanden uden at afbryde:					
Evne til at spørge nysgerrigt ind til hinanden:					
Evne til at udvise respekt og acceptere forskellige meninger:	3	4	4	4	4
Evnet til at argumentere for holdninger:					

8. Kåring af vindere

Det anbefales, at der kåres en vinder for den gruppe med bedst dialogførelse og en vinder for den elev med flest likes i hver gruppe. Det anbefales også, at der uddeles en præmie til disse vindere, i form af medfølgende vinderdiplomer eller præmier i anden form. Dette vil øge konkurrenceelementet og motivationen for elevernes deltagelse gennem spillet.

Vinderdiplom for flest likes

Diplomet "Vinderdiplom - flest likes" indeholder 2 stk. diplomer i A5 størrelse. Arket klippes på midten som illustreret med stiple linje.

Dette diplom tildeles vinderen med flest likes i de enkelte grupper, hvor navnet på vinderen nedskrives i det tomme felt i diplommet.

Vinderdiplom for bedst gruppedialog

Diplomet "Vinderdiplom - gruppedialog" i A4 størrelse tildeles én gruppe, der i løbet af DIGIchat spillet har udvist de bedste evner til at føre gruppedialog. Læs venligst afsnittet om bedømmelse af elevernes dialog. Navnene på eleverne i gruppen nedskrives i det tomme felt i diplommet.

Det anbefales, at diplomerne sættes i A4 og A5 ramme eller lamineres inden præmieoverrækkelsen.

Sekvensbeskrivelse

Sekvens	Tid (ca.)	Beskrivelse af aktivitet og lærerrolle m.m.	Før- & efter- refleksion
1. Opstart/ introduk- tion	15 min.	Aktivitet: Opstart af undervisning med temaet "Digital støj" ved brug af medfølgende PowerPoint. 1) Forklaring af digital dannelse og temaets fokus-område. 2) Gennemgang af læringsspillet DIGIchat, herunder spilleregler. 3) Forklaring af kendetegnene ved en god dialog, således at eleverne kan føre en god og hensigtsmæssig dialog med hinanden, mens de spiller DIGIchat. 4) Gruppedannelse med maksimalt 6 grupper og med højst 6 elever i hver gruppe. Der anbefales 3-4 elever i hver gruppe for at opnå bedst flow under spil med DIGIchat. Undervisningsform: Deduktiv form med høj styring fra underviser ved tavle/smartboard Elevernes rolle: At være lyttende og spørgende. Underviserens rolle: At være oplysende og rammesættende af undervisning og spil gennem brug af PowerPoint.	Før-refleksion: At sikre sig at formålet med temaet er forstået og at alle elever er på rette vej. Vigtigt at man som underviser skaber trygge rammer for en tryk og ærlig dialog omkring de emner, som tages op i DIGIchat spillet. Det kan fx gøres ved at italesætte, at forskellige holdninger er acceptabelt og at klasserummet er et sikkert rum til at ytre forskellige holdninger og meninger. Herved skabes et mere trygt miljø, hvor eleverne tør at fortælle om ens egne meninger og oplevelser om emner, der kan være følsomme at snakke om.

Sekvensbeskrivelse

Sekvens	Tid (ca.)	Beskrivelse af aktivitet og lærerrolle m.m.	Før- & efter- refleksion
2. DIGIchat spillet igangsættes.	35 min.	Aktivitet: Eleverne spiller DIGIchat med temaet "Digital støj". Undervisningsform: Induktiv form med lav styring fra underviser og med høj elevinddragelse gennem spil og gruppearbejde. Elevernes rolle: At arbejde selvstændigt i grupper med fuldførelse af opgaver og aktiviteter i DIGIchat spillet. Underviserens rolle: Facilitator, konsulent og observatør med det primære formål, at stille uddybende og undersøgende spørgsmål, være behjælpelig samt notere observationer af elevernes dialog og samspil til pointgivning.	Før-refleksion: Her forventes selvstændigt arbejde i grupper med en reflekterende, undersøgende og nysgerrig tilgang til digitale dannelse og temaet gennem dialog og udførelse af opgaver og aktiviteter i DIGIchat spillet.
3.	5 min	Aktivitet: Drikke og toiletpause	Før-refleksion:
4. Efterspil og refleksion	10 min	Aktivitet: Gruppeøvelse i elevernes respektive spilgrupper, hvor eleverne i fællesskab ud fra deres opnået viden, refleksioner og dialog i DIGIchat spillet skal blive enige om 2 retningslinjer, der kan minimere digital støj i undervisningen. Disse noteres af eleverne til brug i opsamling og dialog i plenum. Imens vurderer underviseren gruppernes samlede evner til at føre dialog med hinanden. Underviseren finder her også frem til den gruppe, der har været bedst til at føre dialog. Vinderne med flest likes i de enkelte grupper og gruppen med bedst dialogførelse nedskrives i vinderdiplomerne og sættes evt. i rammer. Disse uddeles ved afslutningen af undervisningen. Undervisningsform: Induktiv form med lav styring fra underviser og med høj elevinddragelse gennem gruppearbejde. Elevernes rolle: Selvstændigt arbejde i grupper. Underviserens rolle: Facilitator og konsulent.	Før-refleksion: Her forventes at eleverne kan reflektere over deres læring omkring digital dannelse og det udvalgte tema efter spil med DIGIchat. Det forventes også at eleverne gennem gruppearbejdet og udarbejdelse af deres digitale bud/ retningslinjer kan finde frem til konkrete tiltag, som kan hjælpe dem med at minimere og håndtere digital støj i undervisningen.

Sekvensbeskrivelse

Sekvens	Tid (ca.)	Beskrivelse af aktivitet og lærerrolle m.m.	Før- & efter- refleksion
5. Opsam- ling og dialog i plenum	25 min.	Aktivitet: 1) Opsamling og dialog i plenum ved brug af PowerPoint med nedslag i elevernes opnåede viden og refleksioner om temaet "Digital støj" i DIGIchat spillet. 2) Fælles dialog og udarbejdelse af klassens 5 digitale bud til, hvordan klassen håndterer digital støj med udgangspunkt i gruppernes egne bud. Klassens fælles 5 digitale bud nedskrives på medfølgende plakat og hænges op et synligst sted i klassen. 3) Kåring af vinderen i hver gruppe for flest likes samt kåring af gruppen for bedst dialogførelse ved overrækkelse af vinderdiplom. Undervisningsform: Deduktiv med styring fra underviser ved tavle/smartboard, og med inddragelse af elever i opsamling og dialog i plenum. Elevernes rolle: Deltagende i fælles dialog og udarbejdelse af klassens 5 digitale bud i plenum. Underviserens rolle: Facilitator og dirigent.	Før-refleksion: Her forventes at eleverne kan reflektere og udtrykke deres viden og holdninger om digital dannelse og det udvalgt tema, og at de i fællesskab med underviser kan finde frem til tiltag, der kan hjælpe dem med at håndtere digital støj i undervisningen. Efter refleksion: Eksempler på generelle spørgsmål som kan stilles: - Hvad har vi lært i dag? - Hvor langt nåede vi? - Hvilke udfordringer var der? - Hvordan blev/bliver disse løst?

Rigtig god fornøjelse!

De bedste digitale hilsner fra DIGIchat teamet

Vi sidder klar til at hjælpe dig i gang og kan kontaktes ved behov på mail:
kontakt@digichat.dk

