

# Kompetenceudvikling: Inddragelse af IT og digital læring på FGU

Kompetenceudviklingsforløb af **undervisere**  
på landets FGU-institutioner i 2020





# Introduktion

|                    |  |                 |
|--------------------|--|-----------------|
| Forløb             | Kompetenceudviklingsforløb i digital læring målrettet <b>undervisere</b> på FGU-institutioner  |                 |
| Formål:            | Forløbets formål er at give deltageren indsigt i digitale virkemidler i læringssammenhænge samt at gøre deltageren i stand til at kunne inddrage digitale virkemidler/it i undervisningen på FGU |                 |
| Læringsprincipper: | Forløbet baseres på <i>blended learning</i> bestående af et praksisorienteret kompetenceudviklingsforløb med adgang til digitale læringsmoduler online   |                 |
| Opstart:           | Opstart i februar 2020   |                 |
| Periode og omfang: | Længde   | 16 uger         |
|                    | Studietid online   | 2-3 timer / uge |
|                    | Undervisningsdage  | 5 dage          |
| Økonomi            | <b>Kr. 15.000 pr. deltager</b>   |                 |

Edura har gennemgribende erfaring på uddannelsesområdet, og har siden 2018 bidraget med etableringen af FGU-sektoren.

Vi har bl.a. hjulpet Styrelsen for It og Læring med at skabe overblik over IT-området på FGU-institutionerne, og har hjulpet med implementeringen af det studieadministrative system, Uddata+, på samtlige 27 FGU-institutioner.

Herudover har Edura undervist mere end 600 erhvervsskoleundervisere i brugen af digitale undervisningsløsninger.

På denne baggrund har vi udarbejdet dette kompetenceudviklingsforløb, som er målrettet undervisere på FGU-institutioner.

Forløbet vil udvikle lærernes kompetencer i at anvende it og digitale læringsmidler i de faglige temaer på FGU. Således understøtter forløbet målet om, at it skal indgå i FGU-undervisningen som fagligt og didaktisk redskab.





Forløbet vil give deltageren et kompetenceløft inden for:

**1. It og digital læring:**

Deltageren opnår både teoretisk og praktisk viden om digital læring og dets muligheder herunder hvornår det er en fordel eller en hindring at anvende i undervisningen på FGU

**2. Digital understøttelse af individuelle behov blandt FGU-eleverne**

Deltageren vil gennem en definition af digitale virkemidler kunne understøtte de typiske og meget individuelle behov/forudsætninger blandt FGU-eleverne, såsom:

- a. Ordblindhed
- b. Variation i kompetencer/differentiering mv.

**3. Undervisningsplanlægning med digitale virkemidler**

Deltageren vil få kendskab til god og effektiv undervisningsplanlægning, som inddrager digitale virkemidler

**4. Inddragelse af eksisterende løsninger i undervisningen**

Deltageren vil undervises i, hvordan FGU-sektorens eksisterende systemlandskab (Office365/Google+, UDDATA+, Praxis mv.) kan inddrages effektivt i undervisningen

**5. Læringsteknologier/-værktøjer**

Deltageren vil gennem udforskning og anvendelse blive undervist i nye og spændende læringsteknologier/-værktøjer

**6. Netværk**

Deltageren vil gennem forløbet få mulighed for at netværke med andre institutioner og erfaringsudveksle med andre undervisere





## Forløb og gennemførelse

I løbet af 2020 vil der være 4 sammensatte hold på tværs af de tilmeldte FGU-institutioner. Der vil dog være en kapacitetsbegrænsning pr. hold.

Det er påkrævet, at forløbet kører synkront, men at alle deltagere kan tage enkelte undervisningssessioner asynkront. Enkelte webinarer og workshops påkræver, at alle er deltagende på samme tid. Deltagere og undervisere skal bindes til hinanden som et traditionelt hold.

## Forløbsindhold

|                   |                   |                 |
|-------------------|-------------------|-----------------|
| Periode og omfang | Længde            | 16 uger         |
|                   | Studietid         | 2-3 timer / uge |
|                   | Undervisningsdage | 5 dage          |


Læringsforløbet består af 5 moduler. Hvert modul indeholder en digital undervisningsseance, som kan udføres i eget tempo, og én efterfølgende workshop-dag med fokus på praktiske øvelser afsættende i den pågældende undervisningsseance.

Undervisningsdage afholdes på den tilmeldte FGU-institution eller på egnede kursusfaciliteter i området. Priser er inklusive forplejning.





## Modul 1: Introduktion til digital læring

|            |  |
|------------|--|
| Formål:    | Introduktion til digital læring og onboarding til kompetenceudviklingsforløbet   |
| Fordeling: | <br>Studietid online <span style="float: right;">Face-to-face</span> |

**Formål:** Modul 1 vil give en introduktion til forløbet om anvendelse af it og digitale læring på FGU. Her vil deltagerne blive præsenteret for underviserne og de andre kursister på kompetenceforløbet. Modulets formål er at give deltagerne en grundlæggende forståelse for, hvad digital læring er, at gøre deltagerne i stand til at kunne sætte egen viden om digital læring i spil samt at få deltagerne til at sætte digital læring i relief til egen hverdag som underviser. Modulet vil være centreret om samarbejde, øvelser og diskussioner om digital læring med andre FGU-undervisere (på tværs af institutioner), som deler samme arbejdsfelt.


**Læringsudbytte:** Modul 1 i digital læring på FGU vil gøre kursisten i stand til at:

- Forstå hvad er digital læring er – herunder ved at udarbejde og vedligeholde en begrebsafklaringsliste
- Forstå hvor digitale virkemidler/læremidler befinder sig i den samlede it-understøttelse for en FGU-institution
- Kunne vurdere hvordan digitale virkemidler/læremidler med fordel kan anvendes i undervisningen
- Kunne begrunde inddragelsen af digitale løsninger, både pædagogiske og didaktiske





## Modul 2: Digitale læringsmidler i FGU-kontekst

|            |  |
|------------|--|
| Formål:    | Kompetenceudvikle deltagerens forståelse for anvendelsesmuligheder i undervisningen på FGU   |
| Fordeling: | <br>Studietid online <span style="float: right;">Face-to-face</span> |

**Formål:** Modul 2 vil sætte digital læring i kontekst af den hverdag og de undervisningsprincipper, som gør sig gældende for FGU-institutioner. Med udgangspunkt i inspirerende fortællinger om anvendelse af digital læring i undervisningssammenhænge er modulets formål at få kursisterne til at forholde sig kritisk til anvendelsen af digital læring i FGU-undervisningen ved at overveje følgende: hvor er de gode anvendelsesmuligheder, og hvor eksisterer der tydelige begrænsninger ift. at anvende digital læring i en FGU-kontekst? Modulet tager udgangspunkt i centrale forudsætninger/kendetegn for FGU, såsom:

- **Den praksisorienterede undervisning**  
hvordan passer digital læring ind i denne?
- **Den traditionelle tilstedeværelsesundervisning**  
hvordan kan it og digitale virkemidler skabe en mere inkluderende/aktiverende undervisning for udsatte FGU-elever?
- **Ordblindhed blandt elever**  
Hvordan vil inddragelsen af it og digitale læremidler påvirke ordblinde elever?
- **Løbende tilgang af nye elever**  
Kan it og digital læring understøtte differentierede og individuelle forløb?

**Læringsudbytte:** Modul 2 i digital læring på FGU vil gøre kursisten i stand til at:

- Kunne forholde sig kritisk til digital læring ved at identificere muligheder og begrænsninger
- Kunne vurdere egnetheden af specifikke teknologier til anvendelse i egen undervisning
- Sætte digital læring i egen undervisningskontekst på FGU


Derudover vil modul 2, give kursisten mulighed for at:

- Blive inspireret af hvordan digital læring anvendes i undervisningen andre steder
- Få indblik i de nyeste trends inden for digital læring
- Lære andre institutioners undervisere at kende - og få indsigt i de gode og mindre gode erfaringer på området





## Modul 3: Undervisningsplanlægning med digital læring

|            |  |
|------------|--|
| Formål:    | Skabe en effektiv undervisningsplanlægning med it og digitale virkemidler  |
| Fordeling: | <br>Studietid online <span style="float: right;">Face-to-face</span> |

**Formål:** Modul 3 vil lære deltagerne at lave effektiv undervisningsplanlægning samt at give kursisterne kompetencerne til at kunne identificere mulighederne for at bruge traditionel eller digitale læringsmetoder. Ved anvendelsen af Eduras "*Rapid Learning Planning*" kommer deltagerne til at prøve kræfter med et interaktivt spil, som er udviklet til at planlægge undervisningsforløb med og uden digitale virkemidler/læremidler. Modulets formål er at gøre deltagerne i stand til at planlægge kombinerede undervisningsforløb med digitale virkemidler/læremidler, som en naturlig og integreret del af undervisningen på FGU.


**Læringsudbytte:** Modul 3 i digital læring på FGU vil gøre kursisten i stand til at:

- Planlægge et undervisningsforløb med digital læring
- Anvende "*Rapid Learning Planning*" som metodeværktøj
- Anvende et sjovt og inspirerende spil til undervisningsplanlægning
- Forstå de forskellige indholdselementer i sammensætningen af digitale læringsforløb
- Udnytte it og digital læring bedre i undervisningen





## Modul 4: FGU System-landskab

|            |   |
|------------|---|
| Formål:    | Give indblik i eksisterende systemlandskab samt sætte deltageren i stand til at anvende eksisterende funktionalitet i indkøbte systemer |
| Fordeling: |   |

Studietid online

**Formål:** Modul 4 vil introducere de forskellige platforme og it-systemer, som FGU-institutionerne allerede anvender. Modulets formål er at gøre kursisterne i stand til at anvende funktionaliteten i de it-systemer, som de allerede har adgang til i deres hverdag på FGU-institutionen samt at forstå hvordan disse kan anvendes i undervisningen med digitale virke/læremidler. Dette indebærer en praksisorienteret gennemgang af de fælles systemer som FGU'erne har, herunder blandt andet:

- UDDATA+
- Office 365 (teams)

**Læringsudbytte:** Modul 4 i digital læring på FGU vil gøre kursisten i stand til at:


- Blive fortrolig med ,og opnå god anvendelse af UDDATA+ i undervisningen
- Bruge Office 365 og Microsoft Teams i undervisningen, herunder med anvendelse af digitale virkemidler og apps til elevinddragelse mm.







## Modul 5: Teknologier der forbedrer undervisningen

|            |  |
|------------|--|
| Formål:    | Introducere deltageren for nye og spændende teknologier, som med fordel kan inddrages i undervisningen.  |
| Fordeling: | <br>Studietid online <span style="float: right;">Face-to-face</span> |

**Formål:** Modul 5 vil introducere deltagerne for forskellige nye og spændende it-systemer/teknologier, som med fordel kan anvendes i undervisningen. Modulets formål er at inspirere deltageren til at blive mere nysgerrig ift. at undersøge og anvende teknologimuligheder i egen undervisning.

**Læringsudbytte:** Modul 5 i digital læring på FGU vil gøre kursisten i stand til at:

- Undersøge og finde digitale virkemidler der kan anvendes i egen undervisning
- Anvende flere digitale virkemidler i undervisningen dér hvor det giver mening
- Bruge nye digitale løsninger i egen undervisningspraksis
- Skabe mere inkluderende undervisning ved hjælp af it





# Læringsmetode og -teknologi

Målgruppen er kendetegnet ved at have et højt indholds fagligt niveau, og er dygtige til at strukturere og ensarte deres arbejde. Læringsdesignet kræver derfor følgende indhold for at være optimeret:

1. Stor tidsmæssig fleksibilitet i øvelserne som følge af en stor difference i it-kompetencer
2. Fysisk opsamling og mulighed for at drøfte og afprøve kompetencer som følge af kursisternes potentielt begrænsede erfaring med e-læring
3. Særlig opmærksomhed på at kursisterne har progression som følge af travlhed med drift

| Designparametre           | Vurdering 1-5<br>(lav til høj) | Beskrivelse   |
|---------------------------|--------------------------------|---|
| It-indhold                | 4                              | Forløbet stiller krav til it-færdigheder, og derfor er "blended learning" optimalt for at give medarbejderne tid til at opbygge kompetencer             |
| Længde                    | 4                              | Middellangt forløb som kræver adgang til e-læringsplatform  |
| Konkurrence /gamification | 5                              | Kan være relevant med et målbillede af samtlige processer der skal beskrives, og gøre forløbet til en del af et spil om at blive færdige                |
| Social læring             | 2                              | Der er begrænset værdi i at lave digital social læring. Det er dog vigtigt at få udpeget dem, der har nemmest ved det, da de kan hjælpe deres kollegaer |
| Adfærd                    | 2                              | Det er primært viden der skal optages og ikke løbende adfærd  |





## Økonomi

Kompetenceudviklingsforløbet tilbydes til fast pris kr. 15.000,- pr. deltager. Prisen er ekskl. moms.

### Gennemførelse af kompetenceudviklingsforløb

Deltagelse i kompetenceudviklingsforløb - inkl. adgang til digitalt læringsforløb, webinarer, workshops og læringsmaterialer:

**Kr. 15.000,-**  
Pr. deltager

Forløbet udbydes af Eduras konsulenter med dybdegående erfaring inden for digital læring, it og teknologi.

Edura har undervist mere end 600 erhvervsskoleundervisere i brugen af digitale undervisningsløsninger.



## Teknologi

Vi udbyder læringsforløbet i Eduras LMS-plattform.

