

Brugervejledning til Grænseforeningens 'Mysteriet om den blå Sangbog' på DiBL

Den blå Sangbog er blevet stjålet! Opgaven går ud på at hjælpe Chefredaktør Jessen fra Flensborg Avis med at løse mysteriet om sangbogen samt svare rigtigt på så mange spørgsmål som muligt. Gruppen med flest points vinder.

Mysteriet fungerer bedst, hvis deltagerne inddeles i grupper af tre.

Hver gruppe skal sidde med en computer.

Hver gruppe skal have en, der tæller point.

Mysteriet løses gennem skiftevis gruppearbejde og i plenum m. klasses Diskussion.

Som facilitator på denne DiBL, spiller man en aktiv rolle:

- Facilitatoren sætter mysteriet i gang ved at læse siderne højt. Herefter laves der gruppearbejde, hvor grupperne hver især tager et valg om, hvem de vil afhøre. Herefter agerer facilitatoren som moderator for klasses Diskussionen. Brug eventuelt disse spørgsmål:
 - *Hvorfor har I valgt xxx?*
 - *Var der noget i introduktionen, der pegede på xxx?*
 - *Var der noget i persongalleriet, der gjorde jer nysgerrige på xxx?*
 - *Kunne I, efter at have hørt de andres argumenter, tænke jer at ændre jeres valg?*

Det er facilitatoren, der, efter at have hørt elevernes argumenter for at snakke med en bestemt person, vælger. Alle grupperne hører den samme afhøring.

- Facilitatoren læser afhøringen op og lader derefter grupperne diskutere indbyrdes.

Herefter bliver grupperne stillet en opgave, som de skal løse, hvorefter de igen skal vælge en ny person, som de vil afhøre.

HJÆLPEMIDDEL: Facilitatoren bør påpege, at det er vigtigt, at eleverne gør aktivt brug af '?', hvor de kan finde persongalleriet.

Overordnet brugervejledning til Grænseforeningens DiBL

En DiBL er ”kort fortalt” en slags interaktiv PowerPoint, der særligt fokuserer på brugen af dilemmaer til undervisningsbaseret læring.

Grænseforeningens DiBLs kan blive brugt som et redskab til både klasseundervisning, holdopgaver og egen læring – eller en blanding af alle tre. *Dette vil ofte fremgå i introduktionen/opgavebeskrivelsen til den specifikke DiBL.*

Sådan bruger du det

Til at ”styre” den konkrete DiBL skal der bruges en facilitator. Facilitatoren styrer slagets gang.

Facilitator og deltagere:

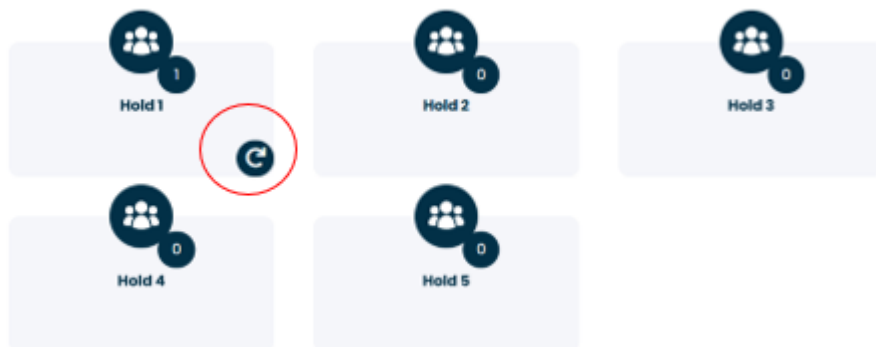
- Som facilitator tilgår du den specifikke DiBL vha. et link. Tryk på 'Start ny session', og skriv navnet på skoleklassen/arrangementet/andet.
- Deltagerne kan derefter tilslutte sig DiBL'en ved at scanne QR-koden eller det link, der begge er synlige på forsiden (se billede 1).
 - o Facilitatoren navigerer i casen ved at trykke på 'Næste' eller 'Tilbage'.
 - Når deltagerne har svaret på det, som de er blevet bedt om, er det altså op til facilitatoren at gå videre. Antal svar (fra deltagerne) er synlige i nederste venstre hjørne.



Billede 1

- Som deltager skal man indtaste en kode for at få adgang til DiBL'en. Denne består af fire ikoner, som man skal indsættes i den rigtige rækkefølge. Koden vil være synlig på facilitatorens skærm. (Billede 1)
 - o Deltagerne navigerer i casen ved både at følge med på facilitatorens skærm samt egen skærm.
 - Hvis deltageren bliver bedt om at svare på et spørgsmål, dilemma eller lignende, er det vigtigt, at de indsender deres svar. De skal herefter vente på facilitatoren.

- I nogle DiBLs skal man inddeles i hold. Dette gør deltageren selv ved at trykke på den gruppe, som de vil være en del af (eller som de er blevet tildelt) og dernæst 'deltag'. Hvis der er for mange i en gruppe, kan facilitatoren nulstille holdvalgene (billede 2).
 - Holdinfo. Hvis man er blevet inddelt i hold, kan der være holdinfo tilgængeligt. Denne funktion vil blive uddybet i et af de nedenstående afsnit (idet den ikke altid er relevant).



Billede 2

Der er flere måder, som en færdig DiBL kan se ud på. På samme måde er Grænseforeningens DiBLs også sammensat forskelligt, så det giver mening for lige netop den specifikke case og undervisningssituation. Nedenstående er flere af de opgavefunktioner/variationer, som der kan være at finde i vores DiBLs.

Hvis der er noget, som du skal være ekstra opmærksom på som facilitator, vil der være et synligt '?' til venstre i midten. Såfremt den er synlig, og du trykker på den, åbner der sig en ny fane med en mere uddybende vejledning om de forhold, som du som facilitator bør være opmærksom på ift. den specifikke DiBL (Se billede 3).



Billede 3

Variationer

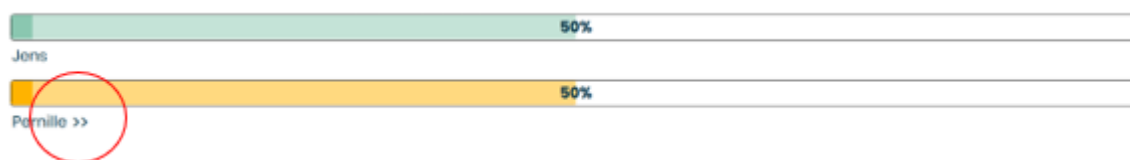
Dilemma:

Her kan deltagerne blive opfordret til at tage stilling til en case, et citat eller noget lignende. Deltagerne svarer ved at trykke på en af de tilgængelige valgmuligheder.

Branching:

I DiBL kan man blive udsat for noget, der kaldes 'branching'. Dette betyder, at I ikke nødvendigvis altid vil følge den samme vej og/eller ende det samme sted, hvis I vælger at bruge casen flere gange. Dette vil ofte være et værktøj, der bliver gjort brug af i forlængelse af dilemmaerne.

- En DiBL vil altid følge den vej, der har fået "flest stemmer". I det tilfælde, hvor der er flere af valgmulighederne, der har fået samme antal stemmer, er det op til dig som facilitatoren at vælge den vej, som deltagerne skal videre på. Der vil komme en pop-up op. Her er det vigtigt, at facilitatoren trykker på >> under den valgte valgmulighed og dernæst trykker videre. Man bliver ikke ført videre ved kun at trykke på >> (se billede 4).



Billede 4

Multi Choice:

Her kan deltagerne blive opfordret til at tage stilling til en case, et citat eller noget lignende. Deltagerne svarer ved at trykke på en af de tilgængelige valgmuligheder.

Free Text:

Her opfordres deltagerne til at skrive tekst, som de finder relevant ift. overskriften, opgaven eller et spørgsmål, der kan være blevet stillet. Det er muligt for facilitatoren at fjerne ord, hvis der fx bliver skrevet noget grimt.

De skrevne ord eller sætninger vil løbende komme op på facilitatorens skærm, som de bliver indsendt af deltagerne.

- Afstemningsfunktion: I nogle af vores DiBLs vil det også være muligt at stemme på hinandens svar. Dette er særligt i forbindelse med 'Free Text'. Hvis dette er muligt, vil de skrevne sætninger komme op på deltagernes skærm, hvorefter de stemmer ved at trykke på den pågældende sætning. Herefter vil antallet blive synligt på facilitatorens skærm.

Word Cloud:

Her opfordres deltagerne til at skrive de ord, som de finder relevante ift. overskriften, opgaven eller et spørgsmål, der kan være blevet stillet. Ordene vil løbende blive synlige. Det er muligt for facilitatoren at fjerne ord.

Image Picker:

Her skal opgaven eller spørgsmålet besvares ud fra billeder. Herefter vil antallet af stemmer knyttet til de konkrete billeder blive synligt på facilitatorens skærm.

Generelt

Tid: Der kan være tid på nogle af siderne. Her vil en nedtælling blive synlig i venstre hjørne.

Points: Det kan være muligt at få point. Hvis dette er aktuelt, vil det tydeligt fremgå i instruktionerne til den specifikke DiBL. Points er ofte kun synligt til allersidst.

Links: Nogle af opgaverne skal besvares ved at tilgå andet materiale. Dette kan fx ske ved brugen af links, der fører deltagerne videre til vores undervisningssites eller andet materiale, der eventuelt skal hjælpe dem med besvarelsen.

HUSK. Det er generelt en god ide for alle at kigge på de sider, der kan være relevante for ens funktion: altså facilitatorsiden, deltagersiden samt holdinfo.

- Facilitatorinfo
 - Denne er kun synlig for facilitatoren. Det er her, at der vil stå de specifikke forhold om casen, som er relevante for facilitatoren at vide inden start.
- Deltagerinfo
 - Denne kan altid tilgås på deltagerens skærm ved at trykke på ikonet '?' i venstre hjørne. Her kan vi have indsat information, som vi mener, deltageren skal have mulighed for at tilgå til enhver tid.
- Holdinfo
 - Det kan for en opgaves præmis være relevant at formidle forskellig information til de forskellige hold, som måske kan hjælpe dem videre i casen. Hvis dette er sagen, så vil der være en tydelig rød prik i højre hjørne, hvor der står 'holdinfo'.