



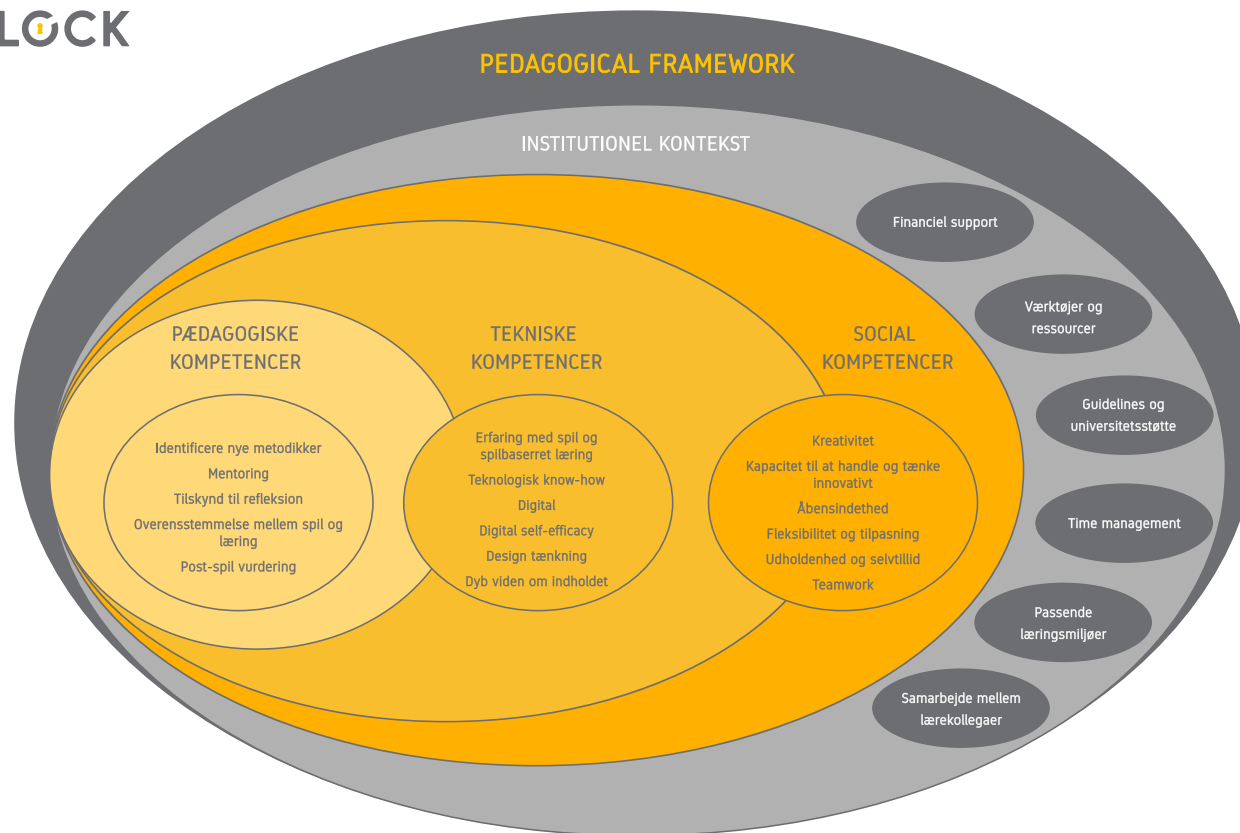
UNLOCK

En undervisers viden, attitude og kompetencer:
Et pædagogisk rammeværk til at facilitere
didaktiske escape room-aktiviteter

Denne pædagogiske ramme er et instrument til at integrere de forskellige kompetencer hos undervisere og er beregnet til at vejlede undervisere og institutioner om de nødvendige kompetencer, der skal udvikles for at facilitere spilbaseret læring (GBL) i undervisning og læring med det endelige mål om at forbedre studerendes læring.

Dette pædagogiske rammeværk opstår således med det formål at etablere en fælles ramme for kompetencer, der skal udvikles, for at en lærer kan blive en facilitator i GBL-aktiviteter og især i undervisningsrum (EER)-aktiviteter og bruges til udvikling af online kursus, på engelsk kendt som Massive Open Online Course (MOOC).

UNLOCK



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figure 1. Conceptual pedagogical framework

Alle tre områder er forbundede, og de 22 kompetencer er relateret til hinanden og skal alle behandles som en del af en helhed. Selv den institutionelle support-komponent skal relateres til GBL-metoden for at være effektiv og være bæredygtig på lang sigt.

Disse kompetencer gælder for undervisere inden for alle uddannelsesområder, såsom samfundsvidenskab, naturvidenskab, og sundhedsvidenskab. I vores forskning inddrager vi feedback fra undervisere fra alle ovennævnte videnskabsdomæner.

Denne liste over kompetencer gælder også for det institutionelle system og for dem, der er involveret i at støtte uddannelse. Listen søger at understøtte alle uddannelsesinteressenter med at hjælpe undervisere i at udvikle de forskellige kompetencer, de har brug for for at kunne facilitere didaktiske escape rooms.

I nedenstående tabeller er alle de 22 kompetencer anført, og hver af dem ledsages af sin beskrivelse og et kort forslag om, at det skal praktiseres af undervisere.



PÆDAGOGISK

<p>Erfaring med at identificere nye metodikker</p>	<ul style="list-style-type: none"> • At identificere og planlægge meningsfulde aktiviteter til undervisning; • At forstå, hvordan den nye metode kan hjælpe i undervisnings- og læringsprocessen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificere styrkerne og begrænsningerne ved nye metoder; • Planlæg de mål, du vil nå med denne metode.
<p>Mentoring</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Underviseren har brug for en vis fornemmelse af deres studerendes evner til at bestemme rummets længde, kompleksitet og / eller vanskeligheder. 	<ul style="list-style-type: none"> • Engagere, vejlede og støtte studerende til metodens succes; • Overvågning af aktiviteter for at sikre, at de tilsigtede mål opnås.
<p>Tilskynd til refleksion</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Behov for at guide spillet tilgang til læringsprocessen; • Evne til at identificere øjeblikke med læring og refleksion under spillet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikre effektiv kommunikation • Sikre synergi mellem studentengagement og spil • Vær motiverende og støttende.
<p>Overensstemmelse mellem spil og læring</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evne til at tilpasse EER-aktiviteter til læringsresultaterne • Integrer tilgangen i henhold til læseplanens mål med de studerendes præferencer og demografiske og sociokulturelle forskelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluer læseplanens indhold og brug af EER til at påvirke fremme af udviklingen af studerendes grundlæggende færdigheder.
<p>Post-spil test</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificere, rapportere og samarbejde i behandlingen af læring; • Identificering og planlægning af løsningen på uddannelsessituationer, der påvirker studerende med forskellige evner og forskellige læringsgrader; • Sikre evalueringen af aktiviteten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brug for en effektiv debrief / refleksionsstrategi for at fremhæve læringsmålene; • Observation.

Figur 2a. Beskrivelse of kompetencer

TEKNISKE

Erfaring med spil og spilbaseret læring	<ul style="list-style-type: none"> • Erfaring med spil eller nogle grundlæggende læsefærdigheder om forskellige spiltilgange; • Playfulness • Spilfærdigheder; • Dygtighed til spil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spille escape rooms • Nyde de aktiviteter de laver
Technological know-how	<ul style="list-style-type: none"> • At kunne foretage fejlfinding af tekniske udfordringer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Underviseren har brug for at kende alternative værktøjer; • Det er nyttigt at altid have partnere, der kan hjælpe; • Vær forberedt på det uventede.
Digital self-efficacy	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale kompetencer; • Kendskab til digitale teknologier og medier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Underviseren skal holde sig ajour med de nyeste digitale tendenser.
Design tænkning	<ul style="list-style-type: none"> • Kendskab til og praktisk proces til udvikling af fortællingen og spilaktiviteterne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Opret / virkeliggør ideen, der skal udvikles i spillene; • Test ideen og sørg for, at fortællingen er godt konstrueret.
Dyb viden om indhold	<ul style="list-style-type: none"> • Mestre brugen af værktøjet. • Forståelse af de grundlæggende principper og grundlæggende love i den aktive læringsproces. 	<ul style="list-style-type: none"> • Underviseren skal holde opdateringer om med eksperter og fagfolk inden for spildesign ved at kende eksperter og professionelt arbejde; • Identificering af dine træningsbehov.

Figur 2b. Beskrivelse of kompetencer

SOCIALE

Kreativitet	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativ tænkning; • Evne til at opdage nye og originale ideer, forbindelser og løsninger på problemer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vær nysgerrig, brug din fantasi; • Vær kommunikativ, empatisk og en historiefortæller.
Kapacitet til at handle og tænke innovativt	<ul style="list-style-type: none"> • Evne til at tilskynde til nye aktiviteter i undervisningen; • Kom ud af de konventionelle undervisningsmetoder. 	<ul style="list-style-type: none"> • Forstå spiltendenser, der kan være nyttige til at samarbejde med uddannelsesmæssige fremgangsmåder.
Open minded	<ul style="list-style-type: none"> • At være åben for nye undervisningsmetoder • Motivation til at lære og forlade deres komfortzone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tænke ud af boksen; • Vær entusiastisk og energisk til at gennemføre aktiviteter.
Fleksibilitet og tilpasning	<ul style="list-style-type: none"> • Tænk og handle under pres; • Logisk tænkning; • Problemløsning færdigheder. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tilpasse sig situationen • Forbedre; • Vær autoritativ under aktiviteten, hvis det er nødvendigt.
Udholdenhed og selvtillid	<ul style="list-style-type: none"> • Vær vedholdende og ikke være bange for at fejle; • Manglende modstandsdygtighed • Underviseren har brug for sit eget potentiale for at være en EER-facilitator. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vær disciplineret og organiseret • Vær tålmodig; • Villig til at prøve og mislykkes og prøve igen.
Teamwork	<ul style="list-style-type: none"> • Arbejde og mobilisering af andre; • Samarbejde; • Samarbejdsindsats for at udvikle og implementere EER-aktiviteter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mød og fremme interaktionsprocesser, samarbejdsstrategier og teamworking; • Opret ideer sammen.

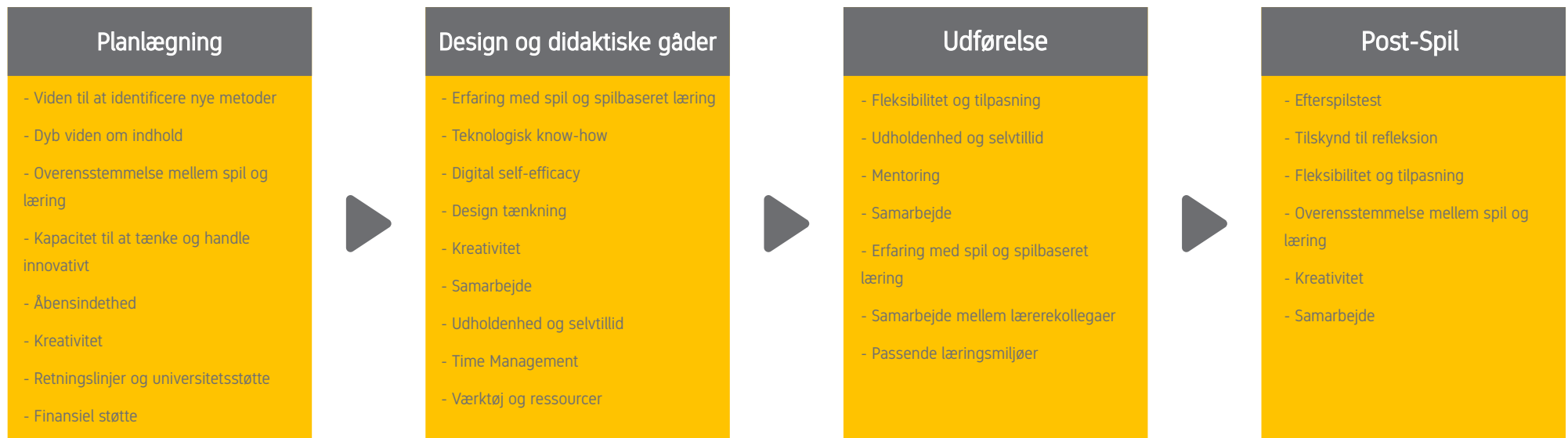
Figur 2c. Beskrivelse of kompetencer

INSTITUTIONEL SUPPORT

Guidelines og universitetsstøtte	<ul style="list-style-type: none"> • Harmoni med skoleadministrationens mål; • Retningslinjer, der hjælper lærere med at vedtage pædagogiske strategier, der fremmer kreativitet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablere klare pædagogiske mål • Giv institutionel støtte til innovation i undervisningen.
Værktøjer og ressourcer	<ul style="list-style-type: none"> • Fysiske ressourcer, udstyr, værktøjer til oprettelse af spil. • Menneskelige ressourcer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Være en institution, der tilskynder til faglige udviklingskurser; • Forskning i spilaktiviteter.
Financial support	<ul style="list-style-type: none"> • Finansiell støtte til at tilskynde til og fremme bæredygtighed i EER-aktiviteter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anskaf yderligere støtte til anskaffelse af materialer, uddannelse og menneskelige ressourcer til udvikling af disse aktiviteter.
Time management	<ul style="list-style-type: none"> • Tilstrækkelig tid til at forberede et spil og forene dem med de forskellige andre undervisnings- og forskningsaktiviteter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sørg for at afstemme den tid, som undervisere har brug for i undervisnings- og forskningsaktiviteter.
Samarbejde mellem lærekollegaer	<ul style="list-style-type: none"> • Engagement af kollegaer på institutionen; • Accept og belønning af undervisere, der bruger disse aktiviteter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivation af undervisere til at bruge nye undervisningsmetoder. • Fremme samarbejde.
Passende læringsmiljøer	<ul style="list-style-type: none"> • Passende læringsmiljø for EER activities. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giv et miljø, der kan bruges af forskellige klasser i institutionen og tilpasses til forskellige temaer.

Figur 2d. Beskrivelse of kompetencer

Efter at have defineret og organiseret kompetencerne i forskellige grupper, blev det observeret, at på trods af at alle kompetencer er nødvendige under hele processen med implementering af EER, har nogle af dem større indflydelse og nævnes ofte i specifikke faser af vedtagelsen af denne metode.



Figur 3. Hyppigste forekommende kompetencer i hver fase af EER

Retningslinjer og institutionel støtte vil løbende understøtte hele processen. For at udvikle og implementere en EER har underviseren brug for værktøjer og ressourcer, økonomisk støtte, et passende miljø, tid til at planlægge, designe, anvende og evaluere en EER og samarbejde med andre partnere.

Undervisere er nødt til at forstå fordelene ved denne tilgang og potentialet ved denne metode til at have viljen til at engagere andre kolleger og tilhængere og fremme et supportnetværk og samfund til videreudvikling af denne metode i videregående uddannelser.

UNLOCK

CHARLOTTE



**MOTIVERET/EKSPERIMENTERENDE
UNDERVISER I ET OPTIMALT
LÆRINGSMILJØ**

VIDEN TIL AT IDENTIFICERE NYE METODER

DESIGN TÆNKNING

FLEKSIBILITET OG TILPASNING

SAMARBEJDE MELLEM LÆREREKOLLEGAER

RETNINGSLINJER OG UNIVERSITETSSTØTTE

MOTIVATION
Hun har altid været begejstret for brugen af nye undervisningsmetoder, såsom designtænkning samt mentorskab, der afspejler hendes fleksibilitet og tilpasningsevner.

EXPECTATIONS
Hun elsker at rejse og læse, og bliver let fanget i dagdrømmeri om nye projekter, ideer og rejsedestinationer. Charlotte er meget involveret i sit universitetets aktiviteter og er meget tilfreds med universitetetsmiljøet, der fremmer innovation ved at gennemføre begivenheder om innovativ pædagogik og giver muligheder og belønninger for professorer, der eksperimenterer med nye

BESKRIVELSE
Charlotte er en professor i ledelse på en højere læringsanstalt, der har international erfaring, og som samarbejder med flere udenlandske universiteter og medforfattere.

RESSOURCER
Hun er meget åben for at eksperimentere med nye teknologier og medier ved hjælp af onlineværktøjer til at engagere sine studerende, og hun er meget involveret i udviklingen af ikke-formelle læringsaktiviteter for studerende og forskerkolleger.

Unlock-projektet forsøgte at identificere og reflektere over profilen til den underviser, der er i stand til at fungere som en facilitator i EER-aktiviteter.

Dataene til at uddybe de forskellige profiler blev indsamlet fra tidligere forskningsaktiviteter, casestudier og spørgeskemaer og opsummeret i et format af en rigtig lærerprofil.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figure 4a. Different profiles of educators using EER

UNLOCK



ALISTAIR

TILSKYND TIL REFLEKSION

TEKNOLOGISK KNOW-HOW

DIGITAL SELF-EFFICACY

UDHOLDENHED OG SELVTILLID

MANGLENDE RETNINGSLINJER OG
UNIVERSITETSSTØTTE

MOTIVATION

Alistair er en meget stringent og innovation-orienteret arbejdskolega, der involverer studerende i anvendte problemer for at stimulere deres læringsevne og er altid villig til at lære om nye undervisningsmetoder.

FORVENTNING

Han føler manglende støtte fra institutionen og kolleger til at vedtage nye undervisnings- og læringsmetoder og et stærkt pres for at overholde traditionelle evalueringsteknikker (f.eks. eksamener), men er fascineret af aktive læringsmetoder selvom han ikke har særligt erfaren, og ikke er i stand til at overbevise kolleger, eller andre ingeniørprofessorer, om deres betydning og potentiale.

MOTIVERET/EKSPERIMENTERENDE UNDERVISER I ET IKKE-OPTIMALT LÆRINGSMILJØ

BESKRIVELSE

Alistair er professor i Ingeniørvidenskab med et fremragende spor inden for forskning og udvikling af samarbejdsprojekter med studerende og industripartnere.

RESSOURCER

Han har stor teknologisk know-how og digital 'self-efficacy', identificeres som en god holdspiller, der viser kreativitet, innovationsevner, åbensindethed, udholdenhed og selvtillid. Med en dyb erfaring i industrien og lokale projekter har Alistair mindre erfaring med rejser og internationalt samarbejde.


 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Disse forskellige personer repræsenterer hovedindholdet i den pædagogiske ramme (viden, holdninger og færdigheder) på en måde som gør det mere praktisk for lærere at relatere det i forhold til deres egen profil eller den af dem, der omgiver læreren og kan integrere et læringsfællesskab inden for den videregående uddannelse.

Figure 4b. Different profiles of educators using EER

JULIA



UMOTIVERET/UERFAREN
UNDERVISER I ET OPTIMALT
LÆRINGSMILJØ

BESKRIVELSE

Julia er en meget kompetent økonomiprofessor, der til trods for at være åben for nye ideer til at forbedre sine undervisningsevner og være en fremragende lærer er bange for ikke at være i stand til fuldt ud at forstå og udnytte nye teknologier.

RESSOURCER

Udover at være bange for ikke at være i stand til at udnytte nye undervisningsmetoder optimalt, kan Julia have gavn af et velafrundet fællesskab af undervisere, der er fortrolige med at hjælpe hende med at forstå fordelene, og hvordan man bedre anvender denne praksis.

RETNINGSLINJER OG UNIVERSITETSSTØTTE

PASSENDE LÆRINGSMILJØER

VÆRKTØJ OG RESSOURCER

SAMARBEJDE

DYB VIDEN OM INDHOLD

MOTIVATION

Da hun allerede er en dygtig lærer med veldokumenterede resultater, har Julia undertiden ikke fuldt ud motivationen til at introducere nye undervisningsmetoder.

FORVENTNING

Julia er allerede en veletableret og anerkendt lærer ved universitetet, hvorfor hendes sædvanlige forventninger er at fortsætte med at undervise som hun altid har gjort. Hun forventer, at hvert år vil være omtrent det samme som det sidste år, men hvis hun forstår, at en ny metode har en beviselig fordel for de studerende, og hun kan tillære sig hvordan man udnytter dens anvendelighed, vil hun helt sikkert gøre en indsats for at integrere en sådan metode.

I sidste ende har disse personer til formål at motivere europæiske undervisere og uddannelsesagenter til at udvikle profilen af GBL-facilitatorer, mere specifikt i EER-aktivitetsammenhæng, for at udføre og drage fordel af disse aktiviteter ved at fremme deres fremkomst og langsigtede bæredygtighed.

Denne forskning er en del af UNLOCK-projektet. Forskningen sigter mod at støtte (sammen med resultater fra projektets anden forskningsaktivitet, hvilket består i udviklingen af en innovativ og spilbaseret MOOC for undervisere på videregående uddannelser) design og anvendelse af escape room-spil til pædagogiske formål og udvikling af færdigheder såsom kreativitet som en iværksætterfærdighed hos studerende.



Co-funded by the
European Union
under the Erasmus+ program

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figure 4c. Different profiles of educators using EER

UNLOCK

www.un-lock.eu

Dette arbejde er licenseret under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. For at se en kopi af denne licens skal du besøge <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> eller sende et brev til Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA

Funded by:

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



FH MÜNSTER
University of Applied Sciences

