

# Online Community

## - Rum og potentialer

Peter Søgaard og Jette Aabo Frydendahl

*I en digitaliseret tidsalder opstår der mange nye muligheder for at opbygge digitale fællesskaber, som kan understøtte udviklingen af faglige netværk med rum for videndeling, erfaringsudveksling og mulighed for udvikling af individuelle og fælles fagidentiteter. Dette potentiale har projekt Digital Learning through Play (DLtP) været optaget af og med baggrund i såvel gode som dårlige erfaringer med online mødeformater vil denne artikel primært rette fokus på de positive potentialer med bud på, hvilke mekanismer, der kan bringes i spil, når målet er at skabe gode rammer for mødet mellem mennesker i virtuelle universer, hvor for eksempel fællesskabet om udvikling af god undervisning kunne være omdrejningspunktet.*

### **Digitale netværk**

Der findes et hav af forskellige online communities, hvor nogle mere kendte og veletablerede end andre som fx Reddit, Twitter (X), LinkedIn og Facebook m.fl. Formålet med online social communities kan kort skitseres som et sted, hvor en gruppe af mennesker kan engagere sig i og deltage i diskussioner inden for emner og temaer, som gruppen har en fælles interesse i at dele viden og erfaringer om. I projekt DLtP har fokus været på legende tilgange til undervisning med digital teknologi og intentionen har været at understøtte videndeling og erfaringsudveksling inden for dette tema med udgangspunkt i følgende målgruppekategorier: konsulenter og lærere, lærere på tværs af deltagende skoler og projektmedarbejdere.

I slutningen af projektet udvidede vi målgruppen og inviterede alle med interesse for legende tilgang til undervisning med digital teknologi ind i det digitale netværk. Gennem projektperioden har vi gjort os en række erfaringer og i denne artikel sammenholdes vores erfaringer blandt andet med designgreb inspireret af Inge Mette Kirkebys afhandling "Skolen finder sted", som sætter ord og begreber på samspillet mellem børn og skolens fysiske rammer og mellem pædagogik og arkitektur. Det er særligt forfatterens bud på opdeling i fem forskellige rumkategorier, som en slags analysemodel til at kigge på fx hvordan skolearkitektur byder ind til rum for god undervisning.

Rummets didaktik i den fysiske verden adskiller sig naturligvis væsentligt fra det virtuelle rums didaktik. Den personlige interaktion mellem mennesker der mødes fysisk, har med kropssprog, ansigtsmimik, gestikulationer, lugte- føle- og smagssanser, virkelig gode vilkår for kommunikation. Der er altså mange strenge at spille på i orkestreringen af stemningen i det fysiske møderum, hvor også de nonverbale signaler ofte har stor betydning for fællesskabsfølelsen i kommunikationen. I det følgende fokuseres på de mekanismer, der har betydning for kommunikationen i virtuelle møder mellem mennesker og deres potentiale for udvikling af såvel individuelle som fælles faglige identiteter.

## Facilitering af online møder

I tiden efter corona med nedlukning af almindelig undervisning med fysisk tilstedeværelse, er der høstet mange erfaringer fra online undervisning, online møder, webinarer og andre virtuelle måder at gennemføre undervisning på, hvilket har resulteret i en ændret tilgang til formater for møder, undervisning og kompetenceudvikling.

Hvad skal der så til for at skabe de bedst mulige rammer omkring et online møde / online undervisning?

Under corona-nedlukningen blev der på verdensplan gjort en del erfaringer med hvilke praktiske og grundlæggende faktorer, der som minimum skal være på plads, for at kunne gennemføre online møder.

Opmærksomhedspunkt	Beskrivelse
God planlægning	Send en tydelig dagsorden til mødedeltagerne i god tid, så alle kan forberede sig på mødet/undervisningen, og har en klar idé om, hvad der forventes af dem.
Brug et pålideligt videomøde program	Vælg et videomødeprogram, som du og dine mødedeltagere er fortrolige med, og som er pålideligt og sikkerhedsmæssigt robust og med mulighed for at del indhold med hinanden
God internetforbindelse	En stabil og hurtig internetforbindelse er vigtig for at undgå afbrydelser eller forsinkelser under mødet.
God lyd	Det er nødvendigt, at deltagerne i et online møde alle har velfungerende lyd og at de er bekendte med at slukke og tænde for mikrofoner efter behov.
Start mødet i god tid	Start mødet i god tid, så alle har tid til at logge ind og forberede sig. Vent ikke på de sidste deltagere, da det kan forsinke mødet.
Fokuser på dagsorden, emne og program	Hold dig til dagsordenen og undgå at gå for meget i detaljer eller tage for mange sideveje. Det kan være en fordel at afsætte tid til de enkelte punkter. Variér mellem visning af evt. præsentation eller andet indhold og videovisning, hvor alle kan ses hinanden.
Vær opmærksom på din kropssprog og stemme	Brug ansigtsudtryk og stemmeføring til at kommunikere din holdning og interesse i emnet. Hold også øjenkontakt med de andre deltagere.
Engager alle deltagere	Spørg de andre deltagere om deres holdning og input. Skift også mellem forskellige deltagere, så alle har en chance for at bidrage.
Mødets varighed	Møder på mere end to timer kræver høj grad af variation. Planlæg pauser, hvis mødet varer mere end en time.
Opsummering / opfølgning	Slut af med en kort opsummering og send referat efter mødet
Evaluer mødet	Efter mødet kan du evaluere det for at se, om der er noget, der kan forbedres til næste gang. Spørg også deltagerne om deres feedback og forslag til forbedringer.

På trods af at disse basale forhold er på plads i et online møde, er der ingen garanti for det bliver et vellykket online møde.

I projekt DLtP har vi været optaget af at undersøge og eksperimentere med hvordan onlinemøderne kunne faciliteres så deltagerne i højere grad oplevede at være en del af et meningsfuldt fællesskab, hvor begejstring, engagement, eksperimentering og interaktive deltagelsesmuligheder tilsammen bidrager til deltagernes individuelle og fælles faglige identiteter.

## Didaktikken i online møderum

I Mette Kirkebys afhandling "Skolen finder sted", udfoldes en analysemodel af det fysiske rum, hvor hun skelner mellem 5 forskellige rumkategorier, som tilsammen dækker en skoles samlede rumkapacitet med særlig beskrivelse af, hvad de forskellige rumtyper kan og indbyder til. Inspireret heraf har vi forsøgt os med at transformere analysemodellens tanker fra det fysiske rum til det virtuelle rum. Groft set kan den didaktiske tilgang til de 5 rumtyper beskrives kort i nedenstående skema.

Rumtype	Rummets didaktiske tilgang
Det adfærdsregulerende rum	Mute deltagere – central styring / kontrol Selvregulering – styre lyd kamera Signalere med farver, skilte, materialer, udklædning
Handlingens rum	Interaktion – alle deltagere aktive Break outs - gruppeaktiviteter Præsentation og brug af artefakter
Det sociale rum	Det udadrettede rum Det formelle – objektivt udgangspunkt Det uformelle – subjektivt udgangspunkt
Det betydningsbærende rum	Mulighed for at ytre holdninger Præsentere gode idéer Meningsskabelse i forhold til indholdet Specifikke oplæg/workshops
Det stemte rum	Lys og lyd – musik Suspence – unboxing Dramatisering

**Det adfærdsregulerende rum** er grundlæggende for at skabe gode online fællesskaber. Efter coronaperioden vil de fleste erfarne online mødedeltagere have forståelse for vigtigheden af følgende forhold:

- Hvad de skal forberede inden mødet (program, dagsorden,)
- Have styr på lyd og billede
- Sidde et uforstyrret sted
- Sidde alene med tændt billede
- Tjekke ind i mødet lidt før mødestart

Under afvikling af fælles online skolemøder i DLtP projektet med ca. 100 deltagere oplevede vi, hvor vigtigt det var at være tydelige omkring de adfærdsregulerende forhold. Hvis man ikke på forhånd eksempelvis har bedt alle deltagerne om at deltage som enkeltpersoner med eget lyd- og billede-setup, vil der ikke være skabt en ligeværdig møderamme og det hæmmer muligheden for at opbygge en fælles mødeidentitet. Det er naturligvis mødets mål og indhold, der er afgørende for hvordan et møde-setup skal strikkes sammen. Hvis onlinemødets indhold er opbygget med henblik høj grad af dialog, videndeling, erfaringsudveksling og interaktioner mellem deltagere, nytter det ikke at deltagerne sidder i større eller mindre grupper omkring én skærm.

**Handlingens rum** er en betegnelse for de aktiviteter, som mødet bygges op omkring. Det kan både være processuelle aktiviteter med forberedte spørgsmål eller processer, hvor man anvender teknologiens muligheder for interaktivitet og kommunikation i mindre grupper om og med funktionelle læremidler, hvor deltagerne kan udtrykke sig, dele og samskabe.

Når det overordnede tema i onlinemøder baserer sig på en legende tilgang med det mål at facilitere fælles videndeling, udvikling og evaluering, er det netop aktiviteter, som lægger op til høj grad af interaktivitet, meningsudveksling, kreative udtryk og undersøgelser.

I facilitering af onlinemøder er det derfor vores erfaring en forudsætning, at deltagerne løbende inddrages og er aktive, hvilket også betyder, at varigheden af præsentationer og oplæg skal være nøje afpassede og selvsagt lægge op til efterfølgende deltageraktivitet. Deltagernes engagement og aktive deltagelse fungerer efter vores erfaring fremragende i mindre grupper, hvorfor vi ofte benyttede os af stilladsede "break-outs" - nogle gange efterfulgt af fælles opfølgning - og andre gange uden fælles opfølgning.

Det kan være mere udfordrende at skabe interaktion i større fælles online rum. I et fællesmøde for alle DLtP skolerne med 80 deltagere bad vi eksempelvis alle om at bruge 2 minutter på at finde det ældste læremiddel de kunne opdrive, der hvor de nu befandt sig. Nogle var på skolen, nogle hjemme og nogle på et kontor. Alle fundne gamle læremiddelartefakter blev holdt op foran kameraet – og nogle stykker blev præsenteret. Aktiviteten gav god stemning og aktiviteter af den art kan også bringes i spil som teaser til en efterfølgende gruppeaktivitet.

Vi har også haft rigtig god erfaring med brugen af fællesskabende online ressourcer, som kan bringes i spil under online møder. Et eksempel på dette er "Playing Cards", som er en online platform med et digitalt kortspil med påstande, observationer og erfaringer om legende tilgange til undervisning. Der er i DLtP projektet udviklet et [samtalespil på plyingcards.io](http://samtalespil.plyingcards.io), som kan bruges både i lærernes teamsamarbejde og af eleverne i undervisningen, og vil også være et godt bud på et værktøj til samskabelse i en online sammenhæng.

**Det sociale rum** - Det er vigtigt i design og opbygning af møder at indtænke og arbejde bevidst med forskellige typer af fællesskaber, hvor videndeling, samskabelse og nysgerrighed på hinandens praksis bliver en del af fællesskabets DNA. DLtP projektet blev bygget op om fællesskaber, og alle deltagere var vigtige aktører for at projektet kunne blive en succes. Først og fremmest var det vigtigt at skabe et trygt rum, hvor alle følte sig velkomne og at alle var vigtige for fællesskabet. Dette eksperimenterede vi med på forskellige måder. Eksempelvis udviklede vi i projektet ressourcen "[Mødemixeren](#)", som rummer forskellige sjove og legende bud på start, midte og afslutning af møder. Det er ofte også styrkende for fællesskabet at indlægge små spil og konkurrencer eller andre fællesskabende aktiviteter, som eksempelvis denne tidligere afprøvede aktivitet, hvor deltagerne blev delt op og sammen skulle finde ud af, hvilken maskot deres team skulle have. Hvad havde gruppeditagerne tilfælles, som kunne hjælpe dem til at blive enige om, hvordan deres maskot skulle se ud, og hvad dens statement var og efterfølgende præsentere den multimodalt for alle i fællesskabet. Vores erfaringer er også, at ved møder med mange deltagere, bør man så ofte det er muligt bryde forsamlingen op i mindre grupper, som styrker fællesskabsfølelsen og gør det til et socialt rum, hvor det er nemmere og mere trygt at udfolde sig med et meningsfuldt indhold som omdrejningspunkt.

**Det betydningsbærende rum** - Det skal opleves meningsfuldt at deltage et online fællesskab, og det skal derfor også være muligt, at have indflydelse på indholdet og måden man agerer på i rummet. I projekt DLtP forsøgte vi gennem sparringsmøder mellem cfu-konsulenter og fagteams på de deltagende skoler at fokusere på deltagernes egen undervisning, og hvad de har været særligt optagede af og begejstrede for med henblik på at det skulle være en del af det betydningsbærende rum. Samtidig legede vi også med metaforer, der kunne understøtte deltagernes oplevelse af at have valgmuligheder alt efter behov og personlig betydning. På en af projektets fælles skolemøder byggede vi mødet op om temaet "buffet", hvor deltagerne inden mødet kunne melde sig på forskellige sessioner alt efter, hvad de oplevede som relevant. Vi formidlede sessionerne på et "menukort", med formålet, at det skulle opleves som et stort "ta' selv bord" med mange "lækre retter", som de selv kunne sammensætte.

**Det stemte rum** - At stemme et rum er afgørende når man mødes fysisk, men altafgørende når man mødes online. Her kan man skrue op for det affektive bl.a. gennem musik, blafrende bål, farver og flotte billeder. Der kan med scenariendidaktiske greb leges med roller og rollespil, som i eksemplet med "buffet" scenariet. Når man foretager brud og jævnlige skift i aktiviteter med små overraskelser og inddragende konkurrencer, er der gode chancer for at opleve rummet som værende stemningsfuldt. Forud for et fælles online skolemøde i projektet sendte vi en hemmelig kasse ud til alle skolerne med meddelelsen om, at den først måtte åbnes på mødet - og ved at kassen skulle "unboxes" under mødet blev det fysiske rum omkring deltagerne bragt i spil i det virtuelle rum. Den aktivitet skabte en særlig "suspense" (spænding) i mødet.

Blikket på de 5 forskellige rumtyper og deres indbyrdes balance kan bidrage til at kvalificere planlægning og gennemførelse af onlinemøder og derved øge chancen for vellykkede møder.

Garrison, Anderson og Archer udviklede i 2000 en teoretisk ramme "Community of Inquiry", som fokuserer på at skabe meningsfulde læringsoplevelser gennem tre nøgleelementer: kognitiv tilstedeværelse, social tilstedeværelse og undervisningstilstedeværelse og beskriver, at stemthed opstår, når der er balance mellem de tre tilstedeværelsesformer og interaktionen mellem deltagerne.

### **Asynkron videndeling og erfaringsudveksling**

Webplatformen <https://distance-learning-through-play.dk> blev udbygget og tilpasset til projekt Digital Learning through Play og var central for projektet og havde til hensigt at facilitere inspiration- og videndeling. På sitet er projektets modulbaserede kapacitetsressourcer tilgængelige lige som videns-ressourcer i form af videoer, podcast og artikler også findes her. Vi offentliggjorde løbende nyheder, ressourcer og relevante artikler på platformen i hele projektperioden. I forbindelse med projektets løbende online-sessioner med lærere og teams fra deltagende skoler, brugte vi hjemmesiden som en fælles referenceramme. For at lette videndeling og kommunikation mellem alle deltagere i vores online-fællesskab besluttede vi at bygge en app baseret på vores WordPress-platform. Vores hensigt var at skabe en smidig måde at være en aktiv del af fællesskabet på, fordi stort set alle i forvejen anvender en smartphone, når de agerer i forskellige netværk. Generelt var det svært at kickstarte det digitale netværk gennem brug af community-appen, som også først blev lanceret for deltagerne midt i projektperioden, hvor deltagerne var begyndt at

kommunikere gennem andre kanaler som e-mail, Messenger, Facebook. Vi erfarede, at videndeling og erfaringsudveksling gennem appen skulle faciliteres. Inden for dette projekt var deltagerne organiseret i lokale skoleteams, og derfor gav de udtryk for, at de ikke havde brug for flere kanaler. Med andre ord – deres eget fællesskab var nok for dem kombineret med onlinemøderne. Tilbage meldingen fra nogle af deltagerne, da de blev spurgt om App som netværksværktøj var, at de allerede havde mange App-kommunikationskanaler, og det ville være uoverskueligt for dem med en ny kanal i form af en app. Nogle af deltagerne gav udtryk for, at det ville være mere bekvemt, hvis de havde adgang til det digitale netværk, og diskussionstemaerne direkte fra webplatformen, hvilket vi besluttede at imødekomme og i sidste del af projektet åbnede vi for faglige drøftelser direkte på hjemmesiden, hvilket dog som ventet ikke gav den store effekt.

På baggrund af vores erfaringer og eksperimenter med at oprette og drive et online community gennem både Distance Learning through Play og Digital Learning through Play, vil vi pege på nogle for os vigtige detaljer, som man bør have med i overvejelserne, når man ønsker at skabe et godt grundlag for et velfungerende online community.

- Brug kræfter på at udvikle fællesskabsfølelse og en fælles faglig identitet fra start, og hvis det er muligt afhold fysiske opstartsmøder, så der fra starten kan dannes relationer.
- Da det er svært at drive et online community med en snæver deltagerbase, bør man fra begyndelsen arbejde på at få mange deltagere med. Med fx 2.000 deltagere er der bedre grundlag for interaktion, da vi erfaringsmæssigt ved, at der normalt er 80-90% legitime perifere deltagere, som "lurker" opslag uden i første omgang at deltage aktivt med egne opslag.
- Det er absolut en fordel, at man organiserer moderatorer, der kvalificerer og sikrer kontinuitet og indhold i aktiviteterne. Det er vigtigt, at der svares hurtigt på spørgsmål, indlæg og delinger, så det digitale fællesskab styrkes og opleves levende.

### **Litteraturhenvisninger:**

Kirkeby, Inge Mette, Skolen finder sted, 2015, afhandling, Forskningsgruppen for Universelt design  
Garrison, Anderson and Archer (2000), Community of Inquiry (CoI)