



SOCIAL CONNECTIONS: UDDANNELSE I E-SOCIALT ARBEJDE

Læreplan for undervisning i e-socialt arbejde

Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect 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.

3. UNDERVISNING OG LÆRING

3.1. Undervisning og uddannelse

3.2. Vejledning

3.3. Samarbejde om læring

3.4. Selvreguleret læring

3.1. Undervisning og uddannelse



I inkluderende uddannelses- og undervisningsaktiviteter er der brugere med forskellige evner og behov, og mange lærere anvender i stigende grad en tilgang i overensstemmelse med rammerne for Universal Design for Learning.



Udfordringen består i at udnytte teknologi til at forbedre og transformere læring for at imødekomme behovene hos forskellige elevpopulationer (Hitchcock, 2018).

3.1. Undervisning og uddannelse



Der skal lægges særlig vægt på, hvordan digitale uddannelsesstrategier kan anvendes på elever i socialt arbejde, hvilket betyder en kritisk refleksion fra underviserne om, hvilke værktøjer der fungerer bedst til det emne, de underviser i.



For nogle praktiske færdigheder, der er nødvendige for erhvervet, som f.eks. en personlig samtale eller empati med en klient, synes personlig læring at være mere velegnet, mens onlineundervisning kan være mere velegnet til nogle emner, der vedrører teori, politikker eller fortalervirksomhed, mens onlineundervisning kan være den rette løsning.



Princippet skal altid være at fastholde idéen om socialarbejdere som "vogtere af sociale forbindelser" (Knight, 2017).

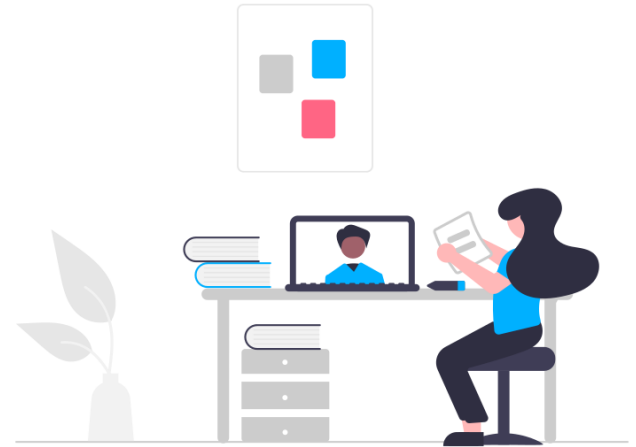
"Hybrid tilgang" i uddannelsen i socialt arbejde

Metoder

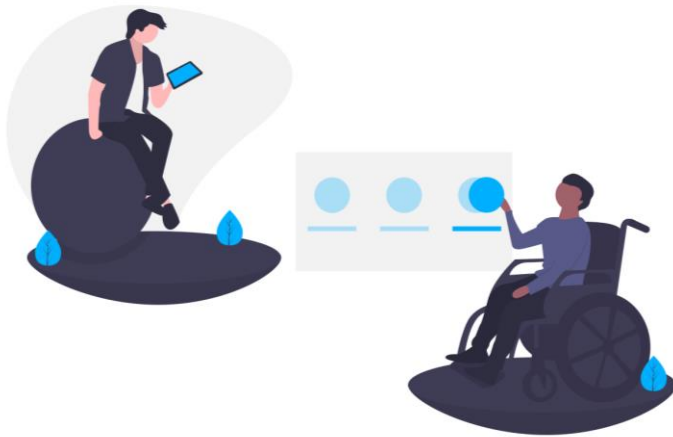
- Mobil læring: bruges sjældent i formelle læringssammenhænge, men er mere almindelig i uformelle sammenhænge.
- Simulationsbaseret læring: kombinerer vidensformidling, observation, et feedbackloop mellem at gøre og forbedre sig og coaching.
- Erfaringsbaseret læring: aktiviteter og praktiske erfaringer, der giver folk mulighed for at reflektere over deres praksis.
- Gamification: brugen af spil fremmer kritisk tænkning, motivation og læringsprocessen; kan øge elevernes assimilering af information til 40 %.

3.2. Vejledning

- Niveaueet af læringsresultater har en positiv indvirkning på grund af brugen af IT
- Når eleverne bliver vejledt i deres onlineinteraktioner, øger de deres evne til at være engagerede og interagere i onlinemiljøer.
- Undervisere i socialt arbejde skal opfatte, hvordan vejledning inden for IT kan påvirke deres måde at undervise og uddanne på.

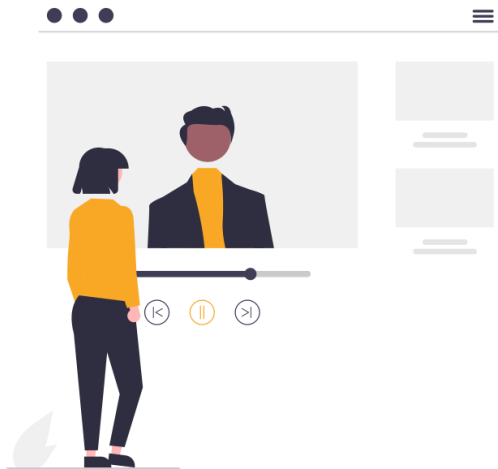


3.3. Samarbejdsbaseret læring



- Lærings- og undervisningsaktiviteter bør omfatte bevidsthed om teknologier - både de teknologier, der allerede findes, og de teknologier, der er under udvikling - som kan påvirke de lærendes (socialarbejdere) præstationer i fremtiden.
- IT har også en positiv indvirkning på læringsoplevelsen og især på socialarbejdernes præstationer, da teknologierne er en vigtig ressource for mennesker med særlige behov.
- Fastsæt grupperegler, der fremmer for at sikre effektiv deltagelse og kommunikation.

IT har en positiv indvirkning på den feedback, der gives mellem brugerne, og dermed på deres sociale interaktion i forbindelse med læringsoplevelsen.



3.4. Selvreguleret læring

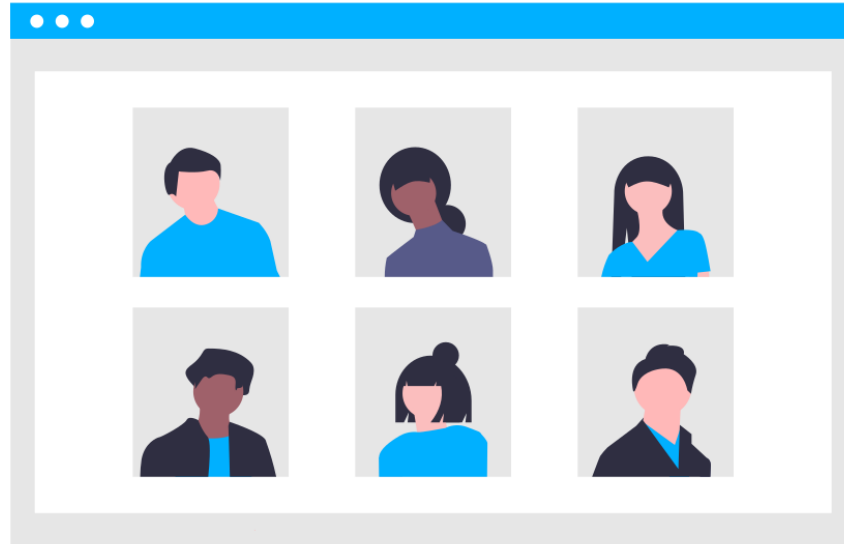
være opdateret
om innovative
metoder (aktiv
læring)

Klar kommunikation
med den
pågældende
person/gruppe

Forventninger

være opmærksom på
sammenhængen
mellem målene og de
aktiviteter, der skal
gennemføres

"Det er svært at forestille sig innovationsstrategier inden for uddannelse uden et stærkt fokus på udvikling af digitale færdigheder blandt studerende og lærende." (OECD)





Project partners:



Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect 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.