

Hobby Hangout – AGU Online

Trivselsindsats

Indsatsen "Hobby Hangout" er en virtuel session, der skal fremme mental trivsel og socialt samvær blandt AGU Online elever ved at give dem mulighed for at dele deres hobbyer og interesser. Eleverne engagerer sig i aktiviteter som tegning, gaming, hækling og meget mere, mens de interagerer i en afslappet atmosfære. Formålet er at styrke sociale færdigheder, præsentationsevner og mental trivsel gennem fællesskab og deling af passioner.



Titel: Hobby Hangout

Hobby Hangout er en sjov og afslappet virtuel session, der styrker mental trivsel og fremmer socialt samvær blandt online-elever. Sessionen giver eleverne mulighed for at dele deres hobbyer og fritidsinteresser med hinanden i et trygt og uformelt fællesskab. Indsatsen er særligt udviklet til AGU Online. Sessionen skal være med til at give et stærkere fællesskab og give eleverne en pause fra det faglige, hvor de kan finde inspiration og glæde i hinandens interesser.

Formålet er at styrke elevernes sociale færdigheder, præsentationsevner og mentale trivsel:

Socialt: Sessionen styrker elevernes kommunikation, samarbejde og empati gennem deling af hobbyer, hvilket fremmer fællesskab og modvirker ensomhed.

Fagligt: Eleverne træner deres præsentationsevner og kreativitet, de reflekterer over læring fra deres hobbyer og kobler det til deres faglige udvikling.

Personligt: Eleverne opbygger selvtillid ved at dele deres passioner, de finder balance mellem studier og fritid og udvikler nye sider af sig selv, som styrker deres mentale trivsel.

Eleverne oplever mestring ved at engagere sig i deres hobbyer og ved at få anerkendelse for deres interesser. Gennem deling af hobbyer opstår en følelse af accept og succes, som bidrager til elevernes selvtillid og motivation. Underviserne spiller en central rolle som bindeled, der både støtter eleverne og skaber forbindelser mellem fælles interesser. Ved at dele deres egne hobbyer og aktivt deltage i dialogen kan underviserne inspirere eleverne til at udforske nye interesser og udvide deres horisont. Dette styrker fællesskabet og giver eleverne mulighed for personlig og social udvikling.

Implementering:

Hobby Hangout gennemføres én gang om måneden i seks måneder for at vurdere aktiviteten over tid. Facilitatoren skal informere eleverne om aktiviteten på forhånd og skabe rammer for en god dialog under sessionen. Eleverne opfordres til at dele deres succeser og stolthed over deres interesser, samtidig med at facilitator understreger fællestræk mellem elevernes hobbyer. Det er vigtigt, at eleverne føler sig set og hørt. For at sikre en vellykket gennemførelse af Hobby Hangout session kræves følgende: computer, kamera, mikrofon og stabilt netværk.

Under sessionen sidder eleverne bag deres skærme og fordyber sig i deres yndlingshobbyer f.eks. tegning, skrivning, gaming, hækling, strikning eller Lego. Samtidig interagerer de med hinanden i en hyggelig og afslappet atmosfære, hvor både elever og undervisere bidrager ved at vise, fortælle og dele deres passioner. Alle har deres mikrofoner tændt og snakker sammen på kryds og tværs, mens stille Lo-Fi-musik spiller i baggrunden og skaber en behagelig stemning.

Til vurderingen af indsatsen udføres både en kvalitativ og en kvantitativ undersøgelse. Disse kan udføres efter hvert forløb.

Kvantitativ måling: Der udarbejdes et spørgeskema, som spørger ind til elevens oplevelse af fællesskabsfølelse og motivation ved Hobby Hangout kontra aktiviteter, hvor der er et tredje fælles.

Kvalitativ måling: Indsamling af tre elevudtalelser hvor der spørges ind til om, eleverne er begyndt at ses uden for den faciliterede undervisningsgang med deres interesser. F.eks. hvad de har fået ud af det, om de er begyndt, at ses uden for undervisningen eller om de har fået interesse for en anden interesse, som de blev præsenteret for.

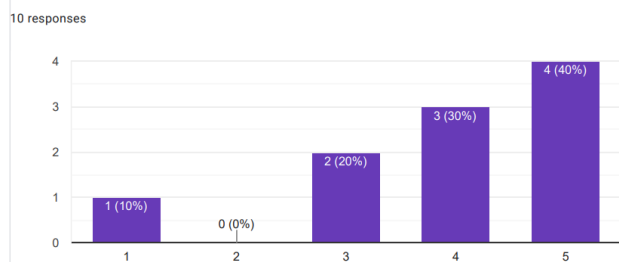
Erfaringer/effekt:

Indsatsen har været afprøvet af AGU Online på FGU Nordvestsjælland, hvor der er set et potentiale for et stærkere elevsammenhold.

Resultaterne fra den kvalitative undersøgelse var, at Hobby Hangout har haft varieret effekt. En elev fandt aktivitetens kreative motivation nyttig, men har ikke udviklet nye interesser. En anden elev blev inspireret til at prøve et 3D-program. En tredje elev opfattede aktiviteten som hyggelig, men fik ikke nye interesser. Aktiviteten ledte ikke til at eleverne har mødtes uden for undervisningen, men der har været skriftlig kontakt mellem eleverne. Generelt fremmer aktiviteten kreativitet og sociale interaktioner, men det sociale aspekt uden for undervisningen er begrænset.

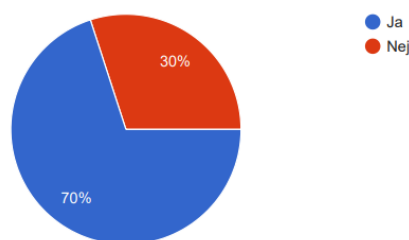
Den kvantitative undersøgelse viste, at størstedelen af eleverne synes, at aktiviteten har været positiv og giver en følelse af fællesskab.

Overordnet set, hvad synes du om Hobby Hangout ifht. andre aktiviteter vi har lavet om tirsdagen?
Svar på en skala fra 1-5, hvor 1 er "det bryder jeg mig ikke om" og 5 er "det er en fed aktivitet".



Oplever du at Hobby Hangout er med til at give dig en følelse af fællesskab med resten af AGU-Online?

10 responses



Eleverne værdsætter det sociale aspekt af Hobby Hangout, som de finder hyggeligt og de ser det som en god mulighed for at lære hinanden at kende. Nogle nyder at arbejde med deres egne interesser og udtrykke kreativitet, mens andre savner muligheden for at lave noget andet, som lektier eller tid med egne venner. Selvom aktiviteterne nogle gange føles isolerende, finder de det hjælpsomt, når læreren engagerer sig i deres projekter og skaber forbindelse mellem dem. Generelt er der en blanding af positive oplevelser med det sociale, men også ønsker om mere fleksibilitet og fokus på opgaver.

Undervisnings- og trivselsforløb

Fagtema/Hold: AGU-Online	Tema for forløbet: Hobby Hangout	
Fag der undervises med: Ingen	Varighed af forløbet: Seks måneder	

Mål med forløbet:	Eleverne får udviklet deres sociale og personlige kompetencer med det mål at kunne snakke om egne interesser, lytte til hvad andre går op i og danne relationer til andre.
Kort beskrivelse af forløbet:	I starten af hver Hobby Hangout fortæller eleverne om noget de har tænkt sig at fordybe sig i. Det skal være en fritidsinteresse, f.eks. læsning, hækle osv. Undervejs skal eleverne så snakke om det de fordyber sig i f.eks. hvilken bog der læses, hvad der hækles osv. Alle sidder i samme digitale rum og har webcam på. Der bliver spillet en playliste med musik, der er med til at skabe en god stemning. Hobby Hangout afsluttes med at eleverne viser/taler om, hvad de har opnået i deres fordybelse.
Konkrete læringsmål, og hvordan de præ-senteres for eleven:	Ideen med forløbet er, at det IKKE er fagligt, da vores målgruppe, af forskellige grunde, ofte er dybt fokuseret på dette. Det primære formål med forløbet er, at eleverne skal indgå i sociale relationer med hinanden, da det er svært at få dem til det.
Undervisningsaktiviteter	<ul style="list-style-type: none"> - Arbejde og fordybelse i ens hobby - Formidling af ens interesser til andre
Materialer	Hvad end eleverne selv har til deres hobby.
Organisering af undervisningen, der tager højde for delta-gerforudsætninger	Eleverne styrer selv, hvad de vil fordybe sig i, og hvad de vil dele med resten af klassen.
Interne/eksterne samarbejdspartnere?	Ingen
Bedømmelseskriterier fra læreplan/fagbilag som indgår i dette forløb:	Ingen
Hvilken dokumentation skal eleven have i sin portfolio fra forløbet?	Ingen
IPRAKSIS kode eller Link til forløb i teams	Ingen
Dato for evaluering og justering:	Evaluering og justering efter 3 måneder og igen efter 6 måneder (10/02/25)