

# LÆRERVEJLEDNING

## Ergonomi i detailhandlen

I denne vejledning finder du både en lærerguide til afvikling af læringsforløbet '**Ergonomi i detailhandlen**' og en lærerguide til læringsspillet '**ErgonomiIQ**'.

### Du finder vejledningerne her:

Sådan anvendes læringsforløbet

side 3

Sådan anvendes ErgonomiIQ (spiltest)

side 4



# Introduktion til produkterne

Velkommen til denne kortfattede lærervejledning til vores to digitale læringsprodukter. Det første er et digitalt læringsforløb, der strækker sig over ca. 2 timer, og det andet er et læringspil, der kan gennemføres på blot 15 minutter. Begge produkter er tilgængelige på alle enheder. Vi håber, at denne vejledning vil hjælpe dig med at optimere læringen for dine elever.

<b>Sådan anvendes læringsforløbet.....</b>	<b>3</b>
Forløbets faglige ramme.....	3
Hvordan kan forløbet afvikles?.....	3
Guide til gennemførelse.....	3
Hvad skal du være opmærksom på?.....	4
Hvordan kan du understøtte læringsforløbet?.....	5
<b>Sådan anvendes ErgonomIQ.....</b>	<b>6</b>
Onboarding til underviserne.....	6
Varighed.....	6
Guide til spillet.....	6
Kom godt i gang.....	7
Spillere.....	7
Singleplayer.....	7
Multiplayer.....	7
<b>Guide til læringsspillet, hvis I går i stå.....</b>	<b>9</b>
Spilelementer.....	9
Quiz-element.....	9
Dilemma-element.....	10
Øvelses-element.....	10
Sådan slutter spillet.....	10

# Sådan anvendes læringsforløbet

## Forløbets faglige ramme

Læringsforløbet er udviklet til de bundne specialefag til trin 1 salgsassistent/salgsassistent med profil – med målpindene:

- Eleven behersker ergonomi og forebyggelse af arbejdsskader (28)
- Eleven kender til arbejdsmiljølovgivningen, og kan anvende arbejdsmiljøregler i butikken (30)

## Hvordan kan forløbet afvikles?

Læringsforløbet er udviklet til enten at kunne afvikles synkront i klassen (eventuelt to og to eller alene) eller deles med eleverne, så de arbejder asynkront med forløbet. Det vil sige, at forløbet ikke behøver at blive gennemført samtidigt.

Forløbet er også designet intuitivt og med instruktioner, så eleverne selv kan løse opgaverne og gennemføre al teorien uden instruktioner fra underviseren.

***Det anbefales, at underviseren ser forløbet igennem, før det udleveres til eleverne.***

## Guide til gennemførelse

### Præsentation:

- Start med at introducere det digitale læringsforløb for eleverne.
- Forklar formålet med forløbet og dets relevans for deres detailhandelsuddannelse.
- Fremhæv vigtigheden af at forstå ergonomi i detailhandlen for at skabe et sundt arbejdsmiljø.

### Adgang og tekniske krav:

- Informer eleverne om, hvordan de kan få adgang til det digitale forløb fra alle enheder.
- Angiv eventuelle tekniske krav, som eleverne skal være opmærksomme på (f.eks. internetforbindelse, opdaterede browsere, adgang via skolens LMS, el.lign.).

- Eleverne kommer i gang med forløbet ved at trykke på **'Start'** på forsiden.
- I venstre side af skærmen (på desktop og tablet) kan de finde en navigationsmenu, men forløbet er designet sådan, at de kan følge forløbet i kronologisk rækkefølge uden at bruge menuen ved at klikke på **'Næste'** eller **'Fortsæt'** nederst på hver side.

#### **Gennemførelse af forløbet:**

- Opdel forløbet i passende moduler eller sektioner i overensstemmelse med jeres tid baseret på forløbets indhold og varighed.
- Anbefal eleverne at arbejde i grupper eller individuelt, afhængigt af hvad der passer bedst til undervisningssituationen.
- Opfordr eleverne til at interagere med indholdet ved at besvare spørgsmål, løse opgaver og deltage i diskussioner.

#### **Opsummering og ergonomi i detailhandlen:**

- Forklar vigtigheden af ergonomi i detailhandelsarbejdet for at forebygge arbejdsrelaterede skader.
- Fremhæv de forskellige ergonomiske principper og praksisser, som eleverne vil lære gennem forløbet.
- Diskutér eksempler på ergonomiske udfordringer i detailhandlen, og hvordan de kan løses.

*Du kan nu overveje at gå videre med læringsspillet, hvis I ikke allerede har prøvet det.*

### **Hvad skal du være opmærksom på?**

Sørg for, at eleverne har adgang til internettet, og de har enten en computer, mobil eller tablet, som de kan tilgå forløbet fra.

Al tekst kan højt læses, hvis eleverne anvender 'Adgang for alle' eller andre lignende hjælpeværktøjer.

## Hvordan kan du understøtte læringsforløbet?

Det eneste, som du *skal* gøre, er at beslutte, hvordan du godkender deres gennemførelse af de fysiske opgaver under **'Praktisk øvelse - A'** og **'Praktisk øvelse - B'**.

Under læringselementet **'Opgave: Handleplan – hvordan arbejder du med ergonomi?'** skal eleverne udfylde en handleplan, som de kan gøre digitalt og gemme på deres device – men med fordel også printe, hvis dette er en mulighed på skolen.

Husk at det digitale læringsforløb ikke er en erstatning for traditionel undervisning, men snarere en mulighed for at supplere og forbedre elevernes læring på en innovativ og engagerende måde.

Tanken er, at når forløbet skal anvendes, er det underviserne selv, der vurderer, hvordan forløbet skal inddrages og anvendes i undervisningen omkring ergonomi.

*God fornøjelse!*

# Sådan anvendes ErgonomIQ

## Onboarding til underviserne

ErgonomIQ er et spil om ergonomi i detailhandlen. Spillet kan spilles for sig selv, men er designet med henblik på at understøtte det større læringsforløb om Ergonomi.

Spillet har til formål at lære spillerne om ergonomi på en sjov og lærerig måde.

## Varighed

Spillet varer 15 minutter, og herefter kåres den, der har flest point som vinder. Spillet kan herefter spilles igen.

## Guide til spillet

Det anbefales, at underviserne spiller spillet igennem, inden det præsenteres for eleverne. Dette kan gøres ved at åbne to forskellige browservinduer og sætte dem på hver sin halvdel af skærmen. Derved kan underviseren spille mod sig selv.



## Kom godt i gang

Spillet startes ved at gå ind på dette link, som du også kan finde på BFA Handels hjemmeside:

<https://ergonomiq.dev.seriousgames.net/#/>

Herefter vælges enten singleplayer eller multiplayer.

## Spillere

Spillet er designet til grupper af op til fem spillere. Såfremt der er færre spillere, vil de resterende pladser blive fyldt op med AI (kunstig intelligens).

Det er også muligt at spille spillet alene. Her spiller spilleren mod fire "robotter" og dyster med egen viden og om at få en bedre score. I singleplayer-version er der kun træningsøvelser og ingen ergonomiske øvelser.

## Singleplayer

1. Spilleren vælger singleplayer i startmenuen.
2. Der vælges en avatar, og der klikkes 'Fortsæt'.
3. Et kaldenavn udfyldes (max. 5 tegn).
4. Herefter starter spillet - se nedenfor ift. guide til de forskellige typer af elementer.
5. Spilleren vil herefter blive udsat for en kombination af tilfældige spilelementer, indtil spillet er slut.

[Main UI randomizer.mp4](#)

## Multiplayer

1. Alle spillerne vælger multiplayer i startmenuen.  
[Multiplayer - opret og tilslut til rum.mp4](#)
2. En spiller vælger/vælges til at oprette et nyt multiplayer-spil og klikker på 'Opret'.
  - a. Der vælges en avatar og klikkes 'Fortsæt'.
  - b. Et kaldenavn udfyldes (max. 5 tegn), og der klikkes 'Fortsæt'.

- c. Spilleren, der oprettede spillet, får nu vist en 4-cifret kode, som gives til de andre spillere.
3. De andre spillere klikker på "Tilslut".
  - a. Spillerne tilslutter nu spillet via den 4-cifrede kode, de har modtaget.
  - b. Der vælges en avatar og klikkes 'Fortsæt'.
  - c. Et kaldenavn udfyldes (max. 5 tegn), og der klikkes 'Fortsæt'.
4. Når alle spillere er inde i spillet, kan spillet startes af spilleren, der oprettede rummet.
5. En timer tæller ned, og så er spillet i gang.
6. Spillerne vil herefter blive udsat for en kombination af tilfældige spilelementer, indtil spillet er slut.

[Main UI randomizer.mp4](#)



# Guide til læringsspillet, hvis I går i stå

## Spilelementer

Spillet er et relativt hurtigt quizspil om ergonomi med to mindre twists i form af dilemmaer (samarbejdsøvelse) og øvelser (fysisk bevægelse).

- **Quiz** er simple vidensspørgsmål om ergonomi med fire svarmuligheder og ét rigtigt svar.  
[Quiz element.mp4](#)
- **Dilemmaer** er en samarbejdsøvelse om den bedste tilgang til ergonomiske dilemmaer i hverdagen, hvor spillerne i fællesskab skal finde det mest rigtige svar inden for 90 sekunder.  
[Dilemma element.mp4](#)
- **Øvelserne** har til formål at aktivere spilleren fysisk og give dem en fornemmelse af ergonomi på egen krop. Spillerne ser en mindre animation af en ergonomisk bevægelse eller træningsøvelse og skal herefter udføre øvelsen så godt som muligt.  
[Øvelse element.mp4](#)
- **Fun facts** har til formål at give spillerne facts om det ergonomiske område, som det spørgsmål, det dilemma eller den øvelse, de lige har været igennem, dækker.
- **High Score** er en anonym high score, så man kun kan se, hvilke point en spiller har fået, men ikke hvem der har fået hvilke point.

Det anbefales, at spillerne har mulighed for at være i kontakt med hinanden enten fysisk eller via tredjepartsplatforme (Zoom, Teams, Google Meet, el.lign.) med mulighed for at se hinanden.

## Quiz-element

Quiz er simple vidensspørgsmål om ergonomi med fire svarmuligheder og ét rigtigt svar. Spilleren skal svare inden for 30 sekunder, og der scores point ved rigtigt svar, samt jo hurtigere der svares.

Spillere skal klikke på det svar, de finder rigtigt. Efter spillerne har svaret, vil de blive præsenteret for, om de har svaret korrekt eller ej, og i tilfælde af forkert svar vil de blive vist det korrekte svar.

[Quiz element.mp4](#)

## Dilemma-element

Dilemmaer er en samarbejdsøvelse om den bedste tilgang til ergonomiske dilemmaer i hverdagen, hvor spillerne i fællesskab skal finde det mest rigtige svar inden for 90 sekunder. Spillerne skal selv klikke på det, de finder mest rigtigt ift. dilemmaet. De kan også se, hvad de andre har svaret. Det er herefter muligt at skifte position til andre svar, og først når alle spillerne har svaret det samme, får de resultatet at vide.

Spillerne scorer først point, når de alle er enige om svaret, og de scorer point ift., hvor godt de svarer.

[Dilemma element.mp4](#)

## Øvelses-element

Øvelserne har til formål at aktivere spilleren fysisk og give dem en fornemmelse af ergonomi på egen krop. Spillerne ser en mindre animation af en ergonomisk bevægelse eller træningsøvelse og skal herefter udføre øvelsen så godt som muligt selv. Derefter stemmer spillerne på hinanden (der kan ikke stemmes på sig selv), og spillere med stemmer får point, alt efter hvor mange stemmer, de har.

[Øvelse element.mp4](#)

## Sådan slutter spillet

Spillet slutter efter 15 minutter, hvorefter vinderen vil blive kåret. Vinderen er den spiller med flest point. Såfremt spilleren (både som vinder og runner up) får nok point til at nå High Score vil de blive indplaceret på ranglisten - dog kun med deres point og ikke med navn (weak high score). Herefter vil spillerne blive returneret til forsiden igen - og et nyt spil kan evt. startes.

[Endflow.mp4](#)