

Dette manuset skal brukast saman med PowerPoint-presentasjonen *Kom i gang med digitale møteplassar*. Nummereringa i punkta samsvarer med dei som er i PowerPoint-presentasjonen. Punkt 1 høyrer til lysbilde 1 (side 1) i PowerPoint-fila, punkt 2 til side 2, osv. Du finn det same manuset også som notat under kvart lysbilde.

Skrift som er **utheva**, er kommentarar til kurshaldaren. Skrift med store BOKSTAVAR er overskrifter. Resten av teksten kan lesast høgt eller brukast som rettleiing for det kurshaldaren skal seie når han/ho underviser.

Manus

0. Læringsmål:
 - å kunne ringe med og utan video
 - å kunne ta imot samtalar
 - å kunne avvise samtalar
 - å kunne skru av og på lyd og bilde i ein samtale
 - å kunne legge på når samtalen er ferdig
1. **Gå gjennom læringsmåla med kursdeltakarane før du startar sjølve opplæringa.**
Dette vil gjere det lettare for dei å lære og hugse det dei har lært.
2. KVA ER DIGITALE MØTEPLASSAR?
3. Digitale møteplassar er ulike tenester som gjer det mogleg å ringe, ha videosamtalar og chatte på nett. Nokre vanlege eksempel på digitale møteplassar er Teams, Zoom, FaceTime, Messenger og Skype. Mange som bruker ulike digitale møteplassar, bruker dei nettopp fordi det er gratis å ringe og ha videosamtalar uavhengig av kor lenge samtalen varer, og kva for land ein er i. Så lenge du er logga på wifi, kostar det ingenting.

Digitale møteplassar finn du både på nettbrettet, smarttelefonen eller datamaskinen. Kva for utstyr du vel å bruke, er opp til deg.
4. UTSTYR
5. Det er vanlegast å ha videosamtalar på ein digital møteplass. Då kan ein både sjå og høyre dei ein snakkar med, og dei kan sjå og høyre deg også.

Kom i gang med digitale møteplassar

6. Nettbrett og smarttelefonar har både skjerm, kamera, mikrofon og høgtalar som gjer det mogleg å ha ein videosamtale. Det har også dei fleste moderne berbare datamaskinane.
7. Å bruke høyretelefonar med mikrofon kan vere ein fordel for nokre, men dette vel du sjølv. Det finst inngangar for høyretelefonar langs kanten på både nettbrett, enkelte smarttelefonar og berbare datamaskinar.
8. Alle må ha tilgang til Internett og tilgang til ein digital møteplass – enten det er Teams, Zoom, FaceTime, Messenger eller andre plattformer.
9. LAST NED APPEN
10. Vel den møteplassen du har, og last ned appen til smarttelefonen eller nettbrettet. På enkelte av desse må du også lage ein brukarkonto eller logge deg inn.

Pass på at alle har klart å laste ned appen før du går vidare. Sjekk kva dei ulike brukarane har av plattformer frå før. iPhone-brukarar kan bruke FaceTime. Facebook-brukarar kan bruke Messenger. Det er også mogleg å velje ein av dei andre plattformene som alle kan bruke på kurset.

11. STARTE ELLER TA IMOT EIN SAMTALE
12. Det er mogleg å finne kontaktar ein vil prate med på for eksempel Teams, Facetime eller Messenger, eller ein kan søke dei opp i appen.
13. Når du finn kontakten du vil prate med, kan du enten trykke på videokameraet eller telefonsymbolet på skjermen for å ringe.
14. Viss du trykker på telefonen, ringer du utan bilde, og du kan ha ein vanleg samtale, på same måte som med ein vanleg telefon.
15. Viss du trykker på kameraet, ringer du med direktesendt video av deg sjølv.
16. Når nokon ringer deg, høyrer du ein ringelyd, og dette bildet dukkar opp på skjermen din.

Kom i gang med digitale møteplassar

17. Viss du trykker på den grønne knappen med bilde av eit telefonrøyr, tar du imot samtalen. Då kan dei som ringer, berre høyre stemma di, men ikkje sjå video av deg mens dei snakkar.
18. Viss du trykker på den grønne knappen med eit bilde av eit kamera, startar de ein videosamtale der de kan sjå kvarandre og snakke saman dersom begge to har utstyret som skal til.
19. Viss du trykker på den raude knappen, avviser du samtalen.
20. Bildet på skjermen din vil då sjå omtrent slik ut.
Du får eit stort bilde av personen du snakkar med, på skjermen, og du vil få eit lite bilde av deg sjølv nede i høgre hjørne.
21. Bildet av deg sjølv er det same som dukkar opp på skjermen til personen du snakkar med.
22. Det same skjer hos personen du snakkar med. Han eller ho får opp eit stort bilde av deg på sin skjerm, og eit miniatyrbilde av seg sjølve lengst nede til høgre på eigen skjerm.
23. På skjermen på datamaskinen ser du heile tida nokre symbol.
24. Viss du trykker ein gong på skjermen på nettbrettet eller smarttelefonen, vil dei same symbola dukke opp.
25. Viss du trykker ein gong til på bildet av kameraet, vil ikkje personen du snakkar med, kunne sjå deg lenger.
26. Viss du trykker på knappen ein gong til, vil bildet kome tilbake.
27. Viss du trykker ein gong til på bildet av mikrofonen, vil det ikkje vere mogleg for andre å høyre kva du seier lenger.

28. AVSLUTTE EIN SAMTALE

29. Viss du trykker ein gong til, vil lyden kome tilbake.

30. Trykk på den raude knappen for å avslutte samtalen.

31. FERDIG