

Styrkelse af elevernes engagement ved hjælp af small data og legende læring

RESUMÉ

30 June 2025

Problem og kontekst

Konteksten er digitaliseringen af den danske grundskole, særligt efter skolereformen i 2013. Reformen medførte et øget fokus på at måle elevernes læring og trivsel ved hjælp af digital læringsanalyse. Denne type analyse fokuserer ofte på den enkelte elevs faglige fremskridt, hvilket kan føre til en præstationsorienteret målstruktur. Problemet er, at undersøgelser viser, at denne fokus på individualiseret digital analyse påvirker elevernes trivsel i negativ retning. Når en sådan analyse præsenteres ud fra et fokus på fejl og mangler, kan det give eleverne et lavt selvværd og manglende motivation. Denne læringshistorie undersøger et eksempel på, hvordan man kan håndtere dette problem ved at flytte fokus til fælles læring og trivsel, hvor evalueringen i højere grad er baseret på klassens kultur som helhed.

Hvordan læringshistorien adresserede problemet (eksperimentet)

Læringshistorien adresserede problemet ved at flytte fokus fra den enkelte elevs læringsfremskridt til det kollektive læringsmiljø og fælles trivsel. Tilgangen gik ud på at inddrage 11-årige elever i legende undervisningseksperimenter i særlige lektioner med »understøttende undervisning« (UU) med det formål at fremme trivsel. Eleverne blev involveret i at udvikle og afprøve deres egne digitale værktøjer til at analysere kvaliteten af deres kollektive undervisning og frikvarterer. Det startede med, at læreren introducerede en prototype af en robot til dataindsamling. Eleverne brugte denne enhed og blev derefter gennem en »Use-Modify-Create«-proces inspireret til at designe og bygge deres egne robotter eller maskiner til at måle aspekter af deres fælles miljø (f.eks. kvaliteten af frikvartererne eller deres mening om måltiderne) ved hjælp af »small digital data«. Formålet var at gøre analysen mindre individualiseret og fokusere på klassen som helhed. Eksperimentet havde til formål at involvere eleverne i at analysere de indsamlede data kvalitativt gennem diskussioner på klassen. Det overordnede mål var, at disse undersøgelser skulle føre til diskussioner om meningsfulde tiltag til forbedring af læringsmiljøet for alle, fremme en fælles, klasseorienteret målsætning baseret på legende kvaliteter og bidrage til elevernes kollektive trivsel og myndiggørelse.

Erfaringer

Læringshistorien forenede to eksperimenter, der havde til formål at afprøve alternative måder at evaluere undervisning på for at støtte en god barndom og fremme engagement og motivation hos både elever og lærere. Intentionen var, at eleverne og de voksne aktivt skulle deltage i udviklingen af skolens evalueringskultur.

En vigtig erfaring er, at det er vigtigt at flytte fokus fra individuel læringsanalyse til fællesskabsbaseret analyse, hvor man fokuserer på legende oplevelser og finder frem til ressourcer og succeser frem for fejl og mangler.

En væsentlig udfordring var imidlertid, at det viste sig at være vanskeligt for lærerne at gennemføre hele projektforløbet med digitale undersøgelser af trivsel i klassen ved hjælp af legende tilgange. Eksperimenterne var ofte sideprojekter, der aldrig blev helt fuldførte. Lærerne var gode til at igangsætte processen, men fuldførte sjældent hele forløbet, hvilket betød, at eleverne ikke fik den fulde oplevelse af at gennemføre en komplet undersøgelse (indsamling, analyse og konklusioner).

Dette understreger behovet for, at lærerne tager højde for specifikke faser og spørgsmål, når de tilrettelægger didaktiske tilgange, for fuldt ud at udnytte potentialet i at arbejde med small data og legende læring for forbedret trivsel.



Medfinansieret af
Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatternes og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.