Engasjere elevene ved bruk av smådata og lekbasert læring

SAMMENDRAG

30 June 2025

Delfinansiert av
Den europeiske union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Problem og kontekst

Konteksten er digitalisering av danske barneskoler, særlig etter skolereformen i 2013. Denne reformen ga økt fokus på å måle elevenes læring og trivsel ved hjelp av digitale læringsanalyser. Disse analysene tar ofte for seg den enkelte elevens faglige fremgang, noe som kan føre til en prestasjonsorientert målstruktur. Problemet er at studier viser at dette fokuset på individuelle digitale analyser har negativ innflytelse på elevenes trivsel. Hvis man ser på de negative sidene, kan disse analysene føre til at elevene mister selvfølelse og motivasjon. Denne læringshistorien ser nærmere på ett eksempel på hvordan dette problemet kan løses ved å endre fokuset til felles læring og trivsel, og der vurderingen er mer basert på klasseromskulturen som helhet.

Hvordan læringshistorien håndterte problemet (eksperimentet)

Læringshistorien håndterte problemet ved å bytte fokus fra den enkelte elevs læringsprogresjon eller trivsel til det felles læringsmiljøet og felles trivsel. Hovedpoenget var å la 11 år gamle elever delta i lekbaserte undervisningseksperimenter i egne «støttetimer», der målet var å bidra til økt trivsel.

«Historien» om gjennomføringen er at elevene fikk være med på å utvikle og teste sine egne digitale verktøy som skulle analysere kvaliteten på den kollektive undervisningen og pausene. Det hele startet med at læreren presenterte en prototype på en datainnsamlingsrobot. Elevene brukte roboten, og deretter ble de bedt om å utvikle og bygge sine egne roboter eller maskiner med bruk av en bruk-modifiser-skap-prosess, for å måle ting i det felles miljøet (som kvaliteten på pausene eller synspunkter på måltider) ved hjelp av «små digitale data». Målet var å gjøre analysene mindre individuelle og fokusere på klasserommet som helhet. Eksperimentet hadde som mål å involvere elevene i analysen av de innsamlede dataene kvalitativt i form av diskusjoner i klassen. Det overordnede målet var at undersøkelsene skulle føre til samtaler om hvilke tiltak som kunne være hensiktsmessige for at alle skulle få et bedre læringsmiljø, og hvordan man kunne skape en samlet, klasseromsorientert målstruktur basert på lekbaserte kvaliteter og slik bidra til kollektiv trivsel og myndiggjøring av elevene.

Hva vi har lært

Læringshistorien forente to like eksperimenter som skulle prøve ut alternative måter å vurdere undervisningen på, for å støtte opp om en god barndom og fremme engasjement og motivasjon hos både elever og lærere. Intensjonen var at elever og voksne skulle delta aktivt i å utvikle skolens vurderingskultur.

En viktig lærdom er hvor viktig det er å endre fokus fra individuelle læringsanalyser til fellesskapsbaserte analyser, fokusere på lekbaserte opplevelser og identifisere ressurser og suksesser i stedet for nederlag.

Det var imidlertid en stor utfordring at det var vanskelig for lærerne å gjennomføre alle oppgaver i prosjektet med digital undersøkelse av klassens trivsel ved hjelp av lekbaserte metoder. Eksperimentene var ofte sideprosjekter som ikke ble fullført. Lærerne klarte å sette i gang prosessen, men fullførte sjelden hele sekvensen, noe som innebar at elevene ikke fikk oppleve hvordan de kunne gjennomføre en komplett undersøkelse (innsamling, analyse og trekke konklusjoner).

Dette viser behovet for at lærerne må vurdere spesifikke faser og spørsmål når de utformer didaktiske metoder, for at det skal være mulig å realisere potensialet for å jobbe med smådata og lekbasert læring for trivsel fullt ut.

Agile EDU

Delfinansiert av
Den europeiske union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.