

»Hvad er en god skoledag?«

RESUMÉ

30 June 2025

Problem og kontekst

Det danske samfund og de danske grundskoler har gennemgået en betydelig digitalisering i løbet af de seneste 30 år, hvilket har ført til indførelsen af digitale platforme og personlige læringsværktøjer. Samtidig har der været en støt stigning i digital overvågning og vurdering, og adaptive undervisningsmidler, tests og forskellige målinger er blevet en del af elevernes hverdag. Denne digitalisering har også haft stor indflydelse på børn og unges hverdag, fritid og kultur, og skoleundervisningen har i dag til formål at give muligheder for at opnå teknologisk myndiggørelse.

En stor udfordring i danske grundskoler er, at mange børn og unge ikke trives i skolen og ønsker mere varieret og motiverende undervisning og læring. Undersøgelser viser, at denne utilfredshed delvist skyldes øget præstationspres, hvor digitale vurderinger af elevernes læring har en negativ indvirkning på deres trivsel.

Denne læringshistorie er relateret til det danske casestudie med titlen »Small data og legende læring - Legende data som nøglen til digital myndiggørelse og trivsel«.

Hvordan læringshistorien adresserede problemet (eksperimentet)

Denne læringshistorie følger et undervisningseksperiment med en 6. klasse, hvor børnene er 12 år gamle. Formålet med eksperimentet var, at læreren og eleverne gennem en legende, undersøgende og eksperimenterende tilgang skulle lære mere om, hvad der er en god skoledag. Målet var samtidigt at opnå teknologiske færdigheder og myndiggørelse ved at tilrettelægge digitale undersøgelser af læringsmiljøet i klasseværelset.

I eksperimentet samarbejdede eleverne om at forbedre deres fælles læringsmiljø ved at arbejde med data på en legende måde. Formålet var at skabe en mere støttende og behagelig skoleoplevelse. Det indebar, at eleverne aktivt deltog i indsamlingen af digitale data og kreativt vurderede deres læringsmiljø, hvilket gav dem større ejerskab og trivsel.

Eksperimentet var baseret på følgende indhold og handlinger.

1. Eleverne undersøgte, hvad de oplevede som en god og engagerende skoledag (15 min.). De reflekterede over deres egne skoleminder og fandt frem til, hvad der gjorde dem glade, ofte ved hjælp af LEGO, hvor de byggede scenarier, der på en legende måde repræsenterede disse minder. Dette hjalp dem med at afklare, hvad de skulle kigge efter og måle i senere undersøgelser.
2. Eleverne tilrettelagde undersøgelser med små digitale datasæt om læringsmiljøet (30 min.). I denne fase fandt eleverne frem til, hvordan man undersøger, hvad der kendetegner en god skoledag. De brugte halve sætninger til at definere aspekter som samarbejde med venner og

diskuterede, hvordan man kunne måle disse, og overvejede, hvilke tegn man skulle kigge efter, og hvilke typer data der ville være nyttige. Læreren diskuterede også dataindsamlingsmetoder, der bruges inden for andre områder (f.eks. biologer, der observerer lemminger), og spurgte eleverne om, hvilke former for dataindsamling de kendte til fra deres egen skoledag og hverdag.

3. Eleverne eksperimenterede med forskellige digitale teknologier (60 – 90 minutter) for at tilegne sig viden og tekniske færdigheder til at udvikle og gennemføre deres small data-undersøgelse. Læreren valgte Makey Makey og LEGO Spike til dette. Eleverne arbejdede parvis i et »teknologisk læringslaboratorium«, hvor de eksperimenterede med teknologierne gennem tre forskellige roller: Opdageren, forskeren og opfinderen, og delte deres fund via peer-feedback.
4. Gennemførelse og evaluering af den digitale dataundersøgelse (30 min.). I denne sidste fase udviklede eleverne deres første forskningsdesign og blev enige om, hvad de ville undersøge, hvordan og med hvilken teknologi. De brainstormede ideer, udvalgte de mest interessante og realistiske og byggede måleapparater eller prototyper ved hjælp af Makey Makey eller LEGO Spike. De endelige prototyper blev diskuteret i klassen med fokus på formålet, hvad der blev målt, og hvordan målingerne kunne bruges til at skabe et bedre læringsmiljø. Den afsluttende diskussion viste den viden, de indsigter og det sprog, som både eleverne og læreren havde tilegnet sig ved at arbejde med small data og trivsel.

Det at arbejde med en legende tilgang kræver en udforskende, eksperimenterende og kreativ tilgang til at håndtere åbne opgaver med flere løsningsmuligheder i meningsfulde situationer sammen med andre. Det er en projektbaseret tilgang, hvor skaberne arbejder på projekter, der betyder noget, samarbejder og deler viden med deres peers samt eksperimenterer og tester.

Erfaringer

Der er flere ting, som læreren skal være opmærksom på, når man arbejder med en legende tilgang.

- Undgå lange instruktioner fra læreren. Brug i stedet åbne opgaver uden rigtige eller forkerte svar, hvor læreren og eleverne er nysgerrige efter at undersøge fænomener sammen. Korte opsummeringer er bedre, da de inddrager elevernes viden og færdigheder.
- Når man arbejder med skoleminder, kan nogle elever have gavn af et eksempel (f.eks. fra læreren), da de muligvis mangler sproget til at udtrykke den følelsesmæssige del af minderne. At genskabe minder med LEGO kan give nye udtryksmuligheder.
- Det tager tid at arbejde kreativt, skabe og undersøge, selv for elever, der er vant til legende arbejde. Denne type undervisning kræver et fleksibelt skema, der giver eleverne mulighed for fordybelse.
- Det er vigtigt, at lærerne i alle faser afsætter tilstrækkelig tid til at realisere læringsdesignets fulde potentiale. Der er dog stor værdi i de indledende diskussioner om, hvad der er en god

skoledag, hvordan den kan måles, og hvordan det fælles læringsmiljø kan evalueres. Disse samtaler bidrager til at udvikle en ny forståelse og et fælles sprog, der kan bruges i fremtidige undersøgelser og projekter. Samtidig giver de læreren unikke indsigter i, hvad der er værdifuldt for elevernes hverdag i skolen, og hvilke læringsmiljøer og undervisningsmetoder der bør prioriteres.



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.