

«Hva er en hyggelig skoledag?»

SAMMENDRAG

30 June 2025

Problem og kontekst

Det danske samfunnet og danske barneskoler har gjennomgått en betydelig digitalisering i løpet av de siste 30 årene, med innføring av digitale plattformer og personlige læringsverktøy. Samtidig har det skjedd en stadig økning i digital overvåking og vurdering, der adaptive undervisningshjelpemidler, prøver og ulike målinger har blitt en del av elevenes hverdag. Denne digitaliseringen har også hatt stor innflytelse på barnas og ungdommens hverdag, fritid og kultur, og dagens undervisning ønsker derfor å gi elevene mulighet til å tilegne seg teknologisk mestring.

En stor utfordring på danske barneskoler er at mange barn og ungdommer ikke trives på skolen og ønsker mer variert og motiverende undervisning og læring. Studier viser at denne misnøyen delvis skyldes det økte prestasjonspresset, der digitale vurderinger av elevenes læring har negativ innflytelse på trivselen.

Denne læringshistorien tar for seg den danske casestudien «Smådata og lekbasert læring – lekbaserte data som nøkkel til digital myndiggjøring og trivsel».

Hvordan læringshistorien håndterte problemet (eksperimentet)

Denne læringshistorien følger et undervisningseksperiment i en klasse på sjette trinn med barn som er 12 år gamle. Formålet med eksperimentet var at læreren og elevene skulle lære mer om hva som inngår i en glad skole ved å bruke en lekbasert, utforskende og eksperimentell tilnærming. Samtidig var målet å oppnå teknologisk ferdighet og myndiggjøring ved å lage digitale studier av læringsmiljøet i klasserommet.

Eksperimentet innebar at elevene skulle samarbeide om å forbedre det felles læringsmiljøet ved å bruke data på en lekbasert måte. Målet var å fremme en mer støttende og hyggelig skoleopplevelse. Elevene skulle delta aktivt i innsamling av digitale data og vurdere læringsmiljøet sitt på en kreativ måte for dermed å bidra til eierskap og trivsel.

Eksperimentet var bygget på følgende innhold og tiltak.

1. Elevene utforsket hva de opplevde som en god og engasjerende skoledag (15 min). Her skulle de tenke gjennom egne minner fra skolen og finne ut hva som gjorde dem glade. De brukte ofte LEGO for å bygge scenarioer som viste frem minnene på en leken måte. Dette gjorde det enklere å tydeliggjøre hva man skulle se etter og måle i senere undersøkelser.
2. Elevene utarbeidet undersøkelser av læringsmiljøet med små digitale datasett (30 min). I denne fasen fant elevene ut hvordan de skulle undersøke hva som kjennetegner en hyggelig skoledag. De brukte halvsetninger for å definere aspekter som samarbeid med venner og diskuterte hvordan disse skulle måles, og de undersøkte hvilke tegn de skulle se etter og hvilke typer data som ville være nyttige. Læreren fortalte også om ulike måter å samle inn data på som brukes

på andre områder (for eksempel biologer som observerer lemen) og spurte elevene om det fantes datainnsamlinger som de kjente til i sin egen hverdag på skolen og i fritiden.

3. Elevene eksperimenterte med ulike digitale teknologier (60–90 min) for å skaffe seg kunnskap og tekniske ferdigheter til å utvikle og gjennomføre smådatastudien. Læreren valgte Makey Makey og LEGO Spike til dette arbeidet. Elevene jobbet parvis i en «teknologisk læringslab», der de eksperimenterte med teknologiene i tre ulike roller: oppdager, forsker og oppfinner, og delte funnene sine ved å gi tilbakemelding til medelevene.
4. Gjennomføring og evaluering av den digitale datastudien (30 min). I den avsluttende fasen utarbeidet elevene første versjon av undersøkelsen, der de ble enige om hva de skulle undersøke, hvordan og hvilken teknologi de skulle bruke. De hadde idémyldring om ideer, valgte de som var mest interessante og realistiske og bygget måleapparater eller prototyper med Makey Makey eller LEGO Spike. De ferdige prototypene ble diskutert i klassen med henblikk på formål, hva som ble målt og hvordan målingene kunne brukes til å skape et bedre læringsmiljø. Denne avsluttende diskusjonen viste kunnskapen, innsiktene og språket som både elever og læreren hadde tilegnet seg ved å jobbe med smådata og trivsel.

Å jobbe med en lekende tilnærming gir en utforskende, eksperimentell og kreativ måte å tilnærme seg åpne oppgaver på, med flere mulige løsninger i meningsfylte situasjoner sammen med andre. Det er en prosjektbasert tilnærming der kreatørene jobber i prosjekter som betyr noe, samarbeider og deler med medelevene sine og eksperimenterer og prøver ut.

Hva vi har lært

Å jobbe med lekbaserte tilnærminger krever at læreren er bevisst på en rekke ting.

- Unngå lange instruksjoner fra læreren. Bruk i stedet åpne oppgaver uten riktige eller gale svar, der lærer og elever er nysgjerrige på å undersøke fenomener sammen. Korte repetisjoner er best, med inkorporering av elevenes kunnskap og ferdigheter.
- Når man jobber med et minne fra skolen, kan noen elever ha nytte av et eksempel (f.eks. fra læreren), siden de kanskje ikke har et språk for å uttrykke den emosjonelle delen av minnene. Ved å bygge minner i LEGO kan man uttrykke seg på nye måter.
- Å jobbe kreativt, skape og undersøke tar tid, selv for elever som er vant med å jobbe på en lekende måte. Denne type undervisning krever en fleksibel timeplan som gir elevene mulighet til å fordype seg.
- Det er viktig at lærerne setter av nok tid i alle faser til å realisere læringsdesignens potensial fullt ut. Det ligger imidlertid stor verdi i de innledende samtalene om hva som utgjør en god skoledag, hvordan det kan måles og ved å evaluere det felles læringsmiljøet. Disse samtalene kan bidra til å utvikle ny forståelse og et felles språk til senere undersøkelser og prosjekter. Samtidig gir de læreren unike innsikter i hva som er verdifullt for elevene skolehverdag og hvilket læringsmiljø og hvilke læringsmetoder som bør prioriteres.



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.