

# Hvordan kan et videobaseret læringsværktøj bidrage til meningsfuld og inkluderende læring for eleverne?

RESUMÉ

30 June 2025

## | Problem og kontekst

EdPuzzle er et digitalt undervisningsværktøj, der er udviklet til at forbedre læringen ved hjælp af interaktive videoer. Værktøjet giver læreren mulighed for at berige videoindhold med indlejrede spørgsmål, noter og vurderinger, så eleverne kan engagere sig i materialet på en mere dynamisk og personlig måde. Ved at indsamle data om elevernes præstationer giver EdPuzzle læreren brugbare indsigter, hvilket muliggør formativ vurdering, differentieret undervisning og større autonomi for eleverne. I Spanien er EdPuzzle meget udbredt i både private skoler og friskoler og er blevet en integreret del af mange uddannelsesinstitutioners digitale strategi, men programmets anvendelse i offentlige skoler er fortsat begrænset på grund af administrative restriktioner. Værktøjets evne til at understøtte meningsfuld læring afhænger dog i høj grad af lærernes pædagogiske tilgang og deres forståelse af inklusion i undervisningspraksis.

I forbindelse med inkluderende undervisning er det vigtigt at gøre sig klart, at teknologiske værktøjer som EdPuzzle ikke er neutrale redskaber. Deres indflydelse på elevernes læring afhænger af lærernes forventninger, overbevisninger og praksis. Forskningen understreger den afgørende rolle, som lærernes forventninger spiller for elevernes resultater, især i socioøkonomisk dårligt stillede miljøer. Lave forventninger kan føre til akademiske problemer, lavt selvværd og forstærkning af systemiske uligheder. Omvendt kan høje forventninger og en stærk handlekraft blandt lærere, elever og familier fremme modstandsdygtighed, engagement og akademisk succes.

Det spanske uddannelsessystem har altid kæmpet med problemer som en stor procentdel af elever, der går et år om, og social ulighed i uddannelsessystemet. Faktorer som tillært hjælpeløshed – hvor elever og endda lærere føler sig magtesløse over for forandringer – udgør betydelige barrierer for læring. I denne sammenhæng skal digitale værktøjer implementeres med et eksplicit lighedsperspektiv. Uden et sådant fokus risikerer man at forstærke eksisterende uligheder, især hvis lærerne har en opfattelse af, at strukturelle udfordringer forhindrer deres elever i at opnå meningsfulde uddannelsesresultater.

Brugen af EdPuzzle kan således enten mindske eller øge uligheder afhængigt af, hvordan det integreres i læringsprocessen. En effektiv implementering kræver struktureret pædagogisk planlægning, høje forventninger til alle elever og en inkluderende tilgang, der aktivt arbejder på at fjerne læringsbarrierer. Lærernes tro på deres elevers potentiale og egne evner til at fremme læring er altafgørende. Hvis lærere udelukkende betragter digitale værktøjer som tekniske hjælpemidler uden at integrere dem i en bredere strategi for lighed og meningsfuldt engagement, vil disse værktøjer sandsynligvis have begrænsede eller endda negative effekter.

## | Erfaringer

For at understøtte en inkluderende brug af EdPuzzle har man fundet frem til flere centrale strategier:

- sørg for, at opgaverne er meningsfulde og motiverende, og at der er afsat tilstrækkelig tid til at gennemføre dem. Dette fremmer selvstændighed og organisatoriske færdigheder.
- brug værktøjet til at give personaliseret feedback og levere differentierede læringsforløb, især til elever, der har brug for ekstra støtte.
- Giv eleverne klare instruktioner i, hvordan de bruger værktøjet effektivt, og vær opmærksom på, at selvom de tilsyneladende er digitalt kompetente, kan der være betydelige mangler i deres færdigheder.
- Tilpas undervisningsforløbene på baggrund af de indsamlede præstationsdata, og undlad at bruge målingerne som et mål i sig selv, men brug dem i stedet som en vejledning til pædagogiske beslutninger.

Derudover skal der tages hensyn til lige adgang til udstyr og internetforbindelse, skønt de adspurgte lærere i Spanien bemærkede, at den digitale kløft er blevet betydeligt mindre siden COVID-19-pandemien. Ikke desto mindre er det stadig en stor opgave at sikre, at alle elever får personlig støtte uden for skolen. Værktøjer som EdPuzzle kan hjælpe med at opfylde dette behov ved at tilbyde asynkrone, skræddersyede ressourcer, som eleverne kan tilgå på egen hånd.

Det er også af afgørende betydning, at lærerne får den nødvendige uddannelse, hvis digitale værktøjer som EdPuzzle skal bruges på en meningsfuld og inkluderende måde. En sådan uddannelse bør omfatte to centrale elementer: et fokus på pædagogisk integration – sikring af, at brugen af teknologi er i overensstemmelse med tydelige læringsmål – og et målrettet fokus på lighed og inklusion. Denne dobbelte tilgang er afgørende for at sikre, at pædagogisk nytænkning fører til reelle forbedringer i læringsresultaterne for alle elever, især for de dårligt stillede elever.

Sammenfattende kan det siges, at EdPuzzle giver betydelige muligheder for at forbedre undervisning og læring, men at programmets succes som et inkluderende undervisningsværktøj i sidste ende afhænger af de pædagogiske kompetencer og inklusionskompetencer hos de lærere, der implementerer det. Kun ved at forankre teknologisk innovation i stærke pædagogiske praksisser og et stærkt engagement i lighed kan det transformative potentiale i sådanne værktøjer realiseres fuldt ud.



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.