

Arbeta formativt med digitala verktyg

Patricia Diaz

- Var befinner du dig nu?
- Vart är du på väg?
- Hur kan du ta dig dit?
- Vad är nästa steg?

Dessa frågor genomsyrar hela boken ur ett formativt förhållningssätt och Patricia ger tydliga förklaringar och konkreta exempel på hur man kan arbeta med hjälp av digitala verktyg.

Formativ bedömning, bedömning för lärande, lärande bedömning, ett formativt arbets- eller förhållningssätt – kärt barn har många namn.

Den formativa bedömningens fem nyckelstrategier:

1. Tydliggöra och skapa förståelse för lärandemålen
2. Ta fram belägg för och synliggöra lärande
3. Ge återkoppling som utvecklar lärandet
4. Aktivera eleverna som resurser för varandra
5. Aktivera eleverna till att ansvara för och äga sitt eget lärande

Bedömningens funktion för lärande handlar inte enbart om att värdera prestationer. Till stor del bör bedömning även stimulera och främja elevernas kunskapsutveckling.

För att lärare ska kunna bedriva undervisning av god kvalitet krävs det enligt Skolverket att lärare har tid för planeringsarbete, arbete med bedömning, analys och dokumentation av elevernas utveckling samt återkoppling av denna till elever och föräldrar.

De digitala verktygens primära syfte har varit att förbättra och effektivisera hur vi tydliggör lärandemål, synliggör lärande, ger och får återkoppling, arbetar med kamratrespons och även hur eleverna får utveckla förmågan att ansvara för sitt eget lärande.

1. Att tydliggöra och skapa förståelse för lärandemålen

VAD är det man ska lära sig?

Tydliggöra lärandemål, betygsnivåer, kunskapskrav- och kvaliteter. Man kan visualisera progressionen med hjälp av till exempel bedömningsmatriser men också genom att exemplifiera och visa andra elevers arbeten.

Det finns vissa utmaningar med bedömningsmatriser nämligen hur man formulerar vettiga formuleringar och att lärare upplever att eleverna inte tar del av de matriser de ägnat mycket tid åt att skapa. Matrisen i sig behöver inte betyda att man arbetar formativt då eleven kanske inte förstår vare sig lärandemål eller återkoppling.

Man kan skapa bedömningsmatriser i Google Drive, vilket gör den levande för både pedagog och elev. Det finns vissa tillägg som är användbara såsom exempelvis Google Classroom, Studentmatrix, Doctopus, Goobric och Flubaroo. Med hjälp av Google Formulär kan man skapa online-enkäter och enkla diagnostiska prov av olika slag. Sammanfattningsvis kan man säga att digitala bedömningsmatriser är en bra och tidsbesparande metod.

Andra sätt för att skapa förståelse för lärandemålen är att använda infografik, tidslinjer eller elevexempel. Några resurser för att skapa infografik är Piktochart (www.piktochart.com), Infogram (www.infogr.am), Visual.ly (www.visual.ly), Easel.ly (www.easel.ly). Några resurser för att skapa tidslinjer är TimelineJS (www.timeline.knightlab.com), Timetoast (www.timetoast.com), Tiki-Toki (www.tiki-toki.com), Read Write Think Timelilne (www.readwritethink.org). Elevexempel kan man ta del av via Skolverkets bedömningsportal eller via webbpubliceringar såsom elevbloggar mm. Utöver att tydliggöra vad som ska läras har en del av dessa digitala kanaler även visat sig att fungera stimulerande för elevernas lärande på andra sätt, till exempel genom vissa spelliknande moment och riktiga mottagare.

2. Att ta fram belegg för och synliggöra lärande

Det är viktigt att vänja eleverna vid att sätta ord på vad de har lärt sig, både för din egen och för resten av gruppens skull.

Att arbeta med så kallade Exit tickets är en bra metod där eleverna får i slutet av lektionen eller projektet möjlighet att förklara något. Det kan vara vad de lärt sig, förklara något begrepp eller fenomen eller bara skriva sin uppfattning av lektionen. Det är en snabb återkoppling från elev till lärare som är värdefull. Man kan självklart arbeta med Exit Tickets analogt genom att eleverna får skriva på en bit papper men om man vill digitalisera detta så finns möjligheter såsom Today's meet (www.todaysmeet.com), Padlet (www.padlet.com), Answergarden (www.answergarden.ch), Voicethread (www.voicethread.com).

Man kan även använda sig av tankekartor för att synliggöra lärandet. Detta går såklart att göra såväl analogt som digitalt. Några digitala verktyg är MindMeister (www.mindmeister.com), Popplet (www.popplet.com), Prezi (www.prezi.com), MindMup (Google Drive), Stormboard (www.stormboard.com), Cacao (www.cacoo.com).

Snabba omröstningar och utvärderingar kan ge läraren en uppfattning om huruvida undervisningen har lett till önskat resultat eller inte. När man formulerar frågor är det viktigt att ställa varför- och hur-frågor med öppna svar och att ge eleverna möjlighet att tänka efter. Ställ frågan och var tyst i fem sekunder. Forskningen visar att pedagogen ger eleven 0,9 sekunder på sig att svara. Låt det ta längre tid! Olika digitala responssystem är Mentimeter (www.mentimeter.com), Socrative (www.socrative.com) Infuse learning (www.infuselearning.com), Kahoot (www.getkahoot.com), Google Formulär (Google Drive). När man ska delge länkar med sina elever kan det vara bra att förenkla länkadressen och exempel på URL-förkortare är www.bit.ly, www.goo.gl, www.tinyurl.com, www.korta.nu

Man kan också arbeta med synligt lärande på webben genom att göra digitala elev-portfolio via Google Drive, Google Sites, bloggar eller Youtube.

En viktig del i att synliggöra lärandet är att ha en hög elevaktivitet och då finns lite olika strategier för just det. Att flippa sin undervisning kan vara ett. Det innebär att eleverna förbereder sig hemma genom att exempelvis titta på en film/klipp eller läsa en text. För att flippa film och klipp är Google Sites, bloggar, Blendspace (www.blendspace.com) eller EDpuzzle (www.edpuzzle.com) bra plattformar. En annan metod är "no hands up", vilket innebär att man använder glasspinnar eller namnslumpare till att ge ordet i klassrummet istället för att eleverna räcker upp handen. Två bra appar för namnslumpare är Names in a hat och Teacher's pick.

Sammanfattningsvis är det viktigt att ta fram bevis på att eleverna lär sig, det vill säga att synliggöra deras lärande. I texten ovan kan man läsa om olika digitala verktyg såsom Exit tickets, tankekartor och digitala responssystem.

3. Återkoppling som utvecklar lärandet

Återkoppling kan ha många syften och ta sig flera olika uttryck. Den kan vara beskrivande, värderande, formell, informell, skriftlig, muntlig, analog och digital. Återkoppling kan också vara tydlig eller oklar respektive motiverande eller omotiverande men också mer eller mindre effektiv. Återkoppling bör inte innehålla värderande uttryck såsom dåligt, bra eller utmärkt. Istället ska den fokusera på beskrivande formuleringar. Beskrivande återkoppling kan till exempel utgöras av att man som lärare återger en elevs muntliga prestation genom att berätta hur eleven valde att introducera ämnet, hur eleven rörde sig, vilket röstläge eleven använde, vilka ord eleven valde att använda, hur eleven arbetade med åhörarkontakt mm. Man bör undvika formuleringar som kan uppfattas som kopplade till elevens egen

person då effekten av återkopplingen i sådana fall generellt sett blir negativ. Att tydligt koppla feedbacken till uppgiften hellre än personen är viktigast.

Några punkter om feedback:

- Återkoppla ofta och på specifika uppgifter
- Återkopplingen ska vara framåtsyftande
- Tänk på formuleringarna
- Undvik betygsliknande och värderande omdömen

Återkopplingen måste få mottagaren att tänka och det är viktigt att ge feedback på vad och hur man ska arbeta vidare.

Några metoder vid återkoppling:

- Återkoppla med tre frågor på en elevs text som de får svara på under lektionstid
- Färgmarkera vissa delar i en elevs text och be hen enskilt eller i par utveckla den delen eller definiera varför den biten text är markerad.
- Skriftlig återkoppling kan göras i Word via funktionen "kommentarer"
- I Google Drive kan man även där kommentera och det blir "live"
- Om eleven skriver i en blogg kan du kommentera via kommentarsfältet. Man kan samla alla elevers bloggar i en så kallad RSS-läsare.
- Man kan filma elevers muntliga presentationer och ge feedback tillsammans
- Man kan kommentera videoklipp genom att använda sig av applikationen Videonot.se i Google Drive
- Det finns även många bra skärminspelningsverktyg för muntlig återkoppling på elevers texter. Exempel är Screencast-o-matic, (www.screencastomatic.com), Jing (www.techsmith.com/jing), Movenote (www.movenote.com), Explain everything (app), Educreations Interactive Whiteboard (app), Showme Interactive Whiteboard (app), Knowmia (app), Skitch (app), Screenchomp (app), Kaizena (Google Drive), Soundcloud (www.soundcloud.com).

Grundtanken med återkoppling i undervisningssammanhang är att öka elevens förmåga att äga sitt eget lärande. Att äga sitt eget lärande handlar bland annat om att kunna sätta fingret på vad man gör bra och vad man behöver utveckla.

- Vart ska jag ta vägen?
- Var befinner jag mig i förhållande till målet
- Hur ska jag närma mig målet?

Här nedan kommer några frågor som jag tycker kan vara bra att diskutera och fundera kring efter att ha läst boken:

- Vilka tankar har du efter att ha läst boken?
- Vad håller du med om och vad håller du inte med om i boken?
- Vilken syn på lärandet har du?
- Hur arbetar du med bedömningsmatriser?
- Hur arbetar du med pedagogiska planeringar?
- Hur förmedlar du målen till dina elever?
- Hur tar man reda på vad eleverna befinner sig i förhållande till målen?
- Hur hjälper man eleverna att utvecklas mot målen?
- Hur kan man engagera eleverna i själv- och kamratbedömning?
- Hur arbetar du med återkoppling?
- Vad ser du för svårigheter med att hålla en hög validitet och reliabilitet?
- Vilka spår kommer denna bok att lämna hos dig efter att ha läst och diskuterat den?

Referens:

Diaz, P (2014) *Arbeta formativt med digitala verktyg*. Lund: Studentlitteratur

www.charlottesteinwig.se

info@charlottesteinwig.se