

Modul 4. Inlämningsuppgift Ma/NO

- ***Vilka delar i innehållet som du lyssnat till vill du lyfta fram som särskilt intressanta i perspektivet av din egen undervisning?***

Camilla Bedroth:

Att man kan lita på expertisen som tar fram böckerna. Bra att Camilla slog hål på myten att en bra lärare skapar sitt eget läromedel. Intressant och positivt att man tittar på den finska modellen när man konstruerar nya läroböcker. Viktigt att Camilla lyfte problematiken med köpstopp av läromedel och konsekvenserna av det.

Håkan Plith:

Vi håller med om att en kombination av digitala läromedel och tryckta blir den bästa lösningen (blended learning). Intressant att se läromedlet skapat till kursen Europakunskap och möjligheterna att sortera ut delar som hör till ett visst begrepp/område (t ex Tyskland). Vi håller också med om det Håkan nämnde om att frågor måste ligga nära texten, så att eleven inte glider iväg från texten.

Per Kornhall:

Intressant och väldigt givande föreläsning. Bra att Per tog upp att INTE anpassa undervisningen till olika lärstilar, hellre utmana elever att läsa om det är svaga på det. Likvärdighet tog Per också upp, detta kopplat till vikten av ett läromedel. Per sa också att "tekniken är det bästa som hänt oss, men vi är för dåliga att använda den". Ett annat yttrande var att "digitaliseringen är bara teknik och allt hänger på vad vi gör med den". Det var också intressant att få höra hur man vid skapandet av kunskapskraven hade utgått från Blooms taxonomi men skippat basen som handlar om att minnas fakta och grundläggande koncept.

Adam Palmqvist:

Adam var en väldigt inspirerande föreläsare. Adam talade om att spelifiera undervisningen. Ännu är vi dock inte redo att spelifiera våra ämnen/kurser helt, eventuellt vissa moment. Vi behöver mer kött på benen - mer fortbildning.

Adam berättade om att enligt forskning ökar spelifieringen på färdighetskunskaper, skolaktivitet, högre resultat vid utförda uppgifter i klassrummet, ökar deltagandet och högre slutresultat.

Adam påpekade att det är viktigt att skilja på serious games och spelifieringen. Spelens viktiga pelarna är

- Det finns målsättning

- Det finns regler och ramar
- Det finns konstant och direkt feedback på utförda handlingar
- Det finns naturliga möten.

Spelifieringen kan sakna en av dessa pelare.

En annan aspekt som Adam lyfte fram under föreläsningen är att skapa utrymme och nyfikenhet genom dramaturgi. Att inleda och berika ett arbetsområde med berättelser.

Thomas Nygård:

Thomas pratade om för och nackdelar av digitalisering, men framförallt om kritisk granskning av fakta/material man hittar på nätet. Att det är viktigt att skaffa sig digital litteracitet. För att bli bra på kritiskt tänkande krävs en bred kunskap då det visat sig att det kritiska tänkandet verkar vara ämnesspecifikt. Det finns inga genvägar, att vara duktigt på kritiskt tänkande i en situation medför inte automatiskt att man är det i ett annat sammanhang. Thomas pratade också om "Fjärilsdefekten", att elever blir fladdriga i närvaro av skärmar. Att digitala verktyg kan vara uppmärksamhetsstörande och att skrivandet i traditionell form ger färre ord men skapar en djupare förståelse.

- ***Skulle du kunna utveckla några didaktiska tillämpningar som du och kollegor skulle kunna använda i undervisningen inom ditt ämne som berör de didaktiska föreläsarna har talat kring?***

Camilla Bedroth:

Använda läromedel och inte tro att den "bästa" läraren skapar allt själv. Uttrycket *blended learning* kan tillämpas. Läromedel som byggs upp både med digitalt och analogt innehåll kan stärka och kompletteras väl vid övning och befästande av t ex. Multiplikationstabellen etc. Fördelar med ett digitalt läromedel är att studieplatsen kan variera och blir tillgängligt för elever som önskar öva och befästa sina kunskaper.

Håkan Plith:

Kombinera digitala och tryckta läromedel för bästa resultat.

Per Kornhall:

Undervisningsskicklighet är alltid den viktigaste faktorn för goda resultat. Lärarledd undervisning på de flesta lektionerna och undersökande i några är det bästa upplägget.

Adam Palmqvist:

Som Adam nämner i sin bok "Det spelifierade klassrummet" s 47 när han hänvisar till Maslows behovstrappa, så tar vi med oss att det ofta kan vara tufft att uppfylla steg 1 i

trappan. Att eleverna skall vara mätta och utsövda. Det är då en utmaning för oss i skolan att nå högre till nivån att kunskap kan inhämtas.

Adam pratade också om narrativet, att ge eleverna en bra historia. (s 219-220) Detta ökar intresset och också inläringen.

Thomas Nygård:

Thomas tog upp att om man ska arbeta med elevexempel så är det mycket bättre att använda anonyma exempel, då det visat sig svårt att vara kritisk mot elever som "finns i rummet".

Prova badnewsgame.se som är ett spel som går ut på att elever ska lära sig att genomskåda information på nätet och tänka mer på vad som ligger bakom. Adam menar att feedback som når eleverna inom fem sekunder ger det högsta värdet med kortare uppgifter och snabbare återkoppling innan nästa uppgift kan vi öka motivationen och uthålligheten hos eleverna att ta sig an nästa utmaning. Att tänka på att alla elever får lyckas i början av ett arbetsområde. För att skapa ett "always succeed at first try test" ta reda på elevernas förståelse genom t ex; ett VÖL schema eller svara sant eller falskt på frågor och börja elevnära och utöka svårighetsgraden successivt.

- ***Vilka möjliga utvecklingsområden ser du mellan din undervisningspraktik och en fortsatt utveckling i perspektivet av föreläsningarna du har fått ta del av under M4?***

Denna fråga besvaras i punkten ovan med några tillägg:

Camilla Bedroth:

Vi känner att det är viktigt att kunna förlita sig på och följa läromedlen och inte försöka skapa eget material till lektionerna.

Adam Palmqvist:

Av Adam plockar vi med oss vikten av att skapa lektioner inledningsvis som gör att eleven alltid lyckas första gången.

Thomas Nygård:

Thomas gav oss idéer om att arbeta med att eleverna får en digital medborgarlitteracitet. Det är en viktig del för all inläring.

- ***Vilka samverkansområden ser ni i skolor och skolformer emellan ?***

Camilla Bedroth: Genom en central samverkan om vilka basläromedel vi använder i vår undervisning kan vi skapa likvärdighet och kvalitésäkra delar av vår undervisning. Vi kan arbeta mellan skolor och känner igen oss i varandras miljöer. Detta kan underlätta vid olika samarbeten, skolbyten och vid analyser av resultat. Genom att utarbeta en central

läromedelspolicy skulle vi kunna utveckla en gemensam förståelse, tolkning och samsyn gällande läromedel, lärresurser och lärverktyg i skolan.

Håkan Plith: Centrala ämnesnätverk kan utvecklas med syfte att öka samverkan mellan skolor och skapa en röd tråd mellan stadier, innehåll för respektive skolår och vid övergångar för respektive skolämne. En gemensam *skolbank* med innehåll såsom fortsatta övningar, kunskapstester och lektionsförslag kopplade till valt läromedel och lärresurser som nogga valts ut av ämnesutvecklare.

Adam Palmqvist:

s.172 "Diagnoser eller väl definierade arbetsuppgifter kan också vara bra för elevernas självskattning, Diagnoser är viktiga inom formativ bedömning för att läraren ska kunna veta vad eleven behöver utveckla och förbättra, men de är också viktiga för elevernas möjlighet till självskattning. Om eleven inte har några data är det svårt för dem att göra en analys." Ordna kommundemensamma möten där man arbetar fram dessa diagnoser/arbetsuppgifter gemensamt alternativt söker efter bra material som redan är utarbetat. Komma överens om att använda samma/liknande material