

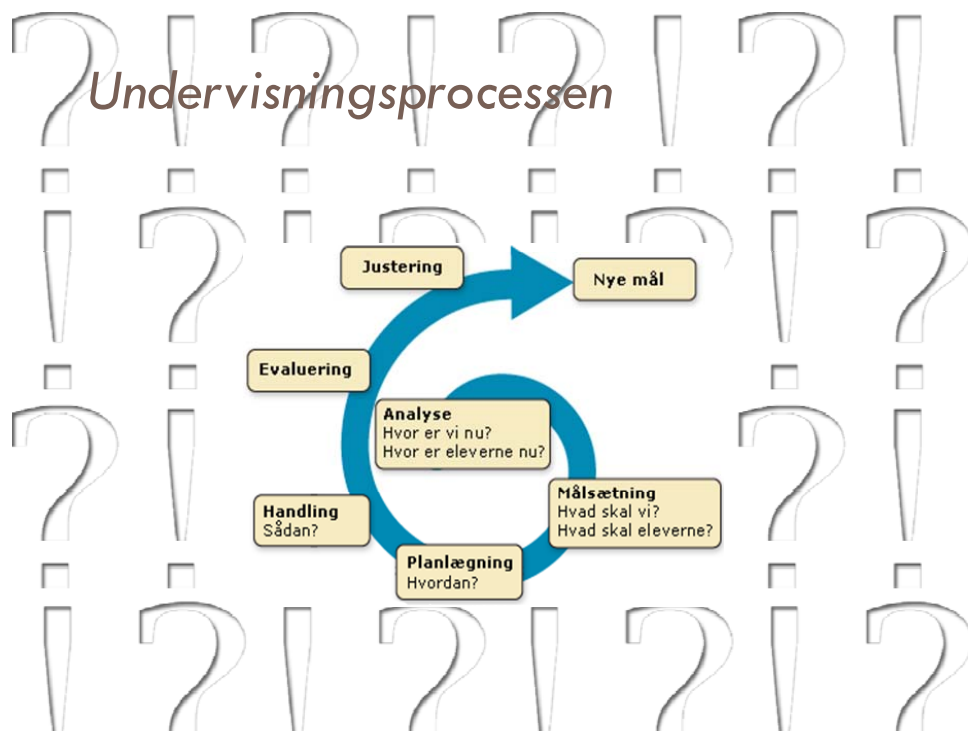


INKLUDERET EVALUERING

Hvordan kan vi undervise
og evaluere på samme tid?

Inkluderet evaluering

Undervisningsprocessen



Statements

- *For den der ikke ved hvilken havn han styrer imod, er ingen vind gunstig*
- *Evaluér fremadrettet!*
- *Elever udvikler sig i deres nærmeste udviklingszone*
- *Den der arbejder lærer noget*
- *Vi udvikler elevernes MOD til at træffe gode faglige valg – så vi skal ikke kun evaluere det faglige*
- *Det gode spørgsmål skal hædres*
- *Et hvilket som helst budskab fra læreren skal formidles til det størst mulige antal elever*
- *Elever udvikler sig ved selv at skulle lære fra sig*

Inkluderet evaluering

- Metoder og værktøjer
 - ▣ Eksperimentér
 - ▣ Evaluér
 - ▣ Udvikl
 - ▣ Implementér

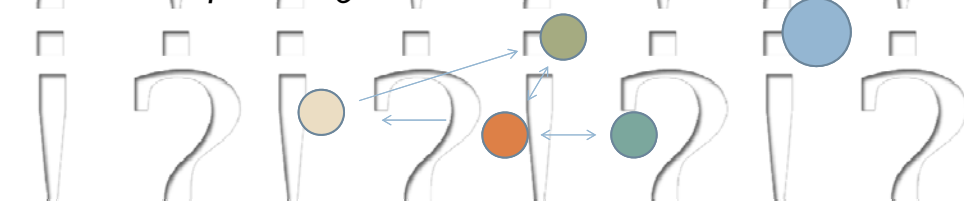
Ping-pong metoden (rundt om bordet)

- Lærer og elever (klasse/gruppe) er i løbende dialog omkring et bestemt emne.
- Læreren optræder spørgende, og sender bolden videre rundt i gruppen: "Er det rigtigt hvad Christian svarer, Regitze?"
- Læreren styrer slagets gang og korrigerer fejl og misforståelser. Kvitér ved at skrive elevernes bidrag op på tavlen



Fremlægelse med livliner

- En elev eller en gruppe fremlægger for en gruppe tilhørere. Eleven/gruppen har lov til at spørge ud i tilhørerkredsen
- Bred diskussion er godt, snævert nørderi mindre godt
- Læreren konkluderer og perspektiverer
- Læreren har en anerkendende tilgang, så oplevelsen bliver positiv og fremadrettet



Spørgeark

- Den klassiske: med udgangspunkt i undervisningstemæet laver læreren et spørgeark. Spørgsmålene kan være åbne spørgsmål, tre svarmuligheder, jeopardy...
- Den alternative: Lad eleverne stille spørgsmål der tager udgangspunkt i ting de er i tvivl om. På baggrund af spørgsmålene udformer læreren spørgearket.
- Eleverne besvarer. Læreren retter/ Eller gør eleverne? / Eller gør klassen i fællesskab?

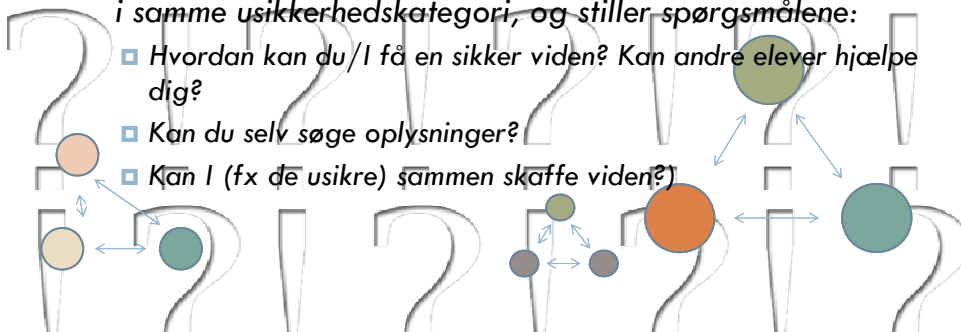
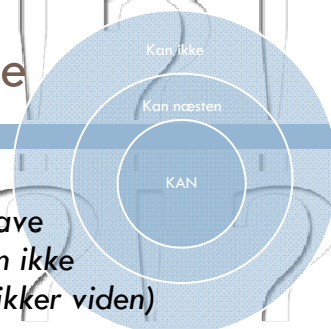
Etminuti



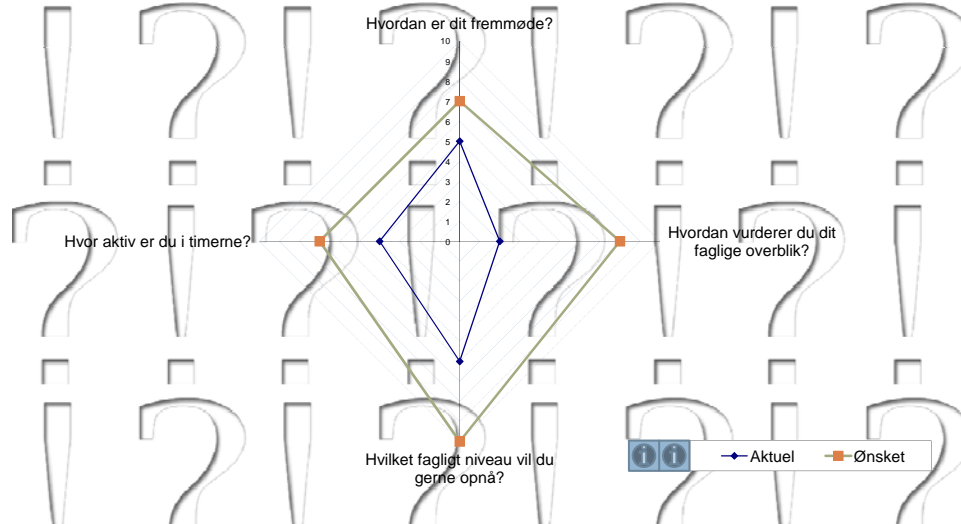
- Læreren beder, et par minutter før lektionen slutter, eleverne om at besvare følgende spørgsmål skriftligt:
 - ▣ - Hvad var det vigtigste, du lærte i denne lektion/ idag?
 - ▣ - Hvilke vigtige spørgsmål, har du ikke fået svar på?
- Eleven anspores til at overveje, hvad der blev gennemgået, og hvor godt stoffet er forstået
- Læreren gennemgår ganske kort i svarene i næste lektion
- Kan evt. bruges sammen med "Kan - kan ikke"

Nærmeste udviklingszone

- Eleverne grupperer de kompetencer de skal opnå i en given (projekt) opgave i tre kategorier: Kan/kan næsten/kan ikke (sikker viden, næsten sikker viden, usikker viden)
- Læreren samler de elever som har samme kompetencemål i samme usikkerhedskategori, og stiller spørgsmålene:
 - ▣ Hvordan kan du/I få en sikker viden? Kan andre elever hjælpe dig?
 - ▣ Kan du selv søge oplysninger?
 - ▣ Kan I (fx de usikre) sammen skaffe viden?



Udviklingsprofil



Sæt dine egne mål

- På basis af et evalueret projekt, udfylder eleven et ark med 5 ting som hun skal huske i sine næste projekter
- Arket afleveres til læreren
- Næste gang eleven skal i gang med et projekt, får hun arket udleveret
- Læreren evaluerer projektet med særligt fokus på de kriterier, eleven selv har opstillet

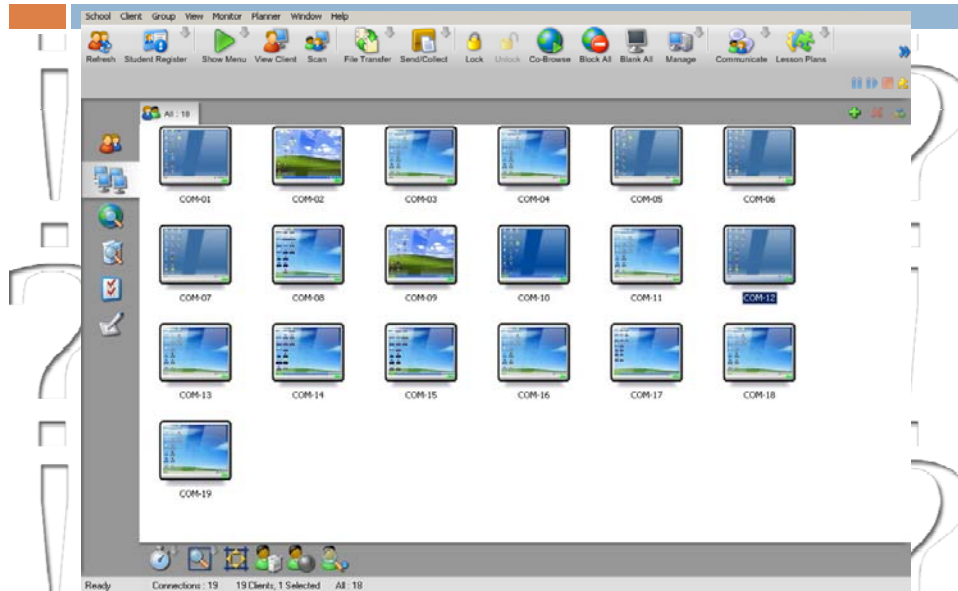
Puslespilsmodellen

- Hver gruppe (med 4 deltagere) har hvert sit emne.
- Efter at have forberedt sig sammen i gruppen sendes to udsendinge ud til de andre grupper for at fremlægge gruppens emne
- De "nye" gruppe stiller kritiske spørgsmål. Den resterende gruppe får selv besøg af udsendinge fra andre grupper
- Puslespilsmodellen skal følges op, fx ved spørgeark, så eleverne ikke går hjem med forkert/misforstået viden

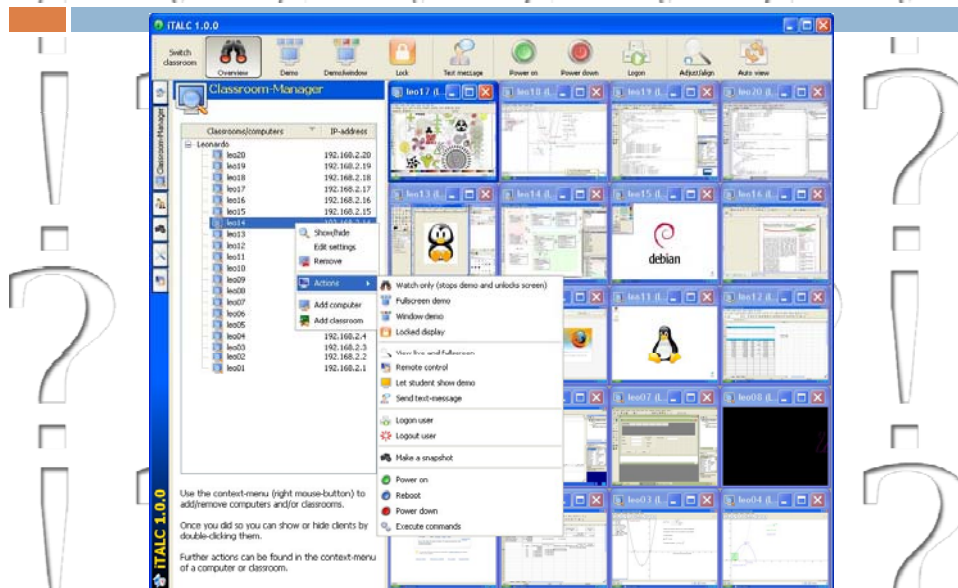
IT baserede værktøjer

- Værktøjer hvor læreren kan se og overtage elevernes skærme på sin egen computer.
- Elever skal også kunne se andre elevers skærme.
- Læreren kan sige: "Ole sidder med den samme problemstilling som dig. Prøv at se hans skærm. Kan I to løse problemet sammen?"
- Læreren kan sige: "I arbejder på forskellige dele af samme projekt. Tjek ud hvor langt dine partnere er kommet"
- Læreren kan sige: "Sluk så for FaceBook!"

IT baserede værktøjer



IT baserede værktøjer



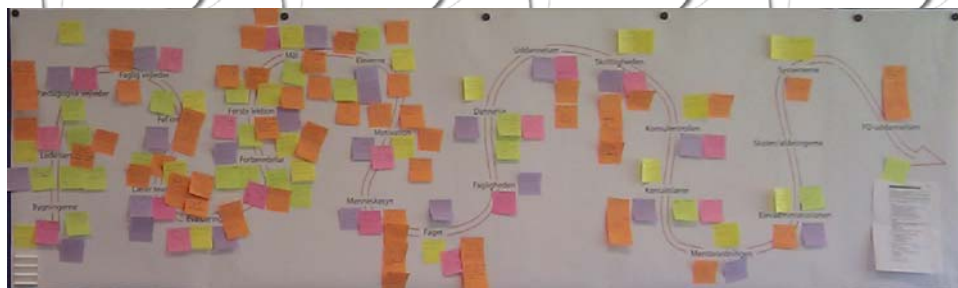
Multimindmap

- Tegn et mindmap på tavlen
- Udlever sedler med underelementer til hovedstrukturen
- Bed eleverne om at sætte sedlerne de rigtige steder i strukturen – og bed dem argumentere for det!



Multimindmap

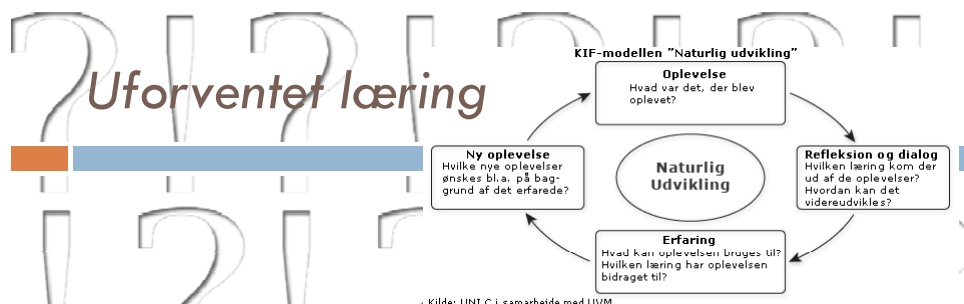
- *Alternativt*



Læringsstilttest

- Der findes en del læringsstilttest's på afdelingen
- Eller find dem på nettet, fx <http://www.gyldendalsstudiebog.gyldendal.dk/>
- Hvordan får vi sat testresultaterne i spil?

Uforventet læring



- Denne model kan bruges til hjælp at anskueliggøre anden læring end den rent faglige
- Bed eleverne om at fokusere på oplevelsen omkring en læringssituation, og herefter italesætte undren/forventninger/AHA'er
- Emnerne kan fx være succes/fiasco, loyalitet, ihærdighed/stædighed, perspektivering

Det Fede Rygmærke

- Eleverne udstyres med et fortrykt A4-ark på ryggen:
 - ▣ Derfor er vi glade for at have dig i klassen/gruppen:

- ▣ Dette vil vi gerne se endnu mere af:

- Dernæst går alle rundt i klassen og skriver på hinandens sedler i 10 minutter. Eleverne må gerne snakke sammen men ikke fortælle, hvad de skriver.
- Eleven læser sin egen seddel op for de andre elever – selvfølgelig under store klapsalver

*KAN I SE MULIGHEDER I DISSE
VÆRKTØJER TIL INKLUDERET
EVALUERING?
HVILKE KUNNE VÆRE
INTERESSANTE AT BRUGE I
JERES UNDERVISNING?*

*DISKUTER MED SIDEMANDEN!
KORT TILBAGEMELDING!*