

## Undersøgelse:

# LÆRERPERSPEKTIVER

## på undervisningen under skolenedlukningen

### Formål

Formålet med denne undersøgelse er at se på undervisningen under skolenedlukningen med et lærerperspektiv samt at undersøge lærernes perspektiv på, om og hvordan kreativitet, aktiv deltagelse og fællesskaber kan tænkes ind i en fremtidig digital undervisning. Disse erfaringer og perspektiver skal bidrage til udvikling af undervisningsmaterialer og formater samt give inspiration til udvikling af undervisning.

Erfaringsindsamlingen havde følgende tre fokuspunkter:

- Lærernes erfaringer med undervisningen og undervisningsmaterialer under skolenedlukningen
- Præsentation og fælles refleksion over udpluk af undersøgelser og materialer fra skolenedlukningen
- Lærernes ønsker til udvikling af fremtidige forløb til digital undervisning

### Deltagere

I undersøgelsen deltog syv dedikerede lærere, som underviser i folkeskolens 1.-9. klasse. Lærerne deltog ud fra kriterierne, at de enten selv havde gjort sig gode erfaringer med kreativ undervisning under skolenedlukningen eller har interesse heri.

### Skolenedlukningen 2020

Lærerne oplevede generelt et forår, som var noget kaotisk, spændende og uforudsigeligt. Det var som et stort skoleeksperiment, hvor egen didaktik samt tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisningen blev prøvet af hver eneste dag. Lærerne i panelet oplevede, at de var hurtige til at omstille sig og indstille sig på at skulle

finde nye veje til spændende og engagerende undervisning, når nu den ikke kunne foregå fysisk, men skulle være digitalt understøttet.

I starten var der ikke den store kreative nytænkning, men hurtigt fandt lærerne ud af, at hvis de fortsat skulle lave god, varieret, engagerende undervisning, måtte de prøve nye teknologier, undervisningsformer og opgavetyper af.

*”Jeg er ikke digital, men jeg har oplevet en stor kreativ digital udvikling både for mig selv og mine kolleger. I starten var undervisningen kedelig og doserende uden gruppearbejde og nævneværdig kontakt til læreren, men efterhånden blev det bedre, og lærerne blev generelt dygtigere til at være mere kreative og sikre en mere varieret digital undervisning.*

Lærerne beskriver, at det har været interessant med den udvikling, de har haft som lærere.

Sammenfattet fandt lærerne det, ligesom eleverne, givende at arbejde med blandede forløb, der i høj grad understøtter følgende (temaer):

- Adgang til lærere og andre elever
- Fællesskab og fællesskabende aktiviteter
- Åbne kreative opgaver
- Variation
- Elevernes livsverden

Derudover betonedede lærerne generelt, at det er vigtigt at tænke i ny struktur og organisering, når man skal undervise blandede.

I det følgende udfoldes temaerne som didaktiske designguidelines med en række underspørgsmål, der kan understøtte læreren i forberedelse, gennemførelse og evaluering af digitalt understøttet blended undervisning.

På side 5 finder du en samlet oversigt over de didaktiske designguidelines.

### Adgang til læreren og andre elever

Hvordan sikres det, at eleverne igennem hele forløbet kan få adgang til:

- læreren, både metodisk og teknisk?
- hinanden, både metodisk og teknisk?
- verden udenfor – dvs. omkringliggende samfund, eksperter og andre fællesskaber?

Forårets første erfaringer viste, at det hurtigt blev en ensom affære at modtage – og give – fjernundervisning. Det viste sig vigtigt at sikre fleksibel adgang til både lærere og andre elever i løbet af en digital skolehverdag. Efterhånden fik lærerne udviklet forskellige måder at understøtte adgangen på, fx at lægge en struktur for skoledagen, hvor eleverne skulle tjekke ind kl. 8, eller at oprette digitale møderum, hvor eleverne kunne møde læreren eller andre elever.

I de digitale møderum kunne læreren eksempelvis være til stede i løbet af dagen, og eleverne kunne søge hjælp, få feedback på opgaver etc. En lærer valgte konsekvent at være tilgængelig i et virtuelt rum hele skoledagen, hvilket især var værdifuldt for de ordblinde elever, idet læreren kunne "sidde med" og svare på spørgsmål, mens de arbejdede.

Lærerne oplevede også, at det var værdifuldt for eleverne, hvis de havde mulighed for at arbejde sammen om opgaver og give feedback på hinandens opgaver – de kunne i det hele taget arbejde med klassefællesskabsfølelsen ved at etablere forskellige mindre digitale rum, hvor eleverne kunne agere, kommunikere og samarbejde. Det var vigtigt, at eleverne stadig havde følelsen af, at det var læreren og ikke forældrene, der skulle undervise dem, og dette krævede mange ind- og udkoblinger af digitale rum for at møde eleverne, hvor de var.

Flere lærere oplevede, at mange elever fik mere ro til at arbejde med det faglige indhold uden at blive forstyrret af de andre elever, og når der var tilrettelagt feedback-sessioner, var der større fokus på sagen og opgaven end ved traditionel undervisning.

Det har været meget anderledes at være lærer i indskoling end på mellemtrinnet og i udskoling, da eleverne i indskoling oftest ikke har adgang til en

computer. Lærerne oplevede det i første omgang som et benspænd, da det var svært at bede eleverne om at bruge digitale læremidler, når det eksempelvis var via forældrenes arbejdscomputer, de skulle have adgang til læremidlerne. Samtidig var det en udfordring af give dem skriftlige opgaver, da mange elever endnu ikke er stærke læsere og skrivere i indskoling.

En lærer løste det ved at flippe undervisningen og lave en fælles video til eleverne, som de kunne se om morgenen, og som rammesatte dagens arbejdsopgaver. Disse opgaver var analoge, legende opgaver, som ikke krævede en skærm. Det kunne være at bygge huler udenfor, klippe/klistre, tegne eller skabe personlige, analoge løsninger, som de efterfølgende skulle tage billeder af og sende til læreren. Læreren samlede billederne, delte dem med eleverne sidst på dagen, og lod billederne indgå i næste morgens video med nye arbejdsopgaver.

*"Mine elever syntes, det var sjovt, da de skulle lave praktiske opgaver, lave spil og lave ting i køkkenet, da de jo ikke kunne bruge mors og fars computer. De skulle f.eks. producere ting til undervisningen, vendspil, som skulle bruges i undervisningen bagefter. Gruppearbejde var med deres forældre.*

Selv om læreren ikke havde kontakt med eleverne i løbet af dagen, fik hun tilbagemeldinger fra forældrene om, at eleverne oplevede, at hun var med dem hele dagen. Teknologien gav også mulighed for digitale hjemmebesøg, hvor læreren blev taget med rundt i hjemmet og fik gode snakke med både forældre og elever om, hvordan det gik med hjemmeundervisningen.

Internettet giver også mulighed for at eleverne kan få adgang til verden udenfor på nye måder. Opgaver som lægger op til at tage kontakt til og inddrage verden udenfor, gav god energi og engagerede mange af eleverne. Lærerne fremhævede ligeledes mulighederne i at give adgang til og bruge forskellige ressourcer på nettet, såsom film på mitCFU og elementer fra undervisningsportalerne i undervisningen, men de krævede ofte redidaktisering og tilpasning til deres specifikke elever.

### Fællesskab og fællesskabende aktiviteter

- Hvordan rammesætter forløbet aktiviteter, der skaber en fællesskabsfølelse?
- Er der anslag og aktiviteter, der kan etablere et fællesskab og et tilhørsforhold mellem eleverne?
- Skal eleverne skabe noget sammen?
- Hvilke teknologier og platforme kan understøtte fællesskabende aktiviteter?

At sidde hjemme og modtage fjernundervisning kan være en ensom affære, og lærerne konstaterede hurtigt, at det var vigtigt at rammesætte forløb, der arbejdede med klassefællesskabet, og som gav mulighed for at skabe fællesskabsfølelse. Det kunne fx være trivselsaktiviteter, hvor læreren spillede spil sammen med klassen online, eller opgaver, hvor eleverne skulle samarbejde og mødes digitalt for at fremlægge og give hinanden feedback i mindre grupper. Samtidig fik lærerne øjnene op for de mange forskellige muligheder, som digitale teknologier og læremidler har for at understøtte sådanne processer.

Lærerne havde mange eksempler på, hvordan de arbejdede med digitale sociale sessioner, så som at studiegrupper skulle optage, at de sang sammen, og efterfølgende dele med læreren og klassen på padlet, eller at eleverne skulle have litteratursamtaler på teams og løbende finde objekter omkring sig, som de skulle inddrage i litteratursamtalen.

### Åbne kreative opgaver

- Lægges opgaverne op til en iterativ, legende tilgang?
- Er opgaverne åbne for, at eleverne kan inddrage ting, de brænder for?
- Giver opgaverne mulighed for at arbejde kreativt og plads til at gå egne veje?

Efter en periode med masser af læs-og-forstå-opgaver og opgaver understøttet af faste skriveskabeloner oplevede lærerne, at eleverne havde brug for andre mere åbne opgaver, som gav mulighed for forskellige kreative løsninger. For nogle elever var det spændende selv at få lov til at tilrettelægge opgaven og komme med personlige, kreative bud på, hvordan opgaven kunne løses. Nogle elever viste sig også gode til at være effektive med disse typer af opgaver, og de kunne nå langt mere, end hvis de havde været i skole.

Kreative og skabende opgaver kunne fx være at digte videre på noget, at fortolke noget multimodalt eller at fortælle om egen virkelighed gennem forskellige udtryk. I det hele taget gav hjemmeundervisningen i høj grad mulighed for at lave opgaver, der gav plads til forskellighed, hvor eleverne kunne få lov til at gå egne veje og arbejde med egne ideer og udtryk.

*”Eleverne skulle på et tidspunkt bygge en Storm P maskine hjemme hos sig selv. De knoklede i flere timer og delte til sidst i padlet. Det var noget af det, de syntes var virkeligt fedt. De skulle selv finde ting og forsøge at løse opgaven.*

### Variation

- Tænkes der forskellige typer faciliteter, digitale og analoge, ind i forløbet?
- Er der tænkt aktiviteter ind i forløbet, som foregår væk fra computeren?

Det viste sig vigtigt at variere undervisningen for at bevare elevernes engagement og motivation. Lange, for tunge online oplæg fra læreren var udmattende for alle, og man måtte som lærer hurtigt tænke i andre baner. Samtidig viste det sig vigtigt at tænke bevægelse ind i undervisningen, da mange elever ellers slet ikke kom ud af sengen. Her havde lærerne mange erfaringer med konkurrencer elever eller klasser imellem om, hvem der kunne gå flest skridt, finde flest objekter i naturen etc., eller med at give dem analoge, skabende opgaver, hvor de skulle bevæge sig væk fra skærmen.

En lærer valgte gerne digitale undervisningsforløb, hvor der var indlejret humoristiske videoer i starten til at motivere eleverne. Eksempelvis brugte hun videoer fra Sofaskolen asynkront – som intro til forskellige kreative processer. Det var overskueligt og havde humor. Denne lærer fremhævede ligeledes et forløb om ordsprog på en af skolens undervisningsportaler, hvor eleverne skulle lave en ordsprogsbattle og dyste med hinanden om, hvem der længst tid kunne komme med nye ordsprog. Generelt gav lærerne udtryk for, at hvis de brugte digitale undervisningsportaler, udvalgte de elementer fra portalerne og lavede et tilpasset redesign på klassens læringsplatform.

*”Det største, man kunne udnytte, var, at eleverne var hjemme. At man kunne gøre brug af deres omgivelser. I fysik arbejdede vi med gæringsprocesser, og her satte jeg eleverne til at lave surdejsbrød hjemme i køkkenet og dokumentere processen i tekst, lyd og billeder, og vi evaluerede og drøftede løbende, hvad der skete med surdejsprocessen. Undervisningen blev meget konkret, og undervisningsforløbet gjorde, at de kunne lave brød til deres forældre. Det var et meget positivt, og der er stadig elever, der er grebet af surdej.*

I indskoling var det helt naturligt at indtænke leg og variation. Eleverne kunne måske læse lidt, men ellers var det mest kreative byggeopgaver, hvor de skulle skabe, bygge, tegne eller modellere forskellige opgaver, som de efterfølgende kunne dele med læreren og de andre elever.

I det hele taget var det meget unikt at kunne indtænke miljøet omkring eleverne i hjemmet ind i undervisningen på måder, som man ikke ville kunne gøre på samme måde i den almindelige undervisning på skolen.

## Kontekstualisering – elevernes livsverden

- Hvordan sættes rammen for en proces, der er meningsfuld for eleverne og peger ind i deres virkelighed og livsverden?
- Har forløbet eksempelvis en didaktisk tilgang, hvor eleverne skal forholde sig til en problemstilling eller meningsfulde scenarier, eller hvor de skal koble sig på et fælles fantasiunivers?

Opgaver, som tog udgangspunkt i aktuelle problemstillinger, optagetheder og den specifikke verden omkring eleverne, viste sig at være særligt vellykkede og motiverende.

*”Det blev hurtigt en vigtig del, at det legende og kreative var med, og hvor der blev arbejdet med emner og tilgange, som eleverne var optaget af. Vi oplevede, at eleverne var ensomme og triste over situationen, så det var med i hvert forløb, at de skulle skabe noget, hvor de skulle udtrykke sig om ting, de var optaget af, og at der skulle ikke være for snævre rammer for deres produkt. Eleverne lavede coronafilm og Busterfestival, fik set hinandens værker, skulle digte videre på et digt med udgangspunkt i deres egne oplevelser, lave blogs over en selvvalgt bog, og det var alt sammen en kreativ proces, hvor der var plads til forskellighed og til at gå egne veje.*

En lærer beskrev, at der i eleverne var et ønske om, at danskundervisningen tog mere udgangspunkt i det, de brugte meget tid på, såsom computerspil og netflixfilm, og ikke kun bøger. Altså tage udgangspunkt i aktuelle ting i verden. Så da Yayah Hassan døde, lavede de ”Jeg er Hassan digte”, og da dronningen fyldte 80, sendte de fødselsdagshilsner via DR og lavede nye versioner af pressebilleder af dem selv lig dronningens. Denne tilgang kan være svær i en årsplanlagt skolehverdag, men den fungerede utroligt godt under skolenedlukningen.

## Ny struktur og organisering

- Hvordan tænkes stilladsering og struktur på den virtuelle skoledag?
- Udnyttes de tilgængelige teknologiers potentiale for at skabe rum og rammer for elevernes dag?

Det viste sig hurtigt, at en skoledag, hvor eleverne kikkede sig ind og ud af fag, fungerede dårligt under en skolenedlukning. Flere steder valgte man at strukturere skoledagen i længere moduler og samle alle digitale opgaver og rum ét sted, eksempelvis på den læringsplatform, som klassen havde adgang til. Dermed skulle eleverne – og lærerne – ikke klikke rundt forskellige steder for at finde links og rum for opgaver og samarbejde.

Det gav ro og engagement og løftede undervisningen mærkbart, når de digitale rammer var faste, og når undervisningen blev tilrettelagt med længere undervisningsblokke med én lærer, flere længerevarende åbne kreative opgaver, som inddrog elevernes livsverden og optagetheder, og en digital struktur, der både gav overblik og adgang til både lærer og de andre elever.

Da det jo var nødundervisning, blev mange fag ikke realiseret, og det gav mulighed for, at en lærer kunne have en klasse i ét fag hele dagen. Flere af lærerne oplevede, at det gav langt mindre stress blandt eleverne, en kortere skoledag og mere faglig fordybelse.

*”Det er vigtigt, det med at skabe struktur. At inddele dage i fagdage og at oprette faste studiegrupper og skabe digitale rum, som eleverne kunne mødes i, og hvor jeg kunne besøge dem i mindre grupper. Virkede godt og gav faglig fordybelse ikke at skulle forholde sig til mange fag på en dag.*

En lærer havde lige evalueret forårets undervisning med eleverne, og det at have længere fagdage – og at give mulighed for hjemmearbejdsdage og fordybelse for eleverne blev efterspurgt.

---

## METODE

Interviewet forgik ud fra en semistruktureret interviewguide. Lærerne deltog via zoom. Intervieweren styrede interviewet ved at dele skærm med slides med de pointer, som vi var interesserede i at høre om. Der var en teknisk ansvarlig, der var en ordstyrer, der sikrede at alle lærere blev hørt i korrekt rækkefølge (ved håndsoprækning). Interviewet blev ikke optaget, og der var en notar, der løbende noterede lærernes svar. Lærerne brugte fornavne under interviewet men ellers indgår der ingen personfølsomme oplysninger i interview eller efterbehandlingen heraf.

## KONDENSERING AF INTERVIEW

Interview er kondenseret i følgende narrative strukturering, hvor de væsentligste fund er omsat til guidelines generel inspiration og til udvikling af online undervisningsmaterialer i projekt Distance Learning through Play.

---

## DIDAKTISKE DESIGNGUIDELINES

I det følgende udfoldes de seks hovedtemaer fra undersøgelsen som en række didaktiske designguidelines med under-spørgsmål, der kan støtte læreren i forberedelse, gennemførelse og evaluering af digital, blended undervisning.

### Adgang til læreren og andre elever

Hvordan sikres det, at eleverne igennem hele forløbet kan få adgang til:

- læreren, både metodisk og teknisk?
- hinanden, både metodisk og teknisk?
- verden udenfor – dvs. omkringliggende samfund, eksperter og andre fællesskaber?

### Fællesskab og fællesskabende aktiviteter

- Hvordan rammesætter forløbet aktiviteter, der skaber en fællesskabsfølelse?
- Er der anslag og aktiviteter, der kan etablere et fællesskab og et tilhørsforhold mellem eleverne?
- Skal eleverne skabe noget sammen?
- Hvilke teknologier og platforme kan understøtte fællesskabende aktiviteter?

### Åbne kreative opgaver

- Lægger opgaverne op til en iterativ, legende tilgang?
- Er opgaverne åbne for, at eleverne kan inddrage ting, de brænder for?
- Giver opgaverne mulighed for at arbejde kreativt og plads til at gå egne veje?

### Variation

- Tænkes der forskellige typer faciliteter, digitale og analoge, ind i forløbet?
- Er der tænkt aktiviteter ind i forløbet, som foregår væk fra computeren?

### Kontekstualisering – elevernes livsverden

- Hvordan sættes rammen for en proces, der er meningsfuld for eleverne og peger ind i deres virkelighed og livsverden?
- Har forløbet eksempelvis en didaktisk tilgang, hvor eleverne skal forholde sig til en problemstilling eller meningsfulde scenarier, eller hvor de skal koble sig på et fælles fantasiunivers?

### Ny struktur og organisering

- Hvordan tænkes stilladsning og struktur på den virtuelle skoledag?
- Udnyttes de tilgængelige teknologiers potentiale for at skabe rum og rammer for elevernes dag?