

# Når Indskolingen går online

- et pædagogisk didaktisk perspektiv

Forfattere:

Jette Aabo Frydendahl, Karin Dyrendom, Martin Thun Klausen, Peter Søgaard,  
Malte Von Sehested, Martin Exner og Mads Brink Müller

---

Distance  
**LEARNING**  
through **PLAY**

---

## 2021 er året, hvor mange indskolingselever - og lærere startede skoleåret i et virtuelt klasselokale. Med et imponerende gåpåmod og faglige ambitioner har indskolingslærerne deltaget i et sandt pædagogisk didaktisk eksperiment, hvor Teams, Zoom og Meet, mute, unmute og nej tak til flere emoji'er i chatten er blevet hverdagsbegreber.

Med projektet Distance Learning through Play stiller CFU Danmark skarpt på, hvordan man gennem legende fællesskaber kan gøre undervisningen mere kreativ, eksperimenterende og engagerende. Både når vi er sammen, og når vi holder afstand. Denne lille inspirationsartikel har til hensigt at komme med et bud på, hvordan man som lærer kan arbejde med online undervisning i indskoling gennem legende digitale fællesskaber. Hvordan kan man arbejde med en lege- og læringsforståelse, der giver rum til eksperimenterende praksisser, når vi skaber online læringsmiljøer? Både når vi er sammen synkront online og hver for sig asynkront og offline? Hvorledes giver vi eleverne forskellige deltagelses- og udfoldelsesmuligheder og får opbygget et online fællesskab, hvor det ikke hovedsageligt er læreren, der er i den styrende og præsenterende position?

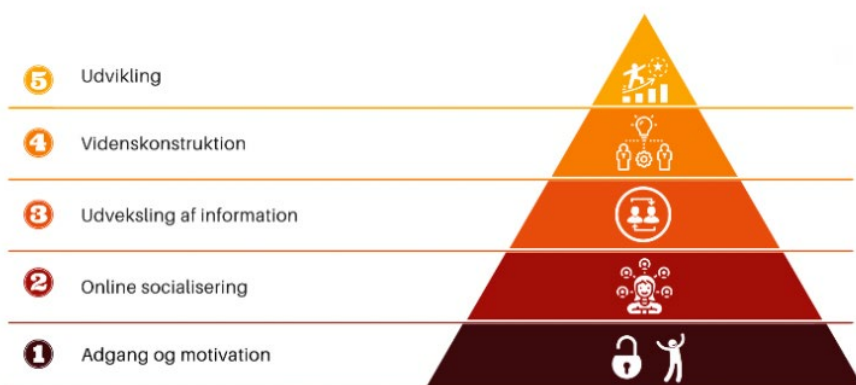
Artiklen bygger på professor Gilly Salmons forskning i, hvordan man kan tilrettelægge god online undervisning. Artiklen bygger ligeledes på undersøgelser af læreres og elevers oplevelser og anbefalinger fra fjernundervisning i foråret. Hensigten med artiklen er både at nuancere, inspirere og lægge op til videndeling og fælles inspiration til det fortsatte arbejde med online undervisning i indskoling.

### Pædagogisk didaktiske overvejelser i online undervisning

At rammesætte og udvikle et velfungerende trygt digitalt læringsrum, hvor alle elever deltager engageret, kræver både teknisk forståelse, pædagogisk nytænkning og stor empatisk indlevelse. Professor Gilly Salmon, forsker i online undervisning, argumenterer for, at god online undervisning rammesætter digitale aktiviteter, som understøtter elevernes aktive samarbejde med andre elever med og om det faglige indhold. Hun har udviklet en femtrins-model for, hvordan man skaber et trygt motiverende digitalt læringsrum, som understøtter elevernes læring bedst muligt. Modellen kan også bruges til at analysere egen online undervisning, hvis man oplever, at eleverne har svært ved at deltage i undervisningen eller har mistet engagement og glæde ved at gå i online skole.

#### TRYGT MOTIVERENDE DIGITALT LÆRINGSRUM

Gilly Salmons 5-trinsmodel



Modellen er tegnet frit efter Gilly Salmons 5 stage model og tager udgangspunkt i Gilly Salmons overordnede tilgang til læring. At det fremmer læring, når eleverne samarbejder og arbejder aktivt med stoffet, og at aktivt samarbejde forudsætter et trygt læringsmiljø.

## Trin 1: Adgang og motivation

Det første man som lærer skal sikre er, at alle elever føler sig velkomne og opnår oplevelsen af teknisk mestring. Når man skal starte online undervisning op, er det derfor en god idé indledningsvist at fokusere på at skabe et trygt og rart digitalt læringsrum og fællesskab.

Det at klassefællesskabet omkring undervisningen er online er helt nyt. Ikke kun for børnene, men også i høj grad for lærerne. Det er derfor helt ok at lægge de faglige ambitioner lidt til side og i stedet tænke i sjove fælles eksperimenter og lege, hvor man samtidig stille og roligt lærer teknologien at kende. Lad eleverne få lov til at afprøve de forskellige knapper og funktioner, lav små lege, hvor man skal finde de forskellige funktioner, finde ind og ud af og selv oprette virtuelle grupperum og sammen finde måder, man kan hjælpe hinanden, når teknikken driller.

Efterhånden kan du bygge til og skabe et mere kompliceret fællesskab, hvor nye teknologier inddrages, og hvor eleverne efterhånden mere selvstændigt kan agere og samskabe.

## Inspiration

- Trin 1 handler om tryghed og oplevelse af deltagelsesmulighed, og man kan som lærer med fordel arbejde med stemninger. Lav en sjov virtuel baggrund, brug intro underlægningsmusik osv., når sessionen starter. Eksempelvis kan du vælge et pirattema, have piratmusik og billede som baggrund og sætte temaet: Nu skal vi på skattejagt og finde ud af alle de ting, man kan herinde i vores nye virtuelle klasselokale.
- Vær åben over for elevernes eksperimenter. Giv mulighed for at afprøve så mange ting som muligt, og at de løbende videndeler, inviterer hinanden ind, deler og låner hinandens ideer.
- Inddrag eleverne i klassens gode online regler. Hvad er chatten god til – hvad er no go? Hvad betyder det, når man bruger store bogstaver i chatten osv. At involvere eleverne i det fælles online regelsæt giver ejerskab, og er et vigtigt tilbagevendende tema i undervisningen.
- En stor udfordring ude på skolerne lige nu er, at eleverne sidder med forskellige devices, og brugergrænseflader derfor kan se forskellige ud. Ved at lave lege, hvor man deler skærmbilleder af, hvordan ens visning ser ud, og sammen er nysgerrige på, hvordan man løser tekniske problemer, kan eleverne øve sig i at hjælpe hinanden.
- Det giver tryghed, at eleverne altid kan finde tilbage til dig. Snak med eleverne om hvordan. Eksempelvis ved, at man holder en kanal åben, hvor eleverne kan møde eller skrive til dig.

## Trin 2: Online socialisering

Trin to handler om at skabe grobund for et godt læringsfællesskab baseret på tillid, gensidig forståelse og respekt for hinanden. Det er derfor, ifølge Gilly Salmon, en god idé at gå hurtigt i gang med også at arbejde med det sociale og faglige fællesskab. Fordelen ved fælles online undervisning frem for hjemmeundervisning, hvor eleverne ikke "møder hinanden" er, at eleverne har mulighed for at se, tale og lege med hinanden, selv om de er på afstand. Dette kan være en stor motivation for eleverne, som man kan udnytte i online undervisning.

At arbejde med online socialisering og klassefællesskabet kan gøres på mange måder, og det kan være en fordel løbende at involvere eleverne i overvejelser om, hvad der virker og ikke virker. Det kan både være simple fælles lege, som højtlesning, hvor eleverne undervejs skal hente artefakter i hjemmet, der passer til historien, at lade eleverne bygge lyttehuler i stuen, som de viser hinanden via kamera, og/eller at bede eleverne tegne eller bygge bud på, hvad de tror, der nu sker i historien, som de deler med hinanden.

Efterhånden udvides lege, spil og aktiviteter til at inkludere flere af de tekniske muligheder, der er, og eleverne kan begynde at samarbejde, agere og kommunikere i mindre digitale rum, hvor læreren kan komme på besøg. Det vigtige er fortsat, at det skal være nemt at opleve succes, og det skal være nemt at få hjælp og komme tilbage til det rum, hvor de startede.

### Inspiration

- Spil nogle af de spil, de kender fra skolen, med klassen online.
- Det betyder noget at eleverne kommer til at grine sammen, det skaber altid en fællesskabsfølelse. Det kan være en skør morgengymnastik med mærkelige bevægelser, ansigtsyoga, eller nogle gode vittigheder.
- Vurdér løbende, om elever viser tegn på glæde, engagement og deltagelse i de sociale aktiviteter. Spørg og involver eleverne i, hvilke legende aktiviteter der skal prøves af næste gang. Hvad virker? Hvad virker ikke?

### Trin 3: Udveksling af information.

Dette trin handler om, at læreren tilrettelægger aktiviteter, der giver eleverne mulighed for at kommunikere med hinanden om opgaver og lege også uden at læreren er med.

Efterhånden udvides lege, spil og aktiviteter til at inkludere flere af de tekniske muligheder, der er, og eleverne kan begynde at samarbejde, agere og kommunikere i mindre digitale rum, hvor læreren kan komme på besøg. Det vigtige er fortsat, at det skal være nemt at opleve succes, og det skal være nemt at få hjælp og komme tilbage til det rum, hvor læreren er.

Her kan man også tilrettelægge lege og aktiviteter, hvor eleverne skal arbejde i makkerpar, og hvor eleverne skal bruge hinanden til de lege og aktiviteter, som læreren tilrettelægger. Man kan også tænke i små opgaver, hvor eleverne skal bevæge sig udenfor og bruge det til noget, som skal produceres og præsenteres for klassen. I det hele taget at få mere fokus på sjove kreative samskabelsesprocesser, fremfor at løse individuelle træningsopgaver. Her kan man inkludere faglige aktiviteter og lege med fokus på samarbejde, videndeling og gode oplevelser.

### Inspiration

- Lav åbne samarbejdsopgaver, som ikke nødvendigvis har rigtige og forkerte svar. Kreative opgaver, hvor eleverne eksempelvis leger Tegn og Gæt i mindre grupper i <https://skribbl.io/>
- Sammen er vi bedre. Eleverne har i deres fritidsliv mange erfaringer med at se hinanden, spille eller dele viden om spil. Man kunne overveje aktiviteter hvor eleverne sammen udforsker nye spil eller digitale programmer. Eksempelvis kan eleverne eksperimentere med programmering på <https://hourofcode.com/dk/learn> . Hvis de sidder sammen 2 og 2 og snakker imens og deler skærm, kan de hjælpe hinanden og lege sammen. Den ene elev kan også skærmd dele, og makkeren kan guide undervejs, ligesom hvis de sad sammen om én computer i skolen.
- Undersøg hvilke online værktøjer I har adgang til på skolen som er brugervenlige for indskolings elever. Hvis I har adgang til Skoletube.dk kan eleverne introduceres for Padlet eller BookCreator, der begge er værktøjer, hvor elever kan dele tekst, lyd og billeder, og samarbejde med hinanden digitalt. Hvis det er helt nyt for eleverne, kan I bruge tid på, at eleverne eksperimenterer og undersøger, hvad man kan i værktøjerne.
- Invitér eleverne til at bruge de digitale møderum i deres fritid. Involver og inspirer eleverne til, hvad de kan lege i rummene, som også involverer krop og analoge aktiviteter. De kan bygge LEGO

sammen, danse, rolleleg med barbier osv. Rummene kan også bruges til snak og grin, mens de spiller online multiplayer spil som AmongUS og Roblox.

### **Trin 4: Videnskonstruktion**

Trin 4 handler om at rammesætte faglige aktiviteter, hvor eleverne engageres i at (sam)arbejde om/med det faglige indhold på en meningsfuld måde.

Erfaringer fra online undervisning i indskoling viser, at lange læreroplæg og mange digitale kopiark har en dårlig effekt på elevernes engagement og skoleglæde. Korte rammesættende faglige oplæg efterfulgt af længere selvstændige aktiviteter, der ansporer til aktiv deltagelse, kreativitet og samarbejde kan til gengæld give engagement.

Når eleverne får mulighed for at inddrage egne erfaringer og viden i for dem meningsfulde opgaver får eleverne lyst til at lære mere, og på den måde skabes der mening for eleverne. Det er derfor en god idé at udgangspunkt i elevernes egne interesser og få mulighed for at fordybe sig, prøve af, tilpasse, prøve igen, gives der rum for en eksperimenterende tilgang til viden.

Rammesæt opgaver, hvor der skabes rum for nysgerrighed, overraskelser og succesoplevelser. Ved at overvinde udfordringer og træffe valg udvikler eleverne troen på egne evner.

### **Inspiration**

- Korte læreroplæg og hurtigt ud og løse faglige opgaver og aktiviteter i mindre grupper. "Flip" din undervisning, og del dine oplæg som små videoer, som eleverne kan se og gense, når de har brug for det. "Keep it simple", så det ikke bliver en stor arbejdsbyrde, genbrug materiale og del med dine kolleger.
- Prøv at finde paraplyemner, hvor eleverne får mulighed for at arbejde og være kreativ om noget, der interesserer dem eller som er en del af deres livsverden lige nu. Det kan også være ting, der foregår lige nu i verden, som eleverne skal involveres i og være nysgerrige på.
- Arbejd med æstetiske læreprocesser, hvor eleverne skal bruge, hvad der er omkring dem til at bygge, tegne, samle og fortælle og fortolke emner og spørgsmål med hinanden.
- Involvér løbende eleverne og spørg dem, hvad der virker og ikke virker. Hvad kunne være spændende at arbejde med næste gang.
- Tænk bevægelse ind i undervisningen og stil opgaver, der kræver, at eleverne bevæger sig væk fra skærmen og sengen. Lad dem løse opgaver ude i verden og gerne i mindre grupper. Eller udnytt teknologiernes mulighed for at få læst tekster højt, podcast eller lignede, hvor de kan bevæge sig rundt, mens de lytter til historier eller andet fagligt indhold.

Du kan undersøge om eleverne er engagerede, deltagende og motiverede ved at kigge efter tegn hos eleverne. Viser de begejstring gennem grin og smil? Viser de engagement gennem deltagelse i samtaler og aktivitet i gruppearbejdet? Viser elevernes løsninger på opgaver/udfordringer tegn på at de har gjort en god indsats?

## Trin 5: Udvikling

Trin 5 handler om, at eleverne nu skal have mulighed for at reflektere over deres erfaring og viden. Dette kan eksempelvis gøres ved at arbejde med digitale logbøger, hvor de kan indtale, tegne eller skrive om, hvad de har lavet, og hvad de har lært. Eller hjemmelavede papir logbøger, hvor de tegner og skriver lidt om dagens succesoplevelser. Her kan man bede eleverne overveje, hvad der gav særligt mening i undervisningen, hvornår det var særligt sjovt og hvornår de oplevede begejstring og godt samarbejde. Dette kan være med til at styrke deres evne til at deltage i legende og lærende online-fællesskaber fremadrettet.

## Afslutning

Det har været udfordrende for både lærere og elever i indskolingen at skulle overgå til online undervisning. Samtidig har situationen også ansporet til kreativitet og innovation, og mange lærere har søgt nye måder at engagere elever i meningsfulde kreative læringsaktiviteter med forskellige online ressourcer. Vi ved, at der bliver gjort en hel masse sjove meningsfulde og fællesskabende erfaringer ude på skolerne lige nu, og derfor vil vi gerne hjælpe dig med at dele dine gode erfaringer med andre lærere. Derfor samler vi løbende de gode idéer ind, så de bliver en del af vores "Træk en god idé" maskine på vores hjemmeside <https://distance-learning-through-play.dk>

## Litteraturhenvisninger

Find mere viden om Gilly Salmons 5 stage model her:

[https://www.gillysalmon.com/five-stage-model.htmlfbclid=IwAR1VCQaXn9uRvqOn8BLVGxYtXGk\\_w0pzGFoGn92hcS0PdwW3dAMIWyXUwXI](https://www.gillysalmon.com/five-stage-model.htmlfbclid=IwAR1VCQaXn9uRvqOn8BLVGxYtXGk_w0pzGFoGn92hcS0PdwW3dAMIWyXUwXI)

<https://www.eva.dk/voksen-efteruddannelse/gilly-salmon-om-e-laering-underviserens-rolle?fbclid=IwAR3TASyf6V2nwgB3NAT6bFkD152Cjg9bSs-vmkzZw-dmrlyEe0q3JwjS0w>

Læs mere om erfaringer fra skolenedlukningen i foråret 2020 her:

Distance Learning through Play undersøgelse af elevperspektivet under skolenedlukningen

<https://distance-learning-through-play.dk/wp-content/uploads/2020/11/DLTP-Skriv-om-elevundersoegelse-2020-10-web-ny.pdf>

Distance Learning through Play undersøgelse af lærerperspektivet under skolenedlukningen

<https://distance-learning-through-play.dk/wp-content/uploads/2020/11/DLTP-laererundersoegelse.pdf>

Didaktiske designprincipper til tilrettelæggelse af digital undervisning i projekt Distance Learning through Play

<https://distance-learning-through-play.dk/wp-content/uploads/2020/11/DLTP-Didaktiske-designprincipper-2020-11-D.pdf>

Læs mere om eksperimenterende praksisser i børnehøjde her:

<https://www.folkeskolen.dk/1861091/teknologiforstaaelse-i-boernehoejde>

Læs mere om legekarakteristika her:

<https://www.legofoundation.com/media/1719/det-vi-mener-med-laering-gennem-leg.pdf>