

# PROCES I FAGTEAMS

Nu skal I i gang med at arbejde med evaluering af jeres prøvehandling i projekt Digital Learning through Play.

I er sikkert allerede godt i gang, og I tager udgangspunkt i det, der giver mening for jer.

”Evaluer det du elsker” er et citat fra en lærer fra en EVA undersøgelse, og det citat vil vi tage med ind i denne teamproces.

FIND inspiration på vores hjemmeside:

<https://distance-learning-through-play.dk/da/ressourcesaet/legende-evaluering/>

**DEAR DATA**

Ønsker I at eksperimentere med, hvordan I kan gøre elevernes legende processer observerbart på helt nye og legende måder?

I kassen kan I finde DOT bøger, farveblyanter og tynde tusser. Disse genstande kan I arbejde med, hvis I vil eksperimentere med at arbejde med kreativ og visuel data indsamling.

Klik ind på vores hjemmeside og find inspiration til arbejdet med DEAR DATA.

**KAMINHYLDEN**

Ønsker I at eksperimentere med kreative måder at samle og hylde gode og positive oplevelser - både i klasseværelset og på lærerværelset?

I kassen er der et A3-ark med en kaminhylde. Kaminhylden repræsenterer et sted, hvor man deler gode og positive oplevelser. Del jeres positive oplevelser på kaminhylden, og husk en ordentlig gang glimmer på!

Klik ind på vores hjemmeside og find inspiration til arbejdet med KAMINHYLDEN.

**UDVIKLING AF EGNE IDEER**

I kan selv udvikle jeres egne metoder til kreativ evaluering af undervisningen.

Overvej hvordan I løbende kan evaluere tegn på eksempelvis oplevelse af mening, begejstring, fællesskab, eksperimentering eller aktiv deltagelse. Vælg gerne et fælles fokus og vurder, hvordan man kan se og indsamle tegn, som kan være genstand for jeres fælles evaluering af undervisning i teamet.

Brug plakaten Tegn på legende kvaliteter som afsæt for jeres udvikling.

**TEGN PÅ LEGENDE KVALITETER**

**TEGN PÅ LEGENDE KVALITETER**

Digital **LEARNING** through **PLAY**

# PROCES FOR LÆRERTEAMS

## Udgangspunkt og erfaringer - fælles refleksion

- Hvilke erfaringer har I i forvejen med indsamling af data fra undervisningen?
- Kom med forskellige eksempler på observationer og andre måder at se på effekter
- Hvilken værdi ligger der for jer i at skærpe fokus på alternative dataindsamlinger?
- Hvad kan være det svære ved indsamling af data og evaluering?
- Kig i jeres Evalueringskasse. Hvad kan være spændende at arbejde med i dette projekt?



# VÆLG EN EVALUERINGSMETODE

## og arbejd videre med den i teamet

### LEG MED DATA

Ønsker I at eksperimentere med, hvordan I kan gøre elevernes legende processer observerbart på helt nye og legende måder?

I kassen kan I finde DOT bøger, farveblyanter og tynde tusser. Disse genstande kan I arbejde med, hvis I vil eksperimentere med at arbejde med kreativ og visuel data indsamling.

Klik ind på vores hjemmeside og find inspiration til arbejdet med DEAR DATA.



Ønsker I at eksperimentere med kreative måder at samle og hylde gode og positive oplevelser - både i klasseværelset og på lærerværelset?

I kassen er der et A3-ark med en kaminhylde. Kaminhylden repræsenterer et sted, hvor man deler gode og positive oplevelser. Del jeres positive oplevelser på kaminhylden, og husk en ordentlig gang glimmer på!

Klik ind på vores hjemmeside og find inspiration til arbejdet med KAMINHYLDEN.

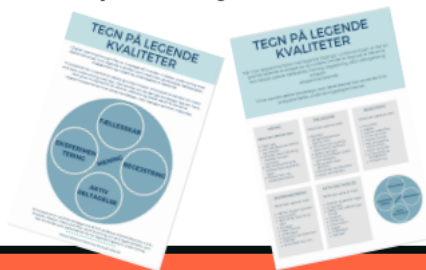
### KAMINHYLDEN

### UDVIKLING AF EGNE IDEER

I kan selv udvikle jeres egne metoder til kreativ evaluering af undervisningen.

Overvej hvordan I løbende kan evaluere tegn på eksempelvis oplevelse af mening, begejstring, fællesskab, eksperimentering eller aktiv deltagelse. Vælg gerne et fælles fokus og vurder, hvordan man kan se og indsamle tegn, som kan være genstand for jeres fælles evaluering af undervisning i teamet.

Brug plakaten Tegn på legende kvaliteter som afsæt for jeres udvikling.



# 1. LEG MED DATA

Kreativ dataindsamling gennem observation og visuelle tegn

## Sig goddag til jeres nye notesbog

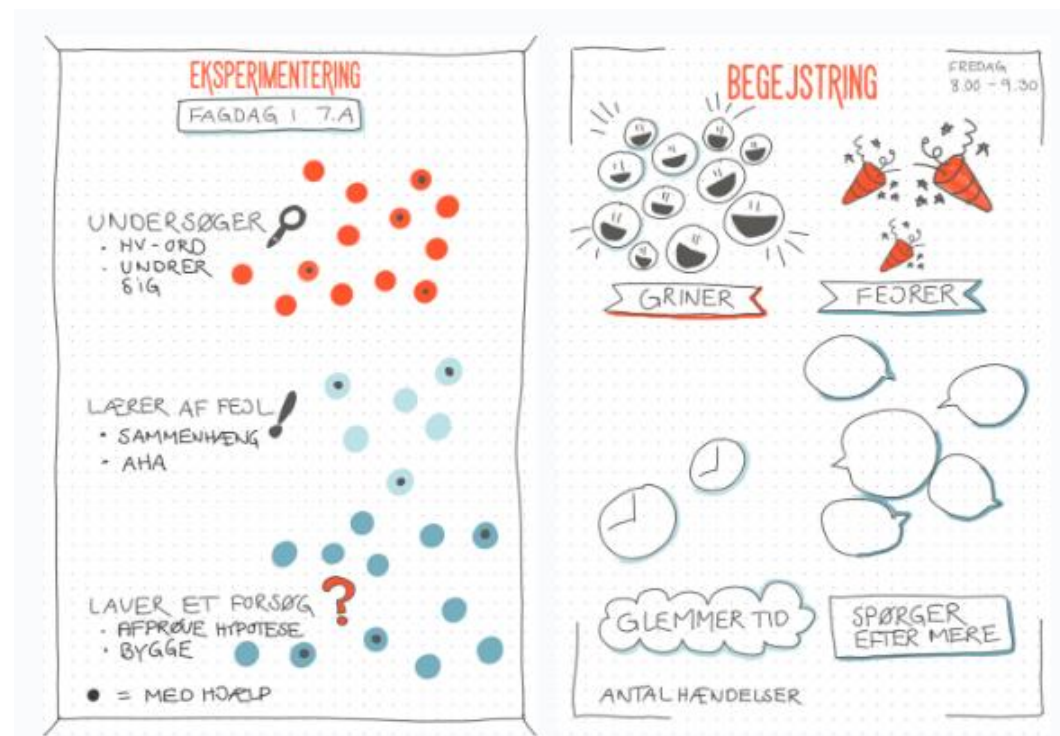
Find notesbogen, tusser og farver frem fra og design titelbladet i jeres notesbog. Find inspiration på hjemmesiden, hvor der er eksempler på titelblade samt plakater med ikoner, mønstre og linjer mm.

## Planlæg Leg med data med udgangspunkt i fase 1: Planlæg

Tal i teamet om, hvordan I kan observere og indsamle data fra elevernes læreprocesser, - tag udgangspunkt i et af legekvaliteterne eller den konkrete prøvehandling, I er i gang med.

- Hvilke visuelle elementer skal vi bringe i spil, når vi skal visualisere vores observationer?
- Hvordan kan vi analysere det, som vi observerer?

Hent inspiration i oversigten over ikoner og mønstre på hjemmesiden under Leg med data.



## 2. KAMINHYLDEN

### Refleksion over teamets egen kaminhylde:

Hvad har vi lyst til at sætte op på hylden, som vi er lidt stolte over allerede nu i forhold til jeres egne læreprocesser som team?

Hvordan tænker I, at kaminhylden kan bringes i spil for jer som et team-evalueringsredskab?

### Kaminhylden som evalueringsredskab i teamet over prøvehandling

Hvordan kan I bruge den?

Hvad kan den?

Hvad skal vi være opmærksomme på?

### Klassen kaminhylde

Ser I potentialer i, at klassen skal have en kaminhylde, hvor eleverne er med til at indsamle tegn på succeser – og lærerige fejl i undervisningen og i de fælles oplevelser? Hvad skal der til, for at den kan bidrage til en positiv kultur i klassen?

**Planlæg en prøvehandling**, hvor I vælger en uge, et forløb, et projekt ud, hvor I bruger kaminhylden til at samle på iagttagelser af gode processer og aktiviteter fra undervisningen - Eller tage fat i en prøvehandling, som I lige nu er i gang med. Forhold jer til følgende spørgsmål:

- Hvordan følger vi op på kaminhyldens indhold – under et forløb / efter et forløb? Kendetegn hvor legekvaliteterne er i spil: social involvering, eksperimenterende, tilgang meningskabende, begejstring og aktiv deltagelse. Brug plakaten Tegn på legende kvaliteter.
- Hvor skal kaminhylden placeres, så hele teamet løbende kan dele iagttagelser fra undervisningen?

Find inspiration her: <https://distance-learning-through-play.dk/da/ressourcesaet/kaminhylden-2/>





# 3. KREATIV FÆLLESSKABENDE EVALURINGSKULTUR

I kan selv udvikle jeres egne metoder til kreativ evaluering af undervisningen. Måske I allerede er godt i gang med en metode til evaluering i samarbejde med jeres CFU konsulent 😊

Forhold jer gerne til følgende:

Hvordan vil I evaluere tegn på eksempelvis oplevelse af mening, begejstring, fællesskab, eksperimentering eller aktiv deltagelse? Vælg gerne et fælles fokus og vurder, hvordan man kan se og indsamle tegn, som kan være genstand for jeres fælles evaluering af undervisning i teamet.

Hvis I vil evaluere med eleverne, hvordan kan jeres evaluering sætte fokus på fællesskab frem for individet og måske endda:

- Opleves meningsfuldt for eleverne
- Støtte aktivt deltagelse
- Skabe social involvering og fællesskab
- Være eksperimenterende
- Skabe glæde

Brug plakaten Tegn på legende kvaliteter som afsæt for jeres udvikling.

Find inspiration her: <https://distance-learning-through-play.dk/da/ressourcesaet/kreativ-faellesskabende-laeringskultur/>

