

Hög elevaktivitet med flippad undervisning!

Hög elevaktivitet är en förutsättning för att arbeta med olika formativa strategier, till exempel för att synliggöra elevernas lärande, få dem att lära av och med varandra och för att stämma av var eleverna befinner sig så att man som lärare kan planera undervisningen baserat på elevernas behov och förutsättningar. Att höja elevaktiviteten kan göras på många sätt, till exempel genom att integrera de övergripande tankarna om flipped classroom och kombinera detta med teknikerna *no hands up* och *all hands up* och - digitala verktyg!

Flipped classroom, eller flippat/omvänt lärande, är ett vanligt förekommande arbetssätt inom undervisning i alla åldrar. Enkelt förklarar innebär det att lärare förser sina elever med (ofta digitalt producerat eller digitalt tillgängligt) lektionsmaterial som eleverna tar del av som förberedelse inför lektionen. Det kan till exempel vara videogenomgångar, podcasts, presentationer, bilder, texter, etc. Grundtanken handlar om ett aktivt lärande, att väcka intresse och använda den synkrona undervisningstiden på ett mer effektivt sätt.

Tiden i klassrummet som tidigare kanske ägnades åt mer passiv envägsinformation i form av till exempel genomgångar eller föreläsningar används istället till mer interaktiva övningar där läraren leder och stöttar eleverna när de på olika sätt aktivt samarbetar kring ämnesinnehållet. Klassrumstiden används för att säkerställa att eleverna utvecklar kunskap och förståelse och till att diskutera med lärare och klasskamrater.

Majoriteten av elever stöttas av att få med några vägvisande frågor som kan ge en indikation på vad som kan vara extra värt att fundera lite extra kring i ett videoklipp – eller rentav ett par kontrollfrågor som stämmer av om eleverna hänger med i ett resonemang eller genomgång. Detta stöttar även läraren i dennes planering.

Spela in video

- Idag kan man spela in i de flesta **videomötesverktyg** (Zoom, Google Meet och Teams). Starta upp ett möte, dela din skärm om du vill visa en presentation eller något annat på din skärm, klicka på "Record meeting" och spela in dig själv (du syns ofta i en bild antingen bredvid din delade skärm) och din presentation.
- Du kan även använda dig av ett **skärminspelingsverktyg** som spelar in det som händer på din enhets skärm (till exempel en presentation) och din röst. I flera verktyg kan man även välja att synas i en liten ruta på skärmen via webbkameran samtidigt som man spelar in. Exempel på skärminspelingsverktyg: Screencast-o-matic, Screencastify och Recordcast.
- Två andra alternativ för att göra lite snyggare videoinspelningar är **Prezi Video** och **Mhmm**.

Flippad studieteknik

Många elever behöver ofta få förklarar för sig den lite speciella och annorlunda

studietekniken som krävs när man arbetar med flipped classroom. Det flippade materialet, till exempel ett videoklipp, är tänkt att väcka tankar och funderingar inför kommande klassrumsdiskussioner och därför behöver eleverna vara på alerten när de tittar på det. Ett sätt att både uppmuntra till och säkerställa att eleverna tagit del av ett videoklipp är att låta dem svara på frågor som är tydligt kopplade till innehållet, till exempel: Vad av det som togs upp i videoklippen visste du innan? Vad var nytt? Vad vill du veta mer om? Vad var oklart?

Frågorna kan antingen ställas direkt i videoklippen eller i ett separat forum, till exempel via en lärportal, ett frågeformulär eller via ett digitalt responssystem. Det finns även digitala verktyg i vilka man kan infoga frågor direkt i videoklippen och som eleverna behöver svara på innan de kan gå vidare. Exempel på sådana verktyg är **Edpuzzle**, **Screencastify** och **Nearpod** (kolla dock med GDPR-ansvarig om det är okej för just er verksamhet att använda dem).

Det kan vara en utmaning att få eleverna att faktiskt ta del av det flippade materialet och vara med och processa det i undervisningen när man ses. Därför har vi även arbetat mycket med teknikerna *no hands up* och *all hands up* när vi väl ses!

No hands up

Enkelt förklarat innebär den rätt klassiska formativa tekniken *no hands up* att eleverna inte får räkna upp handen för att svara på lärarens frågor utan läraren slumpar vem som ska få ordet. Det finns många möjligheter och en del utmaningar kopplade till denna relativt vanligt förekommande teknik, ganska mycket beroende på vilken elevgrupp man har. Där behöver man som lärare själv avgöra om tekniken fungerar i ens elevgrupp. Viktiga aspekter är till exempel att ha med alternativet ”ring en vän” och att ställa öppna frågor utan något rätt eller fel svar.

Man kan naturligtvis slumpa elevnamn helt analogt med papperslappar eller glasspinnar men det finns förstås även digitala verktyg för ändamålet!

Exempel på digitala namnslumpare:

toolie.se (slumpa/skapa grupper, slumpa namn och använda funktionen ”Helpie” - en digital handuppräkningsmed *traffic light*-tänk), verktyget **Classroomscreen.com** och **Wheelofnames.com**

All hands up

Om vi vänder på det hela och går från *no hands up* till *all hands up* får vi ännu fler möjligheter till elevaktivitet! Med *all hands up* menas att man låter *alla* elever svara på frågan samtidigt. Det finns många digitala verktyg att använda när man som lärare vill samla in alla elevers tankar och idéer kring ett ämne. De kallas ofta ”digitala responsystem” med hjälp av dessa kan man som lärare eller elev ställa egna frågor och/eller lämna egna svar i realtid. I dessa verktyg ges även eleverna ofta möjlighet att vara anonyma och det brukar vara enkelt att visualisera alla svar för hela gruppen, något som ofta bidrar till att synliggöra fler infallsvinklar och perspektiv. Ett exempel många känner igen är **Mentimeter** – ett presentationsverktyg med ett inbyggt digitalt responsystem som kan användas för att låta eleverna delta i omröstningar, skriva egna svar eller göra quizzer. Läs mer om Mentimeter här - patriciadiaz.se/menti

Många som har använt sig av mini-whiteboards för att öka elevaktiviteten i klassrummet genom att låta alla elever svara på samma fråga samtidigt känner

igen tanke sättet. (Det finns förstås även digitala mini-whiteboards, till exempel på whiteboard.fi)

Med ett genomtänkt upplägg kan dessa system hjälpa till att synliggöra elevernas förförståelse och förkunskaper. Det är enkelt att använda för både lärare och elever och gör att läraren kan få direkt återkoppling från eleverna då deras svar sammanställs direkt i verktyget och sedan kan visualiseras på olika sätt.

Ett alternativ för dem som inte har tillgång till digitala enheter i samma utsträckning som på 1-till-1-skolor är **Plickers**. Plickers är ett responsverktyg som låter eleverna svara på frågor via QR-papperskort som de håller upp. Både analogt och digitalt alltså! Varje elev får ett Plickers-kort och när läraren ställer en flervals- eller sant/falskt-fråga väljer eleverna ett av alternativen och håller sedan upp sitt papperskort. Läraren skannar av elevernas papperskort via kameran i Plickers-appen och via kameran genereras en översiktsbild över vilka som svarat vad.

Prova till exempel att inleda ett arbetsområde, moment eller en lektion med att eleverna får skriva ner för dem kända ord och begrepp kopplade till arbetsområdet. Eller gör tvärtom – förse dem med begrepp och stäm av vilka begrepp som de känner igen, kan förklara och själva använder. Koppla övningen till områdets syfte och språkliga mål, till exempel att kunna resonera kring ett givet ämne.

Exempel på andra digitala responsystem: Socrative, Curipod, Nearpod och Padlet.

Genom att använda digitala responsystem har man även möjlighet att väva in spel i undervisningen, vilket brukar uppskattas av många (men inte alla) elever. Ni har säkert provat till exem-



pel **Kahoot** eller **Quizlet Live**? Om det fungerar med elevgruppen är **Quizizz**, **Quizalize**, **Blooket** och **Wordwall** några andra exempel på digitala resurser med inbyggda spelfunktioner.

Reflektera och diskutera!

Fundera själv och diskutera med en kollega. Hur gör du för att skapa eller höja elevaktiviteten i undervisningen? Använder du digitala verktyg för ändamålet? Skulle du kunna göra något annorlunda? Hur då? Varför?

Patricia Diaz är doktorand inom lärarutbildning och digitalisering, leg gymnasielärare i engelska och spanska, föreläsare och författare till tre böcker om hur digitala verktyg kan användas för formativa och språkutvecklande syften i undervisningen. År 2021 tilldelades hon Guldäpplets Jubileumsutmärkelse med motiveringen ”för spridning och inspiration kring undervisning och lärande med digitala verktyg”. Hon är även medgrundare till Preparus.se där det finns förinspelade föreläsningar och onlinekurser med Patricia och många andra – för en flippad fortbildning! ■

info@patriciadiaz.se
patriciadiaz.se
Instagram & Facebook: @patriciadiaz.se