

TYDLIGA MÅL OCH KRITERIER FÖR FRAMGÅNG

- Vad ska eleverna lära sig?

VISA EXEMPEL PÅ HUR RESULTATET KAN SE UT

Om Du blir ombedd att skriva ett juridiskt bindande dokument skulle du nog uppleva en viss osäkerhet både kring hur du skulle lägga upp texten och kring vilket språk du skulle använda. Men genom att ta del av olika exempel av både bättre och sämre kvalitet så skulle dina möjligheter att lyckas, öka. Tekniken handlar alltså om att komplettera en instruktion eller en genomgång med olika exempel av skiftande kvalitet för att visa eleverna strategier eller modeller för hur de ska göra och hur goda kvaliteter ser ut. Det räcker inte med att visa exempel på god kvalitet. Eleven behöver variationen för att kunna urskilja vad som är bra från vad som är mindre bra, och gärna utifrån en eller ett par olika aspekter som läraren tillhandahåller t.ex. i form av en matris. Läs Kamelfrökens text [att tydliggöra mål](#) om hur hon använde elevexempel för att visa på kvaliteter. Ett sätt att arbeta med exempel är genom [genrepedagogikens cirkelmodell](#) och ett annat exempel på hur tydliga strategier kan användas ser du i filmklippet [våra läsfixare](#). På Enlasandeklass.se kan du läsa om olika [lässtrategier](#) som eleverna kan använda vid läsning.

THE BIG FIVE

Detta är inte en av Dylan Wiliams tekniker, men fungerar för att tydliggöra mål och kunskapskrav. The Big Five är ett försök att analysera fram fem kärnförhållanden i läroplanernas "långsiktiga mål". De fem kan användas för att skapa tydlighet för elever och för att kunna finna gemensamma nämnare mellan ämnen, men bör användas med insikten om att de alltid måste tolkas utifrån läroplanen och alltså inte kan ersätta läroplanens mål. Göran Svanelid är upphovsman till The Big Five och följande förklaring är hämtat från Göran Svanelids [blogginlägg](#) på hemsidan bedomningforlarande.se.

De flesta människor kopplar säkert samman uttrycket "The Big5" med de fem vilda djur (leopard, elefant, noshörning, afrikansk buffel och lejon) som jagas på de afrikanska savannerna. I min, och numera i tusentals andras, pedagogiska värld så står uttrycket för



de fem viktigaste förmågorna i Lgr 11. De fem förmågorna har jag funnit genom att analysera samtliga skolämnens kursplaner. De återfinns syftestexten och särskilt tydliga blir de i de så kallade "långsiktiga målen", d.v.s. i de punkter som avslutar syftestexterna. Efter min analys fann jag att det var följande fem förmågor som "allt" handlade om:

- Analysförmåga
- Kommunikativ förmåga
- Begreppslig förmåga
- Förmågan att hantera information
- Metakognitiv förmåga

Klicka för att hämta [The big five A3](#) eller [The big five och förmågorna i Lgr11](#). Filerna är hämtade från Facebookgruppen *The Big Five*, en grupp där läroplanens förmågor, diskuteras och analyseras. Läs också [artikel i Lärarnas nyheter](#). Du kan även se föreläsning där Göran Svanelid föreläser om TB5, [del1\(1:27:42\)](#) , [del2\(1:12:05\)](#), eller titta på animationen [Lgr11 och TheBig5](#) (4:17). Camilla Allequist, Svärtingehus skola i Norrköping har gjort en saga för de minsta där de fem stora djuren på savannen förklarar de fem förmågorna i TB5. Sagan heter ["Kvällarna på savannen"](#).

FLER UNDERVISNINGSTEKNIKER

- *Att konkret förklara mål, innehåll, bedömningskvaliteter och kvalitetsskillnader* Beskriv vad eleven ska kunna efter undervisningen. Titta på bloggen [Flippat klassrum](#), där bland annat förmågorna och pedagogiska planeringar presenteras i filmform.
- *Dela undervisningsmålen med eleverna* Detta kan göras i början av lektionen, men kan också göras en bit in i undervisningen och tänk på att referera till detta under undervisningens gång.
- *Lektionsuppdrag* En variant på att dela målen genom att inleda lektionen med att ge eleverna ett uppdrag: "I slutet av lektionen ska ni kunna gissa vad målet för lektionen har varit".



- *Transparent bedömning* Att berätta för eleverna vad som bedöms/räknas och vad som inte bedöms/räknas
- *Planera frågor* Planera utifrån de frågor som du vill att eleverna ska kunna ställa eller besvara efter lektionens slut.
- *Göteborgsmetoden med [dialogschema](#)* En strukturerad dialog om bedömning mellan lärare och elev.
- *Att arbeta med [matriser](#)* Att arbeta med matriser för att tydliggöra förväntningar på uppgiften.
- *En perfekt lösning* Låt eleverna samarbeta för att komma fram till en perfekt lösning på en uppgift, vilket kan vara ett svar, en text eller något annat. Till exempel kan eleverna få i uppgift att var och en på sitt håll lösa uppgiften för att sedan, i grupp, värdera, jämföra och korrigera. De "perfekta lösningarna" kan sedan användas som målbilder för ett individuellt arbete.
- *Odd man out* Ge elever 3 eller 4 arbeten att bedöma och be dem enas om vilken som ska bort? Detta tvingar eleverna att ta ställning till kriterier och ta beslut om vad som särskiljer kvaliteter. Ibland ska något bort för att det är utmärkt, ibland för att det inte är tillräckligt bra, ibland av någon annan anledning.



SKAPA AKTIVITETER SOM SYNLIGGÖR LÄRANDE

- Vad kan de redan?

MULTIMEDVERKANDE FRÅGOR

Om du använder dig av traditionell handuppräckning i klassrummet, det vill säga att eleverna räcker upp händerna för att svara på frågor, så är det oftast bara en liten del av elevgruppen som aktiveras och vars utveckling gynnas. Genom att använda multimedverkan kan du få hela klassen att bli aktiv vilket ökar samtliga elevers lärande. Tekniken går ut på att istället för att kasta ut frågor då och då, så ägnas tid till att planera ett fåtal frågor. Frågorna ska vara av öppen karaktär och eleverna ska få ett begränsat antal svarsalternativ (4-5).

Exempel:

Från vilket år skulle du säga att andra världskriget var ofrånkomligt?

1) 1914 2) 1929 3) 1932 4) 1939

Det är lätt att förledas till att tro att t.ex. 4:a är det "rätta svaret", men en elev som till exempel hävdar att svar 2 är rätt kanske har ett resonemang kring att börskraschen 1929 är en viktig bidragande orsak till 2:a vk och har därmed visat att denne kan se orsak och samband i historia.

När läraren ställer frågan till klassen ska samtliga elever besvara den samtidigt, t.ex. genom att hålla upp en skylt med en bokstav/siffra, hålla upp ett eller flera fingrar eller genom att skriva svaret på ett papper. Alla svar blir synliga samtidigt och läraren kan dela ut ordet till olika elever för att få höra resonemang bakom svaren. Det finns många varianter på denna teknik och ett sätt att aktivera eleverna ytterligare kan vara att eleverna få prata ihop sig två och två innan de håller upp sina svar. På det viset har de fått resonera och pröva sina tankar innan de lyfts i klassen.

Se animation om multimedverkande frågor (2:10).



ELEVAKTIVERANDE HANDUPPRÄCKNING

Om du använder multimedverkande frågor kan handuppräckning istället användas till andra saker än för att svara på frågor. Om du upplever att eleverna är ofokuserade eller om du vill ha klassens uppmärksamhet för att lyfta en fråga eller ge ett exempel kan du använda handuppräckning. Instruera eleverna att när du räcker upp handen så vill du att de ska:

- Vända sig framåt, tystna och sträcka upp handen.

När alla händer är uppe vet du att du har klassens uppmärksamhet och att de är mottagliga för det du har att säga. Elever som inte ser att du räcker upp handen märker snart att kamraterna tystnat och sträckt upp händerna.

ATT AKTIVERA ELEVERNA I EN DISKUSSION

Effekten som du får vid multimedverkande frågor, att alla elever aktiveras, kan även uppnås i spontana klassdiskussioner. Istället för att ge ordet till de elever som tänker snabbt och räcker upp handen först, kan ordet ges till en elev antingen slumpartat, att namnet dras ur en hög, eller genom att använda en förberedd lista så att alla är garanterade att få ordet vid något tillfälle. Dylan William vill att det ska vara mindre "pingpong" i klassrumsdiskussionerna, att läraren kastar ut en fråga till eleverna som svarar tillbaka till läraren som sedan kastar ut en ny fråga. Istället vill han ha mer "basket", att läraren ställer en fråga till en elev som först får svara, för att sedan kasta den vidare till en annan elev som får kommentera och kanske ställa en fråga som en tredje elev får besvara. Allt för att aktivera eleverna! Om en elev inte känner att den kan svara får den ta hjälp av kamrater, för att därefter värdera de svar som kamraterna gett. På så sätt har eleven aktiverats och ges möjlighet att reflektera kring frågan samtidigt som en acceptans för att "fel" svar inte är dåliga svar.

En variant på ovanstående kan användas för att aktivera elever som lyssnare när en kamrat redovisar. Före redovisningen får eleverna veta att någon i klassen kommer att få sammanfatta det viktigaste i det som sägs. Efter redovisningen slumpas en elev som återger innehållet, därefter kan ytterligare någon elev göra en sammanfattning eller komplettera den första elevens svar.



EXIT PASS/ LÄRKVITTO

För att undvika att syftet med den enskilda lektionen inte uppnås och att elever missförstår kritiska aspekter och därmed inte har de kunskaper som krävs för det fortsatta arbetet kan du använda dig av ett så kallat *lärkvitto*. Ett *lärkvitto* är en fråga som läraren förberett och som testar om eleverna förstått det som lektionen syftat till att lära ut. Lektionen avslutas med att läraren ställer den förberedda frågan till eleverna, och som de måste besvara och lämna in för att få lämna lektionen, därav namnet. Läraren kan snabbt läsa igenom elevernas svar och får då en uppfattning om hur väl undervisningen fallit ut. Läraren behöver varken spara eller ge återkoppling på elevernas svar, men bör anpassa nästa undervisningstillfälle efter utfallet. Om alla elever visat att de förstått så kan undervisningen fortsätta som planerat. Är det ett fåtal som inte förstått finns alltid möjligheten att hjälpa dem enskilt. Skulle det visa sig att det är många som inte förstått det väsentliga så bör nästa undervisningstillfälle ägnas åt att lösa svårigheterna. Läs [Fredagsprov och Gensvar direkt](#) på LR-bloggar och se Kristoffer Creutz [lektions-vlogg](#) för att ta del av goda exempel på lärkvitton. En variant på *lärkvitto* kan göras i form av en *entrance ticket* där eleverna måste kunna besvara en fråga innan de får komma in i klassrummet. Denna fråga kan t.ex. baseras på *lärkvitto*-svar från föregående lektion.

FLER UNDERVISNINGSTEKNIKER

- *Ställ frågor som skapar tänkande*, öppna och rika [frågor](#), se filmen [Feta frågor i BFL](#). En god idé kan vara att reflektera och värdera de frågor som man väljer att ställa. Det gör det möjligt att identifiera och välja ut bra frågor, centrala frågor som för lärandet framåt.
 - En modell för frågor som synliggör tänkande, är *Varför är ____ ett exempel på ____ ?-frågor*. Istället för att t.ex. fråga om "Är magnesium en metall?" kan läraren fråga "Varför är magnesium ett exempel på metall?". Genom att formulera frågan enligt modellen möjliggör vi för läraren att få syn på elevens tankar istället för om de har "rätt" eller "fel".
 - En annan typ av frågor är *kontrastfrågor*. Istället för att fråga "Hur var livet



under apartheid?" kan läraren fråga "Hur skilde sig livet för svarta och vita åt under apartheid?". "Är fladdermusen ett däggdjur?" kan istället formuleras som "Varför är fladdermusen ett däggdjur men inte pingvinen?"

- *Utöka responstiden* Viktigt att ge eleverna tid att fundera efter det att man ställt en fråga, ett vanligt misstag är att man inte lämnar utrymme för tanke.

- *Följdfrågor* skapar möjlighet till fördjupning och meningsfulla tillrättavisningar/guidning

- *Lärandefokus* Flytta fokus från att leta efter det "rätta svaret" till att hjälpa eleven utveckla sitt kunnande.

- *Formativa fraser* Klicka [här](#) för att läsa om 28 formativa fraser som kan användas för leda elever till tankar om hur de ska agera för att utvecklas.

- Att synliggöra lärande och missförstånd

- *Den grumligaste punkten (muddiest point)* Att ta reda på vad eleverna tyckte var svårt. Se [animation där tekniken förklaras>>](#)

- *Diagnostiska frågor* – använda frågor som synliggör elevens förståelse t.ex. "Kan en triangel ha två räta vinklar?"

- *Besvara påståenden*, att läraren använder sig av påståenden som eleverna måste tänka kring och förhålla sig till t.ex. "Det var Rysslands fel att första världskriget bröt ut!"

- *On the fly assessment*, att snabbt ta reda på vad eleverna i en klass uppfattat av lektionen, vilket kan göras med en fråga som alla besvarar via GoogleDocs eller att skriva ner svaret på en fråga.

- [Alignment](#) (undervisning där syfte, innehåll och utvärdering/bedömning tydligt knyts samman)

- *Flippat klassrum* – [Flipped classroom](#) där lektionstiden är lika med "tid med läraren". Läraren Karin Brånebeck har gjort en [jämförelseguide](#) mellan det



traditionella och det flippade och på Kunskapshubben.se finner du Årstaskolans bibliotek med flippade filmer. Ta också del av [exempel på flippfilmer](#) av lärare på Marbäckskolan, i Svedala. [Matris](#) för hur du kan tänka flippat kring vanliga läxor.

- *Utvärdera undervisning*
 - Vad är anledningen till att det gick bra/dåligt?
 - Varför är detta bra/problematiskt?
 - Hur kan eleverna ha tänkt?
 - Hur undervisade jag om det här?
 - Hur vet jag att det gick bra eller dåligt?
- *3-2-1-metoden* Låt eleven utifrån lektion, tema, nästa dags arbete, finna något av följande:
 - 3 saker du lärt dig, 2 frågor du har, 1 sak du vill dela med dig av.
 - 3 likheter mellan, 2 förutsägelser, 1 något annat.
 - 3 saker som var viktigast, 2 frågor, 1 sak jag vill lära mig mer om. Et c
- *Name in a hat* (finns som [app](#)), namn på glasspinnar eller lista för att kunna systematiskt slumpa fram vem som ska aktiveras under en lektion t.ex. ställa en fråga, sammanfatta, reflektera et c
- *Tankekartor* Använd dig av tankekartor kopplade till förmågorna för att synliggöra helheten. Se [exempel](#) gjort av (Malin Forsberg, lärare i Göteborg)
- *Tänkande tummar* Eleverna använder tummen för att visa om de håller med eller inte håller med ett påstående, "Är talet på tavlan rätt uträknat?" eller för att visa om de förstår eller inte förstår det som håller på att behandlas i undervisningen (uppåt=förstår, åt sidan=osäker eller nedåt=förstår inte). Tanken är att läraren genom "tänkande tummar" snabbt kan få en bild av hela klassens tankar/förståelse.
- *En-menings-sammanfattning* [Se animation>>](#)
- *Lektionsreferat* Lektionen avslutas med att läraren går igenom allt som har hänt under lektionen, från start till slut. Denna uppgift kan även ges till elever som med fördel kan vara informerade om sitt uppdrag redan vid lektionens början.



- *Speed-dating* Eleverna får parvis prata med varandra under en minut, 30 sekunder per person, om vad de lärt sig. När en minut har gått, byter eleverna samtalspartner och får ännu en gång formulera sig under 30 sekunder.
- *PMI-analys* Låt eleverna utvärdera lektionen med hjälp av en [PMI-analys](#) (plus, minus, intressant). Vad var bra med lektionen? Vad var mindre bra? Vad var intressant och fick dem att tänka till?
- *Inlärningslogg* Eleverna får ett antal frågor eller meningar som inte är avslutade och som syftar till att hjälpa eleverna att få syn på sitt lärande. [Exempel på en muntlig variant.](#)
- *Bästa felet* Läraren inleder lektionen med en uppgift och uppgiftens syfte är att avslöja hur eleverna tänker kring ett visst problem. Eleverna skriver sina lösningar på lappar som samlas in. En snabb genomläsning är allt som behövs för att hitta goda exempel på misstag som eleverna gör och ett par av dessa plockas ut för gemensam analys i klassen. Se hur läraren Leah Alcala gör när hon arbetar med [My Favorite No](#).



ÅTERKOPPLING SOM FÖR LÄRANDET FRAMÅT

- Hur ska eleven göra för att komma vidare?

TWO STARS AND A WISH - TVÅ STJÄRNOR OCH EN ÖNSKAN

Som lärare kan det vara svårt att begränsa omfattningen av och arbetet med återkoppling och en grundregel kan vara att återkopplingen ska skapa mer arbete för eleven, det är det som får dem att utvecklas, än vad som krävs av läraren för att ge den. En alltför ambitiös återkoppling kan få effekten att eleven inte vet var de ska börja fokusera och *Two stars and a wish* är ett sätt att skapa en modell för återkoppling som är rimlig för eleven att ta emot och lära sig av. Som namnet, *Two stars and a wish*, antyder ska återkopplingen fokusera på två saker som eleven visat i sin prestation, samt en sak som eleven kan utveckla. Eleverna får alltså en återkoppling som ger eleverna svar på vad de har gjort som de ska försöka åstadkomma igen och samtidigt får de en utmaning att arbeta vidare med. Samma modell kan användas när eleverna tränas i kamratbedömning och ger varandra respons. Läs om [kamratbedömning](#) på Svedalas *Förstelärare bloggar* och se [Två stjärnor och en glödlampa](#) (6:46)

ÅTERKOPPLING GENOM ANPASSNING

Som nämndes om metoden *Två stjärnor och en önskan*, kan det vara svårt att begränsa omfattningen av och tiden som läggs ner på återkoppling till eleverna, men all återkoppling behöver inte ske som feed-back till varje enskild elev. Återkoppling genom anpassning avser återkoppling till elever i form av att undervisningen anpassas efter elevernas behov i det arbete som just då pågår, så som med tekniken *Exit pass*. Till exempel kan en lärare vars elever arbetar med att skriva texter, samla in texterna i slutet av lektionen och läsa igenom dem. Istället för att kommentera till varje enskild elev, skapar läraren sig en bild av vad eleverna behöver mer undervisning kring och vid nästa lektionstillfälle kan läraren inleda med att lösa några av de svårigheter som uppmärksammats.

FLER UNDERVISNINGSTEKNIKER



- *GPS-metoden* Vart ska vi? Var är vi? Hur ska vi komma dit?
- *Ge återkoppling som bekräftar, utmanar och klargör*
 - Återkopplingen kopplas till uppgiften, lärandet
 - Återkoppling som får konsekvenser och leder till revidering av arbete/tanke
 - Gå från *görandeåterkoppling* till *lärandeåterkoppling*
 - Bekräfta det som är bra och tala om varför
 - Vad behöver förbättras och varför
 - Ge feedback utifrån vad eleven skulle ha lärt sig/lärandemål
 - Återkoppling ska generera tänkande (fokus på hur de ska gå vidare)
- *Ta reda på om eleven förstår feedbacken*
 - Vad ska du göra nu?
 - Förstår du varför?
 - Hur kommer du lägga upp ditt fortsatta arbete?
 - Vad vill du att detta ska resultera i?
- *Från den kollektiva återkopplingen till den individuella*
 - Kamratbedömning/opponering kan vara ett sätt att ge individuell återkoppling
 - Feedback utifrån matriser kan vara ett sätt att skapa förutsättningar för självskattande feedback
- *Ge bara halva svaret*, att berätta för eleven vad för problem som finns i arbetet men att låta eleven själv finna och bearbeta det t.ex. "du har ett argument i detta stycket som saknar exempel" eller "du har gjort fyra särskrivningar i andra stycket".
- *Ge tid för bearbetning av återkoppling* Återkopplingen ska ge eleven mer arbete än det tog för dig som lärare att ge återkopplingen.



KvUtiS

webb2.svedala.se/kvutis

(=) Creative Common - ingen bearbetning

- *Planera för användning av återkoppling* Planera in hur eleven ska arbeta med återkoppling till exempel att eleven tar med gensvaret till nästa arbete.
- Inga poäng, inga betyg på prov



SVEDALA KOMMUN

ATT AKTIVERA ELEVERNA SOM RESURSER FÖR VARANDRA

- Hur kan eleverna stödja varandras lärande?

KAMRATBEDÖMNING

Det finns många olika metoder för att låta eleverna bedöma varandras arbeten, men oavsett hur det görs är det viktigt att eleverna tränas i hur det ska göras och vad de ska fokusera på i sin bedömning. Genom att ge eleverna hållpunkter kring vad de ska titta efter, både kring det kamraten uppvisat och kring det som är önskvärt att förbättra, ökar kvaliteten på responsen och genom att introducera *Two stars and a wish* får eleverna hjälp med att balansera bedömningen. När elever arbetar med kamratbedömning sker reflektion kring den egna prestationen vilket starkt bidrar till elevernas lärande: *Kan man göra på det viset? Har jag gjort så här? Så vill jag också göra!*

ATT LÄRA VARANDRA

I en klass där kunskaperna kring något specifikt i undervisningen skiftar, vilket kan ha synliggjorts genom t.ex. genom en *Exit pass* föregående lektion, kan läraren utnyttja eleverna som läresurser för varandra. De elever som känner sig säkra sätts samman med elever som ännu inte förstått och får till uppgift att instruera och förklara för sina kamrater. Det finns forskning som säger att elever har lättare att ta till sig återkoppling som de får av sina kamrater än om läraren säger samma sak. De säkra eleverna utmanas genom att behöva klargöra sina tankar så att någon annan kan förstå dem och de elever som ännu inte förstått får hjälp att förstå utan att känna sig bedömda av sin lärare.



FLER UNDERVISNINGSTEKNIKER

- *Modellera* En framgångsrik teknik att använda när eleverna ska lära sig något nytt, är att arbeta igenom modellen tillsammans med eleverna. På så sätt kan eventuella frågor och missförstånd klargöras och eleverna vet vad som förväntas av dem.
- *Låna kompetens av varandra* t.ex. kan elever som lärt sig ett moment i undervisningen i sin tur visa de som ännu inte har gjort momentet. En annan variant kan vara att låta gruppmedlemmar få olika ansvarsområden i ett gruppssamtal t.ex. samtalsledare, observatör, sammanfattare et cetera.
- *På turné* Avbryt pågående arbete och uppmana eleverna att resa sig upp och cirkulera runt i klassrummet för att titta på/värdera/inspireras av de andra elevernas arbeten.
- *Utvärdera proffsen* Diskutera feedback i TV (t.ex. X-factor) – Vad är bra? Vad vill de själva ha för feedback?
- *Think, pair, share (snöbollsmodellen)* Börja med att låta eleverna reflektera/besvara en fråga individuellt. Därefter paras de ihop två och två och diskuterar med/värderar/ställer frågor till varandra för att slutligen antingen paras ihop med ytterligare ett par eller för att lyfta tankar/svar/frågor i helklass.
- *Feedback utifrån preflight checklist* En checklista som eleverna kan ha som stöd då de går igenom varandras arbeten. Det kan handla om att formalia, olika punkter som ska finnas med, olika kvaliteter som ska värderas i texten. Syftet är att hjälpa eleverna att ge kvalitativ och relevant feedback till varandra.
- *Kamratbedömning av objekt och inte av subjekt* Låt grupper av elever bedöma andra gruppers elevarbeten. Om den vars text blir bedömd inte är närvarande vid bedömningen, blir det lättare för eleverna att förstå vikten av att feedbacken är begriplig för mottagaren och att det är en text och inte är en person som ska bedömas.
- *Karusellen* Genom denna brainstormteknik, kan du få en grupp elever att snabbt skapa många idéer. Varje grupp består av 3-5 elever som alla fått en penna i gruppens färg. Under 2-5 minuter ska medlemmarna skriva ner så många idéer



KvUtiS

webb2.svedala.se/kvutis

(=) Creative Common - ingen bearbetning

som möjligt. Nästa steg är att alla grupper lämnar sitt papper och sina idéer och förflyttar sig ett steg medurs. Nu sitter gruppen vid en annan grupps idépapper och ska under de nästa 2-5 minuterna komplettera den andra gruppens idépapper. Övningen fortgår tills alla grupper har brainstormat på alla papper för att slutligen vara tillbaka vid sin egen ursprungsstation. Den sista uppgiften för gruppen blir att värdera de idéer som de nu har framför sig, för att sedan börja arbetet.

- *Skapa en lärvägg i klassrummet* En anslagstavla där elever kan skriva upp/sätta upp frågor som uppkommer i undervisningen. Uppmuntra eleverna till att försöka besvara varandras frågor.
- [Undervisningstips till tusen](#) kallas en lektionstipsbank som finns utlagd på Lektion.se Här finner du allt ifrån tips på hur du skapar diskussioner till hur du kan arbeta med grupp- och pararbete.



ATT FÖRMÅ ELEVERNA ATT TA LÄRANDET I EGNA HÄNDER

- Hur kan eleven bedöma och styra det egna lärandet?

ATT LÅTA ELEVEN LEDA SITT UTVECKLINGSSAMTAL

Att låta eleven förbereda och leda sitt eget utvecklingssamtal är inget som Dylan Wiliam presenterat, men som sker på många håll i Sverige. Ett samtal som eleven förberett tillsammans med lärare och ibland med andra elever som stöd, bidrar till att öka elevens medvetenhet och till att minska risken med att utvecklingssamtalet inte blir ett en- eller tvåpartssamtal, utan det trepartssamtal som det är tänkt att vara.

TILLGÅNG TILL NÖDBROMS

Dylan Wiliam hävdar att om du ger eleverna fungerande kommunikationskanaler så kommer eleverna också att använda dem. Tanken är att skapa möjlighet för elever att på ett enkelt och inte alltför utmärkande sätt kunna signalera när läraren tappat dem i undervisningen eller då de behöver ytterligare stöd och hjälp för att förstå. Till exempel kan läraren dela ut pappmuggar med tre olika färger till eleverna. Eleverna instrueras att visa hur väl de hänger med i undervisningen genom att välja att synliggöra en av färgerna. Grön mugg betyder att eleven hänger med i undervisningen, gul betyder att eleven har svårt att förstå och röd att läraren helt har tappat eleven. Om det dyker upp gula eller röda muggar är det en tyst signal till läraren att stanna upp och lösa de svårigheter som uppkommer t.ex. genom att låta någon av de "gröna" eleverna berätta hur de uppfattat/förstått det som lektionen handlar om. Elever med röda muggar behöver alltså inte räkna upp handen och säga att de inte förstår, vilket kan bidra till att fler elever markerar när de inte hänger med i undervisningen. När muggarna är gröna igen betyder det att undervisningen kan fortsätta. Naturligtvis behöver det inte röra sig om färgade pappmuggar, utan vad som helst kan användas, så länge det finns en tydlig överenskommelse kring hur det ska fungera. Till exempel kan eleven lägga en penna i hörnet av bänken för att visa att de inte förstår.



FLER UNDERVISNINGSTEKNIKER

- *PMW (Paint My Way)*, en framgångskarta – Låt eleverna synliggöra, konkretisera och måla ut sin förståelse, kunskaps- och begreppsbildning inom ett visst ämne eller temaarbete genom att arbeta med tankekartor. Modellen är utarbetad av [Josef Holmqvist](#) och beskrivs i en [artikel på Skollyftet](#) och i [denna film](#).
- *Checklistor (preflight)* En checklista som eleven ska gå igenom innan han eller hon lämnar in ett arbete. Det kan handla om att man ska ha läst igenom allt, låtit någon annan läsa, kolla att man förstår alla ord man använder och att man annars slagit upp dem. Eleverna lär sig redigera sig själva.
- *Självbedömning* – utifrån mål, [matriser](#), exempel, "two stars and a wish" eller [The Big Five](#) et c
- *Fokusera på att lära eleverna att tänka* "Jag förstår inte" istället för "Jag kan inte"
- *Tre före mig/C3B4ME (See three before me)* – att träna eleven i att ta ansvar. Eleverna ska alltid försöka undersöka tre källor innan läraren tillfrågas. Dessa källor kan vara alltifrån böcker, klasskamrater, internet, instruktioner et c, innan läraren tillfrågas.
- *Rollspel* Låt eleven bli programledare och leda diskussioner
- *Granska läraren* Läraren förklarar för eleverna att vissa saker ofta blir fel när lärare ska ha undervisningsgenomgångar och därför behöver läraren elevernas hjälp att upptäcka och skriva ner så många av dessa misstag som möjligt. Därefter kan eleverna paras ihop för att plocka fram ett par punkter att diskutera och klargöra i helklass.
- *Loggbok*, där eleven får reflektera kring sitt lärande. T.ex. kan eleven skriva ner vad de lärt sig och vilka frågor som uppkommit under lektionen. En loggbok kan användas tillsammans med flera andra tekniker såsom "Exit pass" eller GPS-metoden.



- Här är tre olika sätt att *organisera elevernas självvärdering*:

1. *Stanna upp och reflektera*: Eleverna utvärderar sitt eget arbete genom att ta en paus på några minuter och reflektera över vad de har lärt sig t.ex. genom att använda sig av en trappmodell se film från [Älvängenskolans trappa](#) (12:45)

2. *Leta efter progressionen* i sitt eget lärande: Eleverna utvärderar och väljer ut något i sina egna arbeten som bevis för lärande och utveckling. De måste kommentera hur de ser att de har förbättrats.

3. *Arbeta mot kriterier*: Eleverna reflekterar kring sitt eget arbete utifrån kriterier som bestäms i förväg för uppgiften. Eleverna bör leta efter bevis på att de uppfyller kriterierna. Har de gjort vad som krävs för att nå sitt mål?

- *Involvera eleverna i planerandet* av både innehåll och arbetssätt i undervisningen. Genom att låta eleverna förstå förväntningarna (vad som ska läras) gärna genom exempel, och möjligheterna att nå dit (hur det ska läras) blir elevens arbete effektivare samtidigt som tydligheten ökar. Att hure fungerar kan utvärderas och diskuteras tillsammans med eleverna under arbetets gång och förändras.
- *Nästa gång* Detta är en variant på lärkvitton, och syftar till att göra eleverna mer delaktiga i planerandet av undervisningen. Lektionen avslutas med att eleverna får svara på tre frågor:

1) *Det här jag nöjd med:*

2) *Det här vill jag arbeta vidare med nästa gång?*

3) *Det här vill jag att vi går igenom nästa gång?*

Efter lektionen går läraren igenom vad eleverna skrivit för att kunna anpassa nästa lektion efter elevernas önsknings. Om läraren är tydlig med att knyta nästa lektion till vad som kommit fram i nästtagång-lapparna bidrar det till att öka elevernas motivation och känsla av delaktighet.



- *Veta – tro – lära* Genom att låta eleverna reflektera utifrån nedanstående frågor kan du på ett enkelt sätt göra dem delaktiga i planerandet av undervisningen. Frågorna är:

- 1) Vad vet du med säkerhet redan idag om ämnet?
- 2) Vad tror du dig veta, men som du inte är helt säker på?
- 3) Skriv ner frågor som du skulle vilja ha svar på?
- 4) Hur kan vi tillsammans ta reda på svaren på dessa frågor?

Börja med att presentera det ämnesområde som ska behandlas, gärna tillsammans med relevant centralt innehåll från kursplanen. Därefter ställer du en fråga åt gången och varje fråga följs upp med 5 minuters kortskrivande. När alla frågor besvarats samlas elevernas reflektioner in. Nu vet du vad eleverna känner att de vet, vilka föreställningar de har om ämnet och vad de är nyfikna på och vill lära sig mer om. Utifrån denna kunskap kan du nu planera undervisningen i ämnesområdet.

