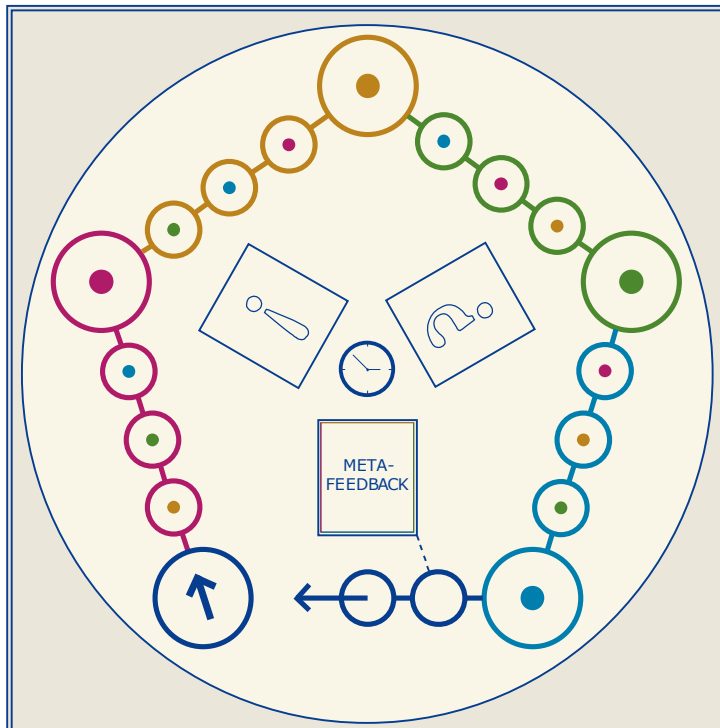


TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Tekstfeedbackspillet i brug



TEKSTFEEDBACK

- et processpil



TEKSTFEEDBACK

- et processpil

INDHOLDSFORTEGNELSE

Læringsudbytte af peer-feedback	4
Peer-feedback bygger på følgende principper	5
Peer-feedback i undervisningen	6
Tekstfeedbackspillets styrker: Underviserperspektiv	7
Tekstfeedbackspillets styrker: Studenterperspektiv	9
Brug af spillet i undervisningen	10
Spillet i instruktørundervisningen	12
Faglig forankring: Brug af feedbackkort	13
Tekstfeedbackspillet og Studiemetroen	14
Litteratur	15

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

LÆRINGSUDBYTTE AF PEER-FEEDBACK

Ved at give og modtage feedback på faglige tekster kan studerende højne kvaliteten af det konkrete, skriftlige produkt og samtidig udvikle egne skrivekompetencer fremadrettet. Metoden kan give anledning til at

- de studerende kommer i gang med at skrive tidligere, end de ellers ville have gjort
- uddybe, diskutere og fastholde faglige krav til skriveøvelser og eksamensopgaver
- give de studerende mulighed for at udvikle procesbevidsthed i forbindelse med egen skrivning
- give de studerende mulighed for at udvikle bevidsthed om og evne til at deltage i gruppe- og læreprocesser.

Feedback studerende imellem har dermed et stort potentiale til både at understøtte den enkeltes skriveproces og til at sikre et bedre slutprodukt.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

PEER-FEEDBACK BYGGER PÅ FØLGENDE PRINCIPPER

- En gruppe studerende udveksler tekster, læser og forbereder feedback og mødes for at give feedback.
- Skribenten får feedback af samtlige andre deltagere i gruppen uden at måtte undskyldes, forsvare eller diskutere sin tekst.
- Efter at alle gruppemedlemmer har fået/modtaget feedback, afsluttes forløbet med en runde, hvor ikke teksterne men selve feedbacken er i fokus (metafeedback).

Gruppens medlemmer skiftes til at have fokus på at understøtte denne struktur. Til at understøtte selve feedbacken på teksterne skelnes der grundlæggende mellem to typer feedback: kriteriebaseret og læserbaseret

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

PEER-FEEDBACK I UNDERVISNINGEN

For at opnå et godt udbytte af peer-feedback kræves en stram struktur og en forudgående grundig introduktion til, hvad feedback er. Tekstfeedbackspillet tilbyder med sin visuelle understøttelse af processen og faste regler netop den nødvendige strukturelle ramme. Samtidig er der i det tilhørende spillhæfte en let tilgængelig præsentation af teorien om peer-feedback og en grundig gennemgang af spillet, der gør de studerende i stand til selvstændigt at gennemføre struktureret og velforberedt feedback uden forudgående kendskab til metoden.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

TEKSTFEEDBACK SPILLET'S STYRKER

Underviserperspektiv

- Gør peer-feedback som metode tilgængelig og nemt implementerbar for den enkelte underviser, uanset om vedkommende måtte have erfaring med at igangsætte feedbackgrupper.
- Tilbyder en struktureret fremgangsmåde, der understøtter de studerende i selvstændigt at arbejde med peer-feedback i undervisningstiden eller som arbejdsform lagt ud til studiegrupper.
- Inviterer underviseren til at formulere egne kriterier for de faglige tekster som en del af spillet.
- Giver underviseren mulighed for at følge de studerendes feedbackprocesser ved at opsamle gruppens metafeedback efter hver spillegang – og dermed kunne adressere spørgsmål/temaer fra grupperne af faglig eller processuel art.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

"På ph.d.-kurset "Introduction to science teaching" blev spillet brugt som et eksempel på, hvordan strukturering af gruppearbejde kan gøre samarbejdet effektivt og konstruktivt sammenlignet med gruppearbejde uden roller og rammer. De ph.d.-studerende kan fremadrettet bruge struktureret gruppearbejde så som spillet i deres egen undervisning. Endvidere Ak de ph.d.-studerende gennem spillet kvalificeret peer-feedback på deres undervisningsportfolio. Spillets styrke er desuden, at det fungerer godt, når gruppemedlemmerne kommer fra forskellige kulturer."

(Annika Büchert Lindberg, Science, AU)

Jeg har arbejdet med peer feedback i mange år og har nu prøvet spillet på et par forløb. Det fungerer tilsyneladende godt i forhold til at strukturere processen og undgå undskyldninger og diskussion. Når først de studerende har lært formen, glider spillet ofte i baggrunden, fordi de er i stand til at følge fremgangsmåden uden alle spillets dele. (Lone Koefoed Hansen, adjunkt, Institut for Æstetik og Kommunikation, AU)

"Jeg har brugt spillet i forbindelse med et overbygningsseminar for studerende med forskellige faglige baggrunde, hvor deltagerne gav feedback på hinandens synopser. Jeg har tidligere arbejdet med peer-feedback på andre forløb, men oplevelsen denne gang var, at de studerende var langt bedre forberedt, og at selve feedbacken forløb mere struktureret og med større udbytte" (Lasse Lindekilde, Adjunkt, Statskundskab, AU)

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

TEKSTFEEDBACK SPILLETS STYRKER

Studenterperspektiv

- Gør metoden lettere tilgængelig og nemmere at lære at anvende og understøtter feedbackprocessen fra start til slut.
- Rammesætter aktiviteten på en positiv måde ved at trække på spilerfaringer.
- Indeholder en gruppekonstituerende aktivitet, hvor gruppen indbyrdes forhandler sig frem til fælles rammer og konsekvenser for regelbrud.
- Tilbyder legitime sociale positioner at håndhæve regler ud fra over for andre gruppemedlemmer.

"Jeg har brugt tekstfeedbackspillet på et undervisningsforløb og oplevede i den forbindelse min bedste skriveproces til dato. Jeg Åk meget ud af input og kommentarer fra mine medstuderende og har siden taget spilllets metoder med mig i en mere uformel form". (Vibe Kromann, studerende, Lingvistik, AU)

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

BRUG AF SPILLET I UNDERVISNINGEN

Arbejdet med at introducere og anvende tekstfeedbackspillet i et undervisningsforløb tænkes struktureret i Åre trin, hvor det er muligt at udelade det sidste trin.

1. Regellæsning og gruppeinddeling: Inden man går i gang med at bruge tekstfeedbackspillet, har deltagerne brug for at læse spil- og regelhæftet derhjemme samt at blive inddelt i grupper af 3-4 personer.

2. Udfyldning af aftaleark: Efter at deltagerne har læst spil- og regelhæftet, skal de mødes i grupperne og udfylde det medfølgende aftaleark. Aftalerne går på bl.a. konsekvenser af at modtage bødekort, forventningsafstemning om antal fremsendte sider, valg af spilleleder og deadlines for fremsendelse af tekster.

3. Spille tekstfeedbackspillet: Når deltagerne har haft lejlighed til at producere tekstudkast og forberede feedback på hinandens tekster, kan de spille tekstfeedbackspillet.

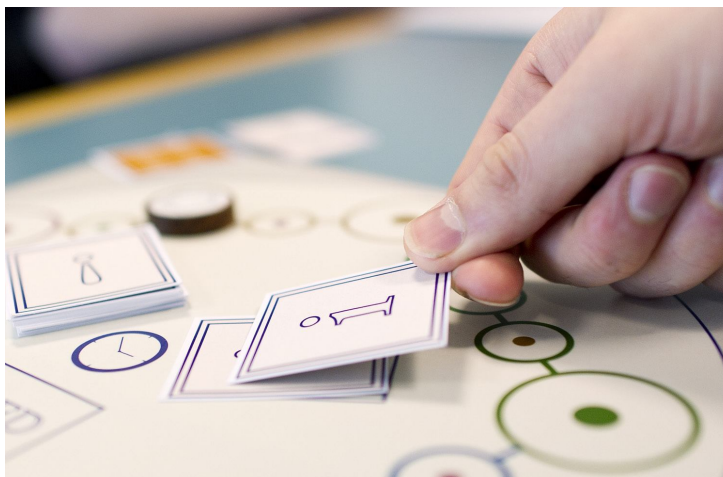
Disse spilgange kan indlejres i undervisningen eller kan lægges ud til gruppearbejde uden for undervisningen, eller man kan vælge en kombination heraf – fx første spilgang som en del af undervisningstiden og de resterende gange lagt ud som en selvstændig gruppeaktivitet. Hvor mange gange gruppen skal mødes og spille, afhænger af undervisningsforløbets varighed, og hvilke krav der stilles til produktion af tekster i det konkrete undervisningsforløb. Et forslag kunne være fx at spille spillet tre gange i forbindelse med et semesterforløb med fx en skriveøvelse som en del af forløbet og en afsluttende eksamensopgave.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

4. Opsamling på feedback ved underviser: Efter spillet kan gruppens spilleder nedskrive og aflevere gruppens metafeedback til underviseren, der dermed kan få indblik i gruppernes arbejde og læringsudbytte. Dette giver underviseren mulighed for at følge de studerendes feedbackprocesser og dermed kunne adressere spørgsmål/temaer fra grupperne. Det kan være spørgsmål til det faglige indhold eller fx spørgsmål om, hvad kravene i studieordningen betyder, hvilket kan give underviseren lejlighed til at præsentere gode eksempler på opgaver, der lever op til kriterierne.

Nogle undervisere har haft gode erfaringer med at bruge spillet på andre måder. Fx som en enkeltstående aktivitet i forbindelse med en skriveworkshop (udelukkende trin 3) og med modifierede udgaver af aftalearket.



TEKSTFEEDBACK

- et processpil

SPILLET I INSTRUKTORUNDERVISNINGEN

Tekstfeedbackspillet kan indgå som en del af undervisningen men kan også fungere som en rammesat studieaktivitet, der lægges ud til studiegrupper. En anden mulighed er at anvende spillet som en del af instruktørundervisningen.

Instruktors opgaver kan fx være:

- Diskutere den overordnede rammesætning med vip-underviser og give feedback fra et studenterperspektiv
- Inddele de studerende i grupper af 3-4
- Præsentere spillet og formålet med det for de studerende, være godt inde i reglerne
- Hjælpe de studerende med at løse evt. problemer undervejs i peer-feedback-processen
- Indsamle metafeedback fra hver gruppes spilleleder efter hver spillegang og melde denne tilbage via mail til vip-underviser sammen med evt. egne iagttagelser om processens forløb

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

FAGLIG FORANKRING: BRUG AF FEEDBACKKORT

Tekstfeedbackspillet strukturerer en overordnet proces og kan derfor fungere i mange forskellige sammenhænge. Spillet indeholder også muligheden for at inddrage den konkrete faglige sammenhæng i selve spildelen, hvis man inddrager feedbackkortene. Disse kort er i udgangspunktet blanke og har to formål. Dels kan de – i processen med at udfylde dem – give anledning til at reflektere over, hvilke kriterier der gælder for netop den type fagtekst, der arbejdes med. Dels kan de, når de indgår i spillet, være med til at kvalificere den feedback, der gives. Der er mange måder at arbejde med udfyldningen af kortene på, fx:

- Underviseren kan udfylde et sæt kort. Efter de studerende har spillet med dem, kan kortene danne udgangspunkt for en diskussion af de overordnede kriterier for faget/teksttypen.
- De enkelte grupper kan udfylde et antal kort, bytte med en anden gruppe og kommentere kortene efter brug.
- De studerende kan hver især udfylde 2-3 kort, som afleveres til underviseren. Underviseren udvælger en række kort, der danner udgangspunkt for en fælles diskussion, og udvælger samtidig de kort, der efterfølgende skal indgå i spillet.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

TEKSTFEEDBACKSPILLET OG STUDIEMETROEN

Arbejdet med feedback på faglige tekster kan yderligere kvalificeres ved at indrage Studiemetroen (www.studiemetro.au.dk). Studiemetroen understøtter studerende i at oparbejde akademiske studiekompetencer med fokus på akademisk skrivning (krav og processer), studiestrategier og informationssøgning.



Studiemetroen har et stop om feedback på den pink rute, som indeholder materiale, der kan bruges i forbindelse med tekstfeedbackspillet:

- En print-selv-version af spillet til download til studerende, der selv ønsker at bruge spillet uden for undervisningen
- Guides til, hvordan man giver og modtager feedback
- Ideer til, hvilke typer af tekster man fx kan aflevere til gruppen, og gode råd til, hvordan man kommer i gang med at skrive de forskellige typer af tekster
- Et sæt udfyldte feedbackkort med generelle spørgsmål, der kan bruges uafhængigt af faglighed og tekstgenre

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Der er derudover mange muligheder for at inddrage Studiemetoden direkte i arbejdet med akademisk skrivning – især den pink rute om skriveproces og den gule rute om krav til universitetsopgaver er relevante. På disse ruter findes bl.a. et online nonstop-skrivnings-modul, problemformuleringsværktøjet Scribo og et interaktivt modul om argumentation i opgaver.

LITTERATUR

Jensen, Tine Wrenfeldt & Jensen, Gry Sandholm. 2011. "Engaging students in the peer-feedback process - improved peer-feedback on texts through the conceptualization of a board game", in proceedings of International Conference of Education, Research and Innovation, Madrid, 2011.

Dysthe, Olga et al., 2001. Skrivefor at lære, Klim

Elbow, Peter, 1998. Writing With Power, Oxford University Press

Elbow, Peter, 1973. Writing Without Teachers, Oxford University Press

Harboe, Thomas, 2000. Skrivegrupper, Samfundslitteratur

Rienecker, Lotte. 2009. Feedback i grupper, Akademisk Skrivecenters Skrifter 2/2009, Københavns Universitet

TEKSTFEEDBACK

- et processpil



Spillet findes både i en dansk og en engelsk udgave.

For yderligere informationer om spillet kontakt Tine Wirenfeldt Jensen, eller Gry Sandholm Jensen, Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier, Arts, Aarhus Universitet

Læs mere om spillet her:
www.tdm.au.dk/tekstfeedbackspillet