

SKEMA TIL SCORING AF DIDAKTISKE DIGITALE LÆREMIDLER

Læremidlets titel:

Scoringsdato:

Fag:

Klassetrin:

Type:

Læsesti:

Overordnet karakteristik af læremidlet

Centrale screendumps fra læremidlet

På de næste fire sider kan du score læremidlet ud fra de fire kategorier og tilhørende parametre

Trænende træk ved læremidler

| Parameter | Karakteristik | Kryds af |
|----------------------------------|--|----------|
| 1. Pædagogisk præmis | Eleven udvikler færdigheder ved at gentage samme type aktiviteter på samme eller en lignende måde | |
| 2. Målorientering | Aktiviteterne kobles til færdighedsmål, som eleven ikke behøver at kende til, og der kobles i ringe omfang til den skoleeksterne virkelighed | |
| 3. Progression | Læremidlet har en stramt styret progression, således at eleven kan udføre de samme aktiviteter på stadig mere krævende niveauer | |
| 4. Strukturering og organisering | Læremidlet iscenesætter et samspil med den enkelte elev, som består af usammenhængende enkelthandlinger | |
| 5. Rammer og roller | Eleven er aktiv i forhold til at reagere på de lukkede opgaver, læremidlet stiller | |
| 6. Facilitering af læring | Læremidlet bidrager med umiddelbar, men indholdsfattig feedback på opgaveniveau (sandt/falsk) | |

Score (0-3)

Formidlende træk ved læremidler

| Parameter | Karakteristik | Kryds af |
|----------------------------------|---|----------|
| 1. Pædagogisk præmis | Viden kan formidles og reproduceres i en generaliseret og autoritativ form (men tilegnelse sker ofte ud fra andre pædagogiske præmisser) | |
| 2. Målorientering | Læremidlet rummer eller forudsætter vidensmål, der typisk kun vedrører tilegnelsen af den viden, læremidlet selv formidler | |
| 3. Progression | Læremidlet har en flad struktur, og det er således ikke bygget op om en fast progression eller taksonomi for faget | |
| 4. Strukturering og organisering | Primært individuel tilegnelse suppleret med aktiviteter, hvor organiseringsformen har mindre betydning for opgaveløsningen. Læremidlet tilrettelægger en læreproces sekvenseret ved tilegnelse, uddybning, anvendelse, fortolkning og/eller vurdering | |
| 5. Rammer og roller | Eleven er aktiv med at trække viden ud fra de ressourcer, som læremidlet stiller til rådighed | |
| 6. Facilitering af læring | Pædagogisk bearbejdede tekster og ressourcer af forskellig art faciliterer elevens reproduktion og tilegnelse af viden | |

Score (0-3)

Stilladserende træk ved læremidler

| Parameter | Karakteristik | Kryds af |
|----------------------------------|--|----------|
| 1. Pædagogisk præmis | Læremidlet bidrager gennem rekruttering, reduktion af frihedsgrader, retningsfastholdelse, markering af kritiske træk, frustrationskontrol og modellering til, at eleven kan løse opgaver på et højere kognitivt niveau, end eleven ville kunne uden støtten | |
| 2. Målorientering | Aktiviteterne tilrettelægges ud fra kompetencemål, der integrerer viden og færdigheder – ofte med anknytning til verden uden for skolen | |
| 3. Progression | Progressionen foranstalles gennem stilladserende funktioner og identifikation af den lærendes zone for nærmeste udvikling | |
| 4. Strukturering og organisering | Læremidlet iscenesætter et dialogisk samspil mellem elev, medelever og lærer og strukturerer elevernes arbejdsproces, således at organisering og strukturering støtter elevernes undersøgelse og tilegnelse | |
| 5. Rammer og roller | Eleven er den aktive; læremidlet understøtter elevens/elevernes undersøgende eller eksperimenterende aktivitet (dvs. det er ikke nok, at eleverne får til opgave at undersøge noget) | |
| 6. Facilitering af læring | Eleverne skal reflektere, bearbejde, diskutere stoffet. Eleverne konstruerer viden (fx ved at bruge simulationer) | |

Score (0-3)

Professionssimulerende træk ved læremidler

| Parameter | Karakteristik | Kryds af |
|----------------------------------|--|----------|
| 1. Pædagogisk præmis | Eleverne skal samarbejde om virkelighedsnære opgaver og i fællesskab opbygge og anvende viden | |
| 2. Målorientering | Aktiviteterne tilrettelægges ud fra kompetencemål, hvor der kobles til komplekse situationer og kontekster i hverdagen og samfundet, hvorved eleverne kan opnå sammensatte kompetencer (fx på tværs af kompetenceområder og fag) | |
| 3. Progression | Progression vil i vidt omfang være overladt til eleverne, idet de er med til at identificere, rammesætte og monitorere udfordringer eller problemstillinger | |
| 4. Strukturering og organisering | Læremidlet iscenesætter et kollaborativt samspil mellem eleverne, hvor deltagelse i et praksisfællesskab er centralt | |
| 5. Rammer og roller | Eleverne er de primære aktører i forhold til at løse en fælles opgave; læremidlet understøtter elevernes samarbejde og deres deltagelse gennem indtagelse af roller og løsning af delopgaver | |
| 6. Facilitering af læring | Læremidlet understøtter en social og/eller distribueret kognition og derigennem en projektorienteret og differentieret læreproces | |

Score (0-3)

Samlet score (0-3)

| Trænende | Formidlende | Stilladserende | Professions-simulerende |
|----------|-------------|----------------|-------------------------|
| | | | |

Graden af sammenhæng

I hvor høj grad er kategorierne integreret i læremidlet.

- 1 = slet ikke
- 2 = i nogen grad
- 3 = i høj grad
- 4 = i meget høj grad

Graden af sammenhæng

Score

Alle numre i parentes efter læremidler (fx Elevunivers.dk (22)) refererer til listen over læremidler i rapporten Kategorisering af digitale læremidler, som du kan downloade [HER](#).