



tjek.me
Knowmio

>>

Tjek.me

AF KNOWMIO APS

Hvordan lærer vi mest muligt? Hvordan sikrer vi, at undervisningen er designet og tilpasset den enkelte? Relevante spørgsmål for alle lærere. Tjek.me tilbyder hjælp inden for dette felt.

Her gives mulighed for at anvende et program, hvor eleverne kontinuerligt »spiller« sig gennem de forskellige læringsmål, hæftet op på Fælles Mål, tydeliggjort for alle.

Mange af os har prøvet at lave tip en 12'er og andre rigtig spændende, udfordrende og vældig informative nedslag i vore elevers tilegnelse/læring og kæmpet lidt med anvendelsen af den indhentede viden. Det bedste har tit været snakken bagefter, hvor alle har bidraget med deres viden og læring.

Tjek.me prøver nu at komme med et digitalt oplæg til tydeliggørelsen af Fælles Mål, tydeliggjort for eleverne, så de kan få et ejerskab til hele læringsprocessen og følge progressionen.

Det er et spil, der spilles i fællesskab og samtidig giver læreren et overblik over hver elevs læringsprogression. Det kan være intro-tjek, videns-, færdighedstjek eller et kreativtjek, som eleverne spiller med hinanden i klassen, gennem et undervisningsforløb.

Læreren opretter et forløb, der i Tjek.me er formet som en ramme om de tjek/punkter og er formuleret som 20 multiple choice-spørgsmål, som læreren selv har formuleret eller hentet fra den informa-

tionsbank, der allerede eksisterer.

Spillet åbnes i klassen på smartboard, og eleverne kobler sig på med deres mobiltelefon, iPad, tablets eller computer, og når alle er koblet på, starter læreren spillet. Der gives 4 svarmuligheder. Når svartiden er udløbet, popper det rigtige svar op på elevernes device, og de 10 bedste scoringer vises på tavlen. Efter spillets afslutning kan alle se det endelige resultat, og der kan ses nærmere på de enkelte svar og samtales om disse.

Læreren får gennem dette spil mulighed for at følge den enkelte elevs progression gennem hele forløbet ved at lave tjek med forskellige afsæt i læringsprocessen.

Spændende, men som alt nyt lidt svært at sætte sig ind i. Det kræver tid, men man bliver hjulpet godt på vej af lærervejledningen samt en introduktionsvideo, og eleverne elsker at game og få hurtig respons.

ANMELDT AF/BIRGITTE LOOFF
SCHMIDT

Knowmio ApS: Tjek.me. Et digitalt læremiddel. Dansk. Målgruppe: elever i hele skoleforløbet. Pris pr. måned: for en klasse kr. 10,- pr. elev, for en skole kr. 7,- pr. elev. Knowmio, 2016.

>>

Grammasjang

www.grammasjang.dk

AF CHRISTINE SAUER CHRISTENSEN
OG SIGRID SCHIELLERUP DAHL

Grammasjang er et nyt digitalt tilbud til elever på 7.-10. årgang. Formålet er træning af elevernes fagli-