

# Tekstfeedbackspillet

## – strukturering af peer feedbackprocessen

DUN konference 2012

Tine Wirenfeldt Jensen, Gry Sandholm Jensen, AU &  
Anker Helms Jørgensen, ITU.



AARHUS  
UNIVERSITET

CENTER FOR UNDERVISNINGSUDVIKLING OG DIGITALE MEDIER

# Program

1. Peer feedback: læringsudbytte og udfordringer
2. Præsentation af Tekstfeedbackspillet
3. Den faglige forankring: spillets feedbackkort
4. Erfaringer fra brug på AU – et overblik
5. Erfaringer fra IT-universitetet: en tilpasset version af Tekstfeedbackspillet i brug
6. Diskussion: Potentiale og begrænsninger

# Læringsudbytte af peer feedback

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

(Boud et al., 1999; Gibbs, 1999; Keh, 1990; Nicol & Macfarlane-Dick, 2006)

# Peer feedback: Udfordringer

1. Usikkerhed og nervøsitet forbundet med metoden
2. Manglende overblik og udeladte sekvenser
3. Manglende tidsstyring
4. Manglende opretholdelse af struktur
5. Manglende forståelse af feedbackgenren

(Topping, 1998; Hanrahan, S.J. & Isaacs, 2001, Dysthe et al., 2001)

# Tekstfeedbackspillet

- Regelhæfter med introduktion til peer feedback
- Spilleplade
- Kort
- Spillebrik
- Aftaleark
- Blanke feedbackkort



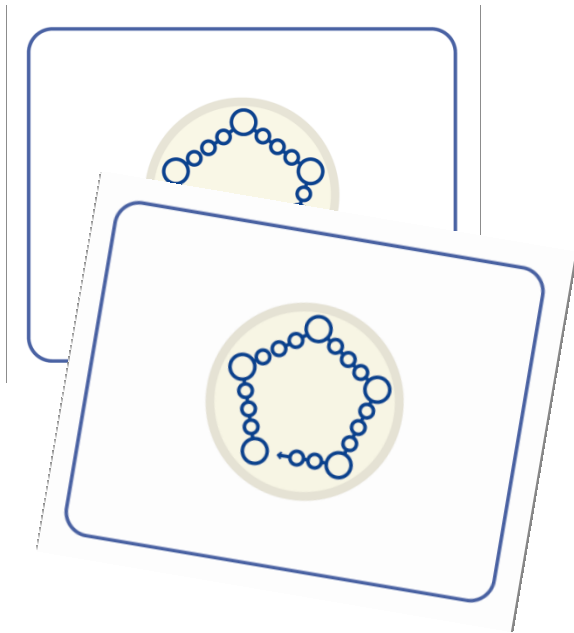
# Studiemetroen: Læringskontekst for feedbackspillet

- Nyt stop om feedback
- Introduktion til og erfaringer med spillet
- Ekstra materialer til brug i spillet
- En klip-selv-version af spillet til download



# Feedbackkort

- Gør det muligt at arbejde med specifikke kriterier for teksten
- Kriterierne kan formuleres af underviseren, eller de studerende kan inviteres til at diskutere kriterier og derudfra selv formulere feedbackkort.



# Feedbackkort fokusgruppecitater

Mere variation i feedbacken:

- "Man kan få noget feedback, man ikke selv havde tænkt over, men som alligevel er væsentlig."
- "Kortene spredte det lidt ud" (så der ikke bliver sagt det samme hele tiden)
- "Konkrete spørgsmål er gode, fordi de tvinger den, der giver feedback, til at komme med konkrete eksempler."

Spiloplevelsen:

- "Spørgsmålene gør, man bliver mere afhængig af spillet"
- "Det bliver mere spilagtigt med kortene, selvom der selvfølgelig mangler et konkurrenceelement."
- "Spildimensionen ville flytte fokus"



# Feedbackkort: diskussion

Feedbackkortenes potentiale og begrænsninger.

# Traditionel peer feedback vs. Tekstfeedbackspillet

- Usikkerhed og nervøsitet forbundet med metoden
- Manglende overblik og udeladte sekvenser
- Manglende tidsstyring
- Spilsituation som kendt og behagelig.
- Viden om at det er en forudsætning for at spille at følge regler og være enige om dem.
- Spillepladens udformning gør deltagerne i stand til at visualisere den samlede feedbackproces.
- Spilhæftet indeholder konkrete forslag til strukturering af tiden.

# Traditionel peer feedback vs. Tekstfeedbackspillet

- Manglende opretholdelse af struktur
- Manglende forståelse af feedbackgenren
- Selve spilkonceptualiseringen betyder, at *spilleregler* går fra at have en overvejende metaforisk til helt konkret betydning
- Rollen som spilleleder tilbyder deltagerne en socialt legitim position at håndhæve regler ud fra.
- Bødekort: Gives hvis en deltager i løbet af spillet starter en diskussion, undskylder eller forsvarer sin tekst.
- Informationskort: "Betaling" for kommentarer undervejs

# Studenterreaktioner

- Det hjælper min gruppe med at strukturere arbejdet
- Jeg synes, at det er at gøre det overpædagogisk at lave det til et spil. Det kunne lige så godt have været en liste, man fulgte i stedet
- At alle fik tid til at sige noget uden afbrydelser
- Man lærer både noget om sin egen måde at skrive opgaver på og hvordan andre gør tingene anderledes.
- God måde at skabe en struktureret ramme om feedbacken. God træning i at modtage/give feedback (især kritik).
- Mine erfaringer er gode. Alle kommer til orde, og det hele går ikke op i diskussion.
- Godt feedback-redskab, giver mulighed for struktureret feedback. Kræver dog at alle spillere er velforberejede.

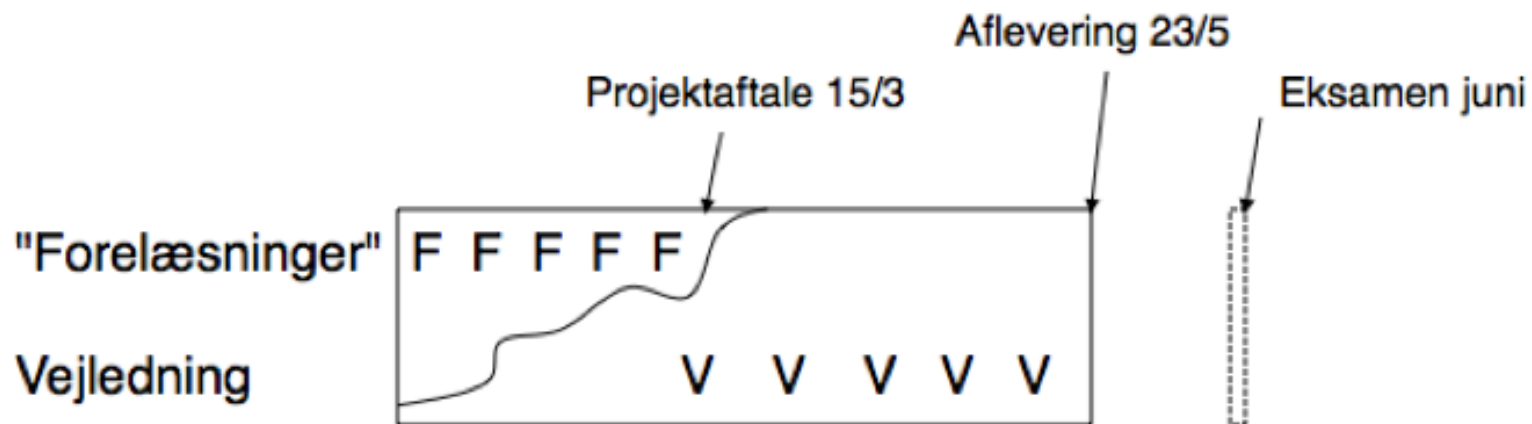
# Fordele: studenterperspektiv

- 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.

# Fordele: underviserperspektiv

- Tilbyder en ramme for peer feedback-processen der er tilgængelig og nemt implementerbar for den enkelte underviser.
- 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.

# ITU: Oversigt – fem torsdage



# ITU: En tilpasset model



AARHUS  
UNIVERSITET

CENTER FOR UNDERVISNINGSUDVIKLING OG DIGITALE MEDIER



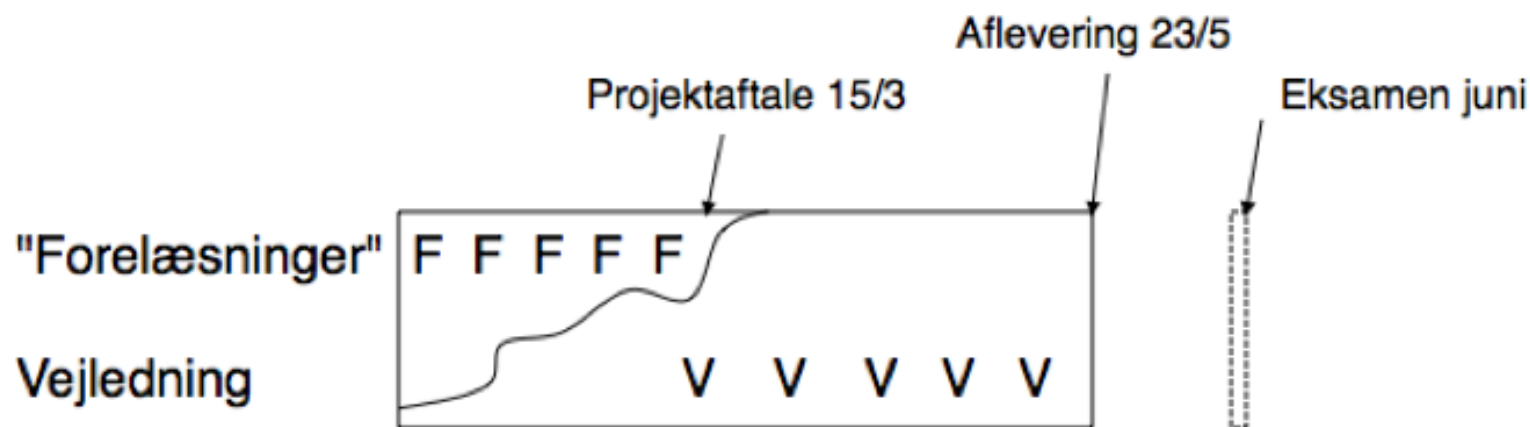
# ITU: Grundgreb

Den akademiske genre  
Skrivning  
Student Peer Review



# ITU: Oversigt – fem torsdage

1. Læs en peer-reviewet artikel og skriv et abstract
2. Læs en god rapport fra sidste semester og skriv et abstract
3. Lav en mini-empirisk undersøgelse, max 1 A4 side
4. ....



# ITU: Erfaringer



# ITU: Erfaringer



# ITU: Erfaringer



# Diskussion

Spillet's potentiale og begrænsninger

# Referencer

- Boud D, Cohen, R. & Sampson, J. (1999). Peer Learning and assessment. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 24 (4), 413 – 426.
- Dysthe, O., Hertzberg, F. & Hoel T. L. (2001). *Skrive for at lære*. Aarhus: Klim.
- Gibbs, G. (1999). Using assessment strategically to change the way students learn, In S. Brown & A. Glasner (Eds.) *Assessment matters in higher education: choosing and using diverse approaches*. Buckingham, Open University Press.
- Hanrahan, S.J. & Isaacs, G. (2001). Assessing Self- and Peer-assessment: the Students' Views. *Higher Education and Development*, 20 (1), 53-70.
- Harboe, Thomas. 2000. *Skrivegrupper*, Samfundslitteratur
- Jensen, Tine Wirenfeldt & Jensen, Gry Sandholm. 2011. "Engaging students in the peer-feedback process – improved peer-feedback through the conceptualization of a board game" i proceedings of International Conference of Education, Research and Innovation, Madrid 2011
- Keh, C. L. (1990). Feedback in the writing process: a model and methods for implementation. *ELT Journal Vol. 44/4*. Oxford University Press.
- Nicol & Macfarlane-Dick. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 31(2), 199-218.
- Paulus. 1999. "The effect of peer and teacher feedback on student writing". In: *Journal of Second Language Writing*, 8 (3), 265-289.
- Rienecker, Lotte. 2009. *Feedback i grupper*, Akademisk Skrivecenters Skrifter 2/2009, Københavns Universitet
- Topping, K. J. (1998). Peer assessment between students in college and university. *Review of Educational Research*, 68(3), 249-276.

