

# Afprøvning af kompetencer

Tests kan være både de lærerfremstillede prøver, og prøver der er baseret på færdige, standardiserede materialer. Tests kan også have mange forskellige udformninger, herunder multiple-choice-typen, "spørgsmål/svar"-tests og opgave-tests. Test kan eventuelt have form af spil.

Det er karakteristisk for en test, at den ikke forsøger at efterligne den daglige arbejdsform; fx vil der sjældent blive arbejdet i grupper i forbindelse med prøven, og det er ikke meningen, at eleven kan få hjælp af læreren eller de andre elever.

Uden at det egentlig er hensigten, kan tests komme til at virke tilbage på undervisningen. I stedet for at undervise eleverne i it og medier med henblik på at anvende redskaberne hensigtsmæssigt i undervisningen, vil undervisningen måske blive drejet i retning af at træne eleverne i at bestå et sæt af mere eller mindre standardiserede tests.

Som lærer skal man være opmærksom på, at der kan være nogle problemer ved at anvende færdige, standardiserede tests ved vurderingen af elevernes it- og mediekompetencer.

Sprog og formuleringer i en test kan fx være anderledes end den sprogbrug, der anvendes i den daglige undervisning. Dette problem er særligt stort for et nyt fagområde som it og medier, hvor der endnu ikke er indarbejdet en tradition for anvendelse af et bestemt fagsprog. Dette kan medføre, at eleverne ikke forstår opgaverne og derfor ikke kan løse dem, selv om de måske godt kan udføre de pågældende funktioner med redskaberne i deres daglige praksis.

De tests, den enkelte lærer selv fremstiller i tilknytning til undervisningen, vil ofte lægge sig tættere på indholdet af undervisningen og den sprogbrug, der har været anvendt til daglig. I lærerens egne tests er det også lettere at tage højde for lokale forhold, herunder elevernes forudsætninger og kendskab til opgavetyper, de anvendte redskaber og programmer, samt praktiske forhold som organiseringen af skolens netværk.

Tests er bedst egnede til at måle konkrete færdigheder, fx elevernes rutine i at anvende et bestemt program eller medieværktøj og til en vis grad deres forståelse af dette redskabs muligheder. En test kan derfor være egnet til at give et detaljeret overblik over elevernes færdigheder i betjening af computer, programmer og medieværktøjer, og den kan også give et vist indblik i den enkelte elevs evne til at vælge det rigtige redskab i forhold til den foreliggende opgave. Derved får læreren eventuelt et mere præcist grundlag for at vurdere behovet for og planlægge yderligere instruktion i it- og medierelaterede emner.

Denne evalueringsform er derfor især egnet til at afdække kompetencer med hensyn til betjening og forståelse.

## Afprøvning af kompetencer - eksempel:

I en 3. klasse var elevernes it-undervisning tilrettelagt som kursusundervisning. I en periode var der afsat 2 timer om ugen på klassens skema hver torsdag morgen, hvor klassens dansk- og matematiklærer kunne være til stede samtidig.

Kurstimerne var tilrettelagt med udgangspunkt i en meget detaljeret over-

sigt over it-færdigheder. Indholdet omfattede e-mail, tekstbehandling og regneark, og eleverne arbejdede med arbejdsedler og materialer, som lærerne selv havde udarbejdet. Flere gange igennem skoleåret blev kursistimerne i stedet anvendt til små projekter. Det seneste projekt var 'Den store opgave', hvor eleverne skulle skrive om klassens besøg på et museum. Teksten skulle bl.a. forsynes med en illustreret forside.

Lærerne havde valgt, at it-kurset skulle afsluttes med en test. Lærerne kiggede på forskellige færdige tests men besluttede til sidst, at de selv ville lave en test, bestående af nogle opgaver. Disse opgaver vedrørte færdigheder i de programmer, som eleverne havde arbejdet med igennem skoleåret. Det blev til 12 små opgaver, der omfattede anvendelse af tekstbehandling, regneark og e-mail.

Der var afsat 4 lektioner til gennemførelsen af testen, og eleverne skulle arbejde individuelt. De første 12 elever gik til computerrummet med den ene lærer, mens de øvrige arbejdede sammen med den anden lærer med forskellige skriftlige aktiviteter.

Det var tydeligt for læreren, at alle elever var meget ivrige efter at gennemføre testen, som de i øvrigt havde glædet sig meget til. Allerede efter små 40 minutter var den første elev færdig med testen og kunne i samarbejde med læreren gemme resultatet i klassens mappe på skolens netværk. Derefter hentede eleven den næste elev, der skulle igennem testen.

Efterhånden blev flere og flere elever færdige og vendte tilbage til klassen. Nogle elever kom dog så sent i gang, at da de fire lektioner var gået, var der stadigvæk fire elever, der ikke var blevet færdige. De gemte deres testresultater, så de kunne fortsætte en anden dag.

Om eftermiddagen kopierede læreren alle elevernes filer til en diskette, som hun tog med hjem. Da hun gennemgik dem blev det hurtigt klart, at der var nogle bestemte opgaver, som ingen af eleverne havde kunnet løse, mens andre passede fint ind i det stof, de havde arbejdet med. Selv om nogle få, meget dygtige, elever havde løst opgaverne i testen forholdsvis hurtigt, syntes læreren ikke, at der var en klar sammenhæng mellem det, eleverne kunne præstere ved computerne til daglig, og resultatet af prøverne. Læreren syntes også, at nogle af resultaterne i høj grad afspejlede de store forskelle på elevernes læseniveau her i 3. klasse. Men testen gav alligevel anledning til, at eleverne kom til at arbejde med nogle bestemte funktioner i programmerne en ekstra gang.

En uformel snak med eleverne gjorde det senere klart for lærerne, at eleverne havde haft svært ved at læse og forstå dele af opgaveteksten.

Lærerne blev også opmærksomme på, hvor nøjagtig man skulle være i sin sprogbrug og formuleringer, både i den daglige undervisning og ved formulering af opgaverne i en test; hvis eleverne skulle have en chance for at svare på spørgsmålene skulle læreren fx være helt sikker på, om det hed 'ikoner' eller 'menuer', og hvilke betegnelser der var blevet brugt i klassen.

## Afprøvning af kompetencer

Før testen - check om...	
– indholdet af testen svarer til det, du gerne vil evaluere	<input type="checkbox"/>
– testen bruger den samme sprogbrug om it og medier, som du anvender i undervisningen	<input type="checkbox"/>
– du har fastlagt nogle konkrete kriterier til brug ved vurderingen af elevernes resultater	<input type="checkbox"/>
– der skal formuleres individuelle kriterier	<input type="checkbox"/>
– der er afsat tid nok til testen i it-lokalet eller medie-værkstedet	<input type="checkbox"/>
– der er brug for andet udstyr end det, der anvendes til daglig – fx hovedtelefoner	<input type="checkbox"/>
– tekster, billeder mv. er placeret de rigtige steder, så eleverne kan bruge disse resurser under testen	<input type="checkbox"/>

Under testen - check om...	
– du får observeret, hvordan de enkelte elever arbejder med testen	<input type="checkbox"/>
– du kun fokuserer på de elever, der har brug for hjælp	<input type="checkbox"/>
– du får noteret ned, hvis du lægger mærke til noget specielt i forbindelse med en elevs arbejde med en opgave	<input type="checkbox"/>
– du husker eleverne på at gemme deres besvarelse med jævne mellemrum	<input type="checkbox"/>

Efter testen - check om...	
– der er overensstemmelse mellem dine notater og elevernes testresultater	<input type="checkbox"/>
– alle, eller kun nogle af eleverne, nåede de aftalte kompetencemål	<input type="checkbox"/>
– eleverne har udviklet it- og mediekompetence, der svarer til kravene i Junior PC-kørekortet	<input type="checkbox"/>
– eleverne er enige i testens udfald og dine konklusioner	<input type="checkbox"/>
– du ville ændre noget, hvis du en anden gang skulle bruge denne evalueringsform	<input type="checkbox"/>