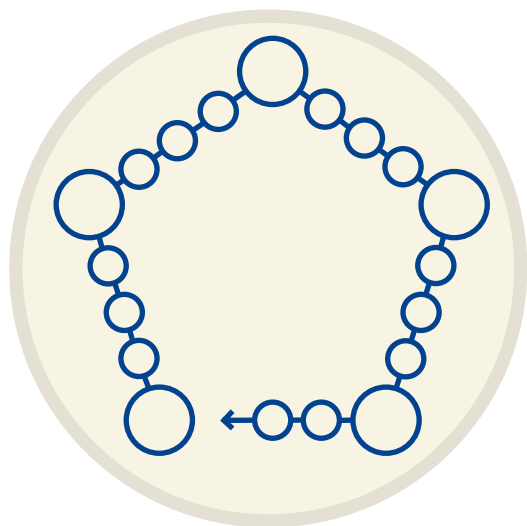


TEKSTFEEDBACK

- et processpil



SPIL- OG REGELHÆFTE

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

© 2011 Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier, Arts, Aarhus Universitet

Udviklet af Tine Wirenfeldt Jensen, Gry Sandholm Jensen og Mads Lund Jensen (visuelt design).

Tak for feedback til: Lone Koefoed Hansen, Sofie Horskjær Madsen, Signe Skov, Emil Staugaard Bøye, Jacob Buris Andersen, Lasse Lindekilde, Lotte Rienecker, Peter Stray Jørgensen, Annika Büchert Lindberg, James Wisdom, de studerende, der har brugt spillet, og kollegaer på CFU.

Tak til testgrupperne og til Anni Pedersen og Anja Hønnerup Nielsen for assistance i forbindelse med test af spil.

I Studiemetroen kan du læse mere om feedback samt finde teknikker til at komme i gang med skriveprocessen på den pink rute: www.studiemetro.au.dk



TEKSTFEEDBACK

- et processpil

INDHOLD

1. INTRODUKTION TIL SPILLET.....	4
1.1 Hvorfor feedback?	4
1.2 Hvorfor et feedbackspil?.....	4
1.3 Før I spiller spillet første gang.....	6
2. REGLER	7
2.1 Indhold.....	7
2.2 Forberedelser.....	8
2.3 Spillets gang.....	9
3. FEEDBACKGUIDE.....	14
3.1 Kriteriebaseret feedback.....	14
3.2 Læserbaseret feedback.....	15
3.3 Hvordan giver man feedback?	16
3.4 Hvordan modtager man feedback?	16
3.5 Metafeedback	17
4. GUIDE TIL SPILLEDEREN.....	18
4.1 Før I går i gang:	18
4.2 Under spillet:	18
5. TJEKLISTE	19
6. SPØRGSMÅL OG SVAR.....	20

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

1. INTRODUKTION TIL SPILLET

Spillet er udviklet til at strukturere, understøtte og kvalificere universitetsstuderendes feedback på hinandens faglige tekster undervejs i skriveprocessen (fx udkast til eksamensopgaver). Spillet kan bruges som en del af undervisningen, som en arbejdsform i læsegrupper og som et redskab til at starte en specialeskrivegruppe. Spillet kan bruges såvel i tværfaglige som i enkeltfaglige sammenhænge.

1.1 HVORFOR FEEDBACK?

Feedback i form af peer review er en central del af videnskabeligt arbejde, og peer feedback blandt universitetsstuderende er en anerkendt og udbredt arbejdsform (se fx Elbow, 1998; Dysthe et al, 2009; Rienecker, 2009 og Harboe, 2000) Forskning i peer feedback indikerer, at man ved at give og modtage peer feedback kan udvikle sine skrivekompetencer (fx Boud et al, 1999; Gibbs, 1999; Keh, 1990 og Nicol & Macfarlane-Dick, 2006, se Jensen og Jensen 2011)

1.2 HVORFOR ET FEEDBACKSPIL?

Processpillet er teoretisk funderet på modeller for struktureret peer feedback (Elbow, 1998; Dysthe et al, 2009; Rienecker, 2009 m.fl.). Den strukturerede model for feedback understøtter deltagerne i at give og modtage detaljeret, specifik og systematisk feedback på deres tekster, frem for at de blot diskuterer teksternes emner generelt. Samtidig sikrer modellen, at tiden udnyttes optimalt, og at alle deltagere får tid til både at give og modtage feedback.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Processpillet er designet til at understøtte en sådan meget struktureret fremgangsmåde. Spillet rammesætter feedback-situationen på en synlig måde anderledes end fx et læsegruppemøde. Elementer fra spilsituationen, så som turtagning, tidsstyring og forskellige processer i fokus på forskellige tidspunkter, er centrale for struktureret feedback. Spillepladen fungerer samtidig som et visuelt hjælpemiddel til at synliggøre den samlede feedbackproces som et hele og give et overblik over, hvor i processen gruppen befinder sig på ethvert tidspunkt (Jensen & Jensen, 2011).

Når gruppen har brugt spillet et par gange, er det muligt, at spillet bliver overflødigt, og at man vil arbejde med feedbackmodellen uden at bruge spilmaterialer. Alternativt kan man udbygge spillet ved at inddrage de medfølgende feedbackkort. Kortene er blanke og udfyldes af spillerne selv forud for spillet - evtentuel med hjælp fra underviseren. Kortene fungerer som en hjælp, hvis man løber tør for forberedt feedback. De giver ideer til at fortsætte feedbacken med udgangspunkt i kriterier for netop den teksttype, man arbejder med.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

1.3 FØR I SPILLER SPILLET FØRSTE GANG

Før første spilgang skal gruppen have læst det medfølgende materiale og gennemføre en række indledende aktiviteter. Den del af spillet udføres kun én gang og bør foretages mindst et par dage før det egentlige spil:

0. Alle har læst spilhæftet igennem.
1. Præsentation af alle spillere med hensyn til fx fag, studietrin og præsentation af den tekst, man vil arbejde med.
2. Udfyldning af aftalearket. I spilaterialet findes et aftaleark, som skal udfyldes med den enkelte gruppes aftaler. Aftalearket består blandt andet af en række mulige scenarier og sanktioner. Hvis gruppen ikke vil benytte nogen af de foreslåede sanktioner, kan man selv formulere andre.
3. Udpegning af en spilleleder til første spilgang og aftale om næste mødegang og deadline for at sende tekster.

Når de tre aktiviteter er udført, og alle har læst tekster fra hinanden og forberedt feedback, er gruppen klar til at spille.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

2. REGLER

2.1 INDHOLD

- 1 Spilleplade
- 1 Spillebrik
- 16 Bødekort
- 12 Informationskort
- 4 Metafeedbackkort
- 4 Spilhæfter
- 1 Blok med aftaleark
- 1 Oversigtsark
- 1 Sæt blanke feedbackkort

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

2.2 FORBEREDELSE

Er det første gang, I spiller spillet, sørg da for at have læst 1.3”Før I spiller spillet første gang”.

Før spillet begynder, skal spillederen bestemme, hvor meget tid der må bruges på hvert felt. Dvs. hvor meget tid hver enkelt spiller har til at give feedback på hver enkelt tekst. Brug et stopur (fx en mobiltilf.), der ringer efter hver feedback.

Derefter vælger hver spiller en farve (rød, gul, grøn eller blå) og tildeles 1 metafeedbackkort i tilsvarende farve samt 3 informationskort. Endelig lægges bødekortene i en bunke på spillepladen, og spillebrikken placeres på startfeltet.



Forslag til tidsudmåling:

4 spillere, 1 time: 3 minutter pr. feedbackfelt

4 spillere, 1½ time: 4½ minut pr. feedbackfelt

4 spillere, 2 timer: 6½ minut pr. feedbackfelt

3 spillere, 1 time: 4 minutter pr. feedbackfelt

3 spillere, 1½ time: 6 minutter pr. feedbackfelt

TEKSTFEEDBACK

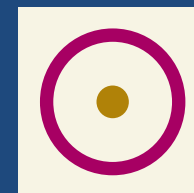
- et processpil

2.3 SPILLET'S GANG

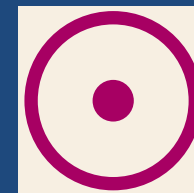
Spillet er inddelt i fem mindre forløb, der har hver sin farve, og hver udgør en side i spillepladens femkant: Fire feedbackforløb, hvor der gives feedback til hver af de fire tekster, samt et fælles afsluttende forløb, hvor der gives feedback på feedbacken (metafeedback) og eventuelt laves aftaler til næste spilgang. Et billede af spillepladen findes på s. 24.

Feedback

Først gives der feedback på rød spillers tekst. Spillebrikken rykkes ud på det første felt i den røde side af femkanten. Man aflæser feltet således: Ringen er rød, derfor er det den røde tekst, der skal have feedback, og prikken i ringen er gul, derfor er det gul, der giver feedback. På næste felt giver grøn feedback osv. På den røde side er det rød, der styrer spillebrikken, på den gule er det gul osv.



Rød side afsluttes på feltet med den røde prik. Feltet er et opfølgingsfelt, og her kan rød spiller stille spørgsmål til feedbacken, uddybe tekstens sammenhæng og opklare eventuelle uklare elementer. På opfølgingsfeltet må feedbackmodtageren altså tale, men det er ikke tilladt at forsvare sin tekst og diskutere – det udløser altid et bødekort.

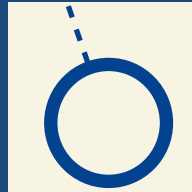


TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Metafeedback

Når der er givet feedback på alle tekster, rykker man brikken til det næstsidste felt: metafeedback-feltet. Her noterer hver spiller tre ting, der fungerer godt ved feedbacken, og tre ting, der kunne gøres bedre. På skift lægger hver spiller så sit metafeedbackkort på spillepladen og fremlægger sine betragtninger. Se afsnit 3.5 "Metafeedback" for uddybning.



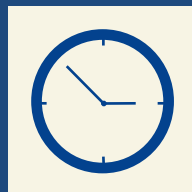
Aftaler til næste gang/ slut

På det sidste felt laves eventuelt aftaler til næste gang, der skal spilles.



Time out

I midten findes et time out-felt. Hvis noget i spillet ikke fungerer, eller hvis der er nogle overordnede temaer, der kræver opklaring, før I kan komme videre, kan man vælge at flytte spillebrikken til time out-feltet. Alle spillere kan lave time out når som helst i spillet.



TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Bødekort

Hvis en spiller overskrider reglerne for at give eller modtage struktureret feedback, tildeles han/hun et bødekort. Alle spillere har til enhver tid ret til at uddele bødekort. Det er en vurderingssag i det enkelte tilfælde, om der skal gives et bødekort, men der bør som hovedregel altid gives bødekort hvis:

- en spiller afbryder den, der har taleturen
- en spiller på et hvilket som helst tidspunkt i løbet af spillet begynder at diskutere
- feedbackgiver undskylder sin feedback (ved fx at sige "Nu ved jeg jo ikke så meget om det, du skriver om ..." eller "Måske er det bare mig, der ikke har forstået det ..." og lignende)
- feedbackmodtager afbryder uden at bruge et informationskort
- feedbackmodtager bruger informationskort og opfølgingsfeltet til at forsvare sin tekst.



Informationskort

Hver spiller tildeles tre informationskort, der kan bruges, mens vedkommende modtager feedback. Informationskortet giver ret til en kort afbrydelse, hvis spilleren under feedbacken har brug for at give en vigtig oplysning om sin tekst eller stille et spørgsmål til feedbackgiveren, der ikke kan vente



TEKSTFEEDBACK

- et processpil

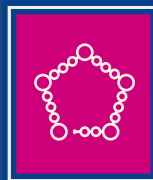
til opfølgningsfeltet. Informationskort kan fx bruges, hvis feedbackmodtageren har brug for at:

- spørge, hvor i teksten feedbackgiver henviser til
- bede om et konkret eksempel fra teksten
- få forklaret elementer i feedbacken eller begreber brugt af feedbackgiveren
- rette en grundlæggende misforståelse om teksten, der har betydning for feedbacken (fx med hensyn til, hvilken type tekst der er tale om, hvor langt i processen skribenten er med sin tekst, eller hvilke specifikke kriterier der gælder for teksten).

Informationskortet giver ikke ret til at starte en diskussion.

Metafeedbackkort

Hver spiller har fra spillets start et metafeedbackkort, der angiver spillerens farve. Når alle har fået feedback, skal der gives metafeedback. Det sker ved, at hver spiller på skift lægger sit kort på spillepladen og fremlægger sine betragtninger. Se evtentuel afsnit 2.3 "Spillets gang" - "Metafeedback".



TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Feedbackkort

Som et ekstra element i spillet kan man vælge at inddrage de blanke feedbackkort. Kortene udfyldes før start af spillerne med spørgsmål med udgangspunkt i kriterierne for netop den type tekst, gruppen arbejder med (fx "Er der brugt klart og fejlfrit sprog?", "Er der tilstrækkelig belæg for alle argumenter i teksten?" osv.). Se evt. Studiemetroens stop om feedback for inspiration (www.studiemetro.au.dk).

De udfyldte feedbackkort kan trækkes under feedbacken, hvis feedbackgiveren går i stå, før tiden er brugt. Feedbackgiveren fortsætter herefter sin feedback med udgangspunkt i spørgsmålet på kortet. Feedbackkortene må først trækkes, efter den forberedte feedback er givet, men spilleren må gerne trække flere kort på samme felt, hvis der er tid til det.



TEKSTFEEDBACK

- et processpil

3. FEEDBACKGUIDE

Tekstfeedbackspillet kan bruges i forbindelse med faglige tekster på alle stadier af tilblivelsesprocessen: brainstorm, hurtigskrivning, løse udkast, mere færdige udkast og tekst, du selv opfatter som hel færdig.

Det er vigtigt, at I fortæller hinanden, hvilken type tekst I sender ud til gruppen, og afpasser feedbacken derefter. Alle tekster skal derfor ledsages af en kort læsevejledning, der fx fortæller, hvilken type tekst det drejer sig om, hvor langt i processen den er, og hvad skribenten især gerne vil have feedback på. For god feedback forholder sig til teksten, der hvor den er. Sproglig kritik er fx ikke hensigtsmæssig på et meget tidligt tekstudkast.

3.1 KRITERIEBASERET FEEDBACK

Feedback kan grundlæggende deles op i to typer: kriteriebaseret og læserbaseret feedback (Elbow, 1998). Begge typer er brugbare for modtageren, og den ene er ikke bedre end den anden.

Kriteriebaseret feedback forholder sig til de formelle kriterier for netop den type tekst, det drejer sig om:

- Orienter jer i studieordningen, hvis teksterne er udkast til eller dele af eksamensopgaver. Hvilke krav beskriver studieordningen? Lever teksten op til dem, eller er den på vej til det?

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

- Orienter jer i eventuelt andet materiale fra underviser/vejleder om specifikke kriterier forbundet med de faglige tekster, I arbejder med, fx i forbindelse med en stillet opgave eller skriveøvelse.
- Brug den viden, I allerede har om generelle krav til faglige tekster, og orienter jer efter behov i almene krav til opgaver. Se www.studiemetro.au.dk om temaerne argumentation, krav til videnskabelighed, formalia, og opgavekrav.

3.2 LÆSERBASERET FEEDBACK

Læserbaseret feedback forholder sig til, hvordan teksten umiddelbart virkede på læseren, og hvad læseren fik ud af at læse den. Udgangspunktet for læserbaseret feedback kan fx være:

- Hvordan forstår læseren teksten? En sådan genfortælling af tekstens pointer kan vise, om skribenten har fået tekstens budskab frem.
- Hvordan virker teksten på læseren? Læserens første indtryk af teksten kan vise, hvordan andre opfatter den.
- Hvilke dele af teksten kan læseren bedst lide?
- Er der steder, læseren går i stå eller taber tråden?
- Holdes den samme tone/stil hele vejen igennem teksten?
- Støtter afsnitsinddelingen læsningen?

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

3.3 HVORDAN GIVER MAN FEEDBACK?

Gode råd til feedbackgiver:

- Giv den positive feedback først.
- Giv altid konkrete eksempler på, hvor i teksten du finder belæg for din feedback.
- Undskyld ikke din feedback – selvom du ikke nødvendigvis er så meget inde i det faglige felt som skribenten, er din feedback alligevel værdifuld for skribenten.
- Giv din feedback som en melding, ikke som et diskussionsoplæg.

3.4 HVORDAN MODTAGER MAN FEEDBACK?

Feedbackmodtagerens primære opgave er at lytte og notere. Feedback er en service, og det er altid skribenten, der bestemmer, om feedbacken i sidste ende skal bruges. Men husk, at hvis der er noget, feedbackgiveren har misforstået, kan andre læsere sandsynligvis også misforstå det. Problemet bliver altså ikke løst, fordi du bagefter mundtligt forklarer feedbackgiveren, hvad du egentlig mener.

Gode råd til feedbackmodtager:

- Lyt til feedbacken, tag noter, og vent med at tage stilling til, om du vil bruge feedbacken eller ej.
- Undgå at gå i dialog med feedbackgiver for at forklare din tekst.
- Undskyld ikke din tekst – den er et led i en længere proces, og der er ingen, der forventer, den er perfekt.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

3.5 METAFEEDBACK

Noter tre ting, der fungerede godt i dag, og tre ting, gruppen skal blive bedre til.

Tænk fx over:

- Var gruppen god til at overholde regler?
- Var den feedback, du modtog, velforberedt?
- Blev der uddelt mange bødekort?
- Var den feedback, du modtog, brugbar?

Vær opmærksom på, at metafeedback ikke skal være et forsvar for din egen tekst.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

4. GUIDE TIL SPILLEDEREN

4.1 FØRIGÅRIGANG

- Lav aftale om, hvem der er spilleleder næste gang.
- Tjek, om alle har læst alles tekster (hvis ikke: Følg jeres aftalearks løsning).
- Fordel de farvede feedbackkort til spillerne.
- Bestem, hvor lang tid der er til hvert felt (se eventuelt afsnit 2.2 "Forberedelser").
- Sæt spillet i gang.

4.2 UNDER SPILLET

- Sørg for, at spillerne overholder tiden (sæt gerne et ur).
- Sørg for, at spillerne overholder reglerne for informationskort.
- Sørg for, at alle kommer til orde med deres metafeedback ved spillets afslutning.
- Sørg til allersidst for at lave aftale om næste deadline og mødegang, når I står på det sidste felt.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

5. TJEKLISTE

Her kan I sikre jer, at I har gjort det nødvendige forarbejde for at kunne spille spillet. I er klar, hvis I har:

1. læst alt materialet i dette hæfte
2. udfyldt aftaleark og præsenteret jer for hinanden, hvis I ikke har spillet før (se afsnit 1.3 "Før I spiller spillet første gang")
3. læst hinandens tekster og forberedt feedback (se afsnit 3 "Feedbackguide")
4. valgt en spilleleder.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

6. SPØRGSMÅL OG SVAR

Hvordan kommer vi i gang?

- Se afsnit 1.3: "Før I spiller spillet første gang" og afsnit 2.3: "Spillets gang".

Kan man kun spille spillet, hvis man er fire deltagere?

- Man kan godt spille, selvom man kun er tre deltagere (så springer man blot den lyseblå rute over), men man kan ikke være færre end tre. Er man fem deltagere, spilles den lyseblå rute igennem to gange med forskellige tekster, og på de øvrige ruter må den ekstra spiller give feedback, selvom der ikke er et felt til dette.

Kan man godt spille spillet i en gruppe med medlemmer, der skriver om forskellige emner eller er fra forskellige fag?

- Ja. Da det er den skriftlige fremstilling, der er i fokus, kan det endda være lettere at give feedback på en tekst, hvor man ikke er så meget inde i det faglige indhold. Feedbacken skal netop forholde sig til, hvordan det faglige stof præsenteres, og om formen fx passer til genren .

Kan alle typer tekster bruges?

- Spillet er udviklet til universitetsopgaver, men kan bruges til mange forskellige tekster med fagligt indhold. Fx indledende tanker om en opgaves indhold, foreløbige udkast til afsnit i opgaver, synopsis,

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

artikler, anmeldelser m.m. Det vigtigste er, at der er ekspliciterede kriterier for den teksttype, I arbejder med.

Skal teksterne være udkast – kan man ikke bruge en færdig tekst?

- Mange synes, det er svært at aflevere noget til gruppen, som ikke er gennemarbejdet. Men man får mest ud af feedback på et udkast, hvor man faktisk har mulighed for at foretage ændringer efterfølgende. Det kan være svært at modtage feedback på en færdig tekst, fordi man jo netop selv synes, den er færdig. Men man kan godt bruge en del af en tidligere afleveret opgave i spillet, hvis man gerne vil have andres syn på, hvordan den kunne være blevet bedre.

Hvor mange tekster skal hver spiller give feedback på?

- Alle spillere giver feedback på alle de andres tekster.

Skal man vælge mellem kriteriebaseret eller læserbaseret feedback?

- Nej, de to typer supplerer hinanden, og man giver både læserbaseret og kriteriebaseret feedback på samme tekst.

Har spillet en vinder?

- Spillet har til formål at føre gruppen gennem en fælles proces, og der er derfor ingen individuel vinder af spillet. Nogle grupper vælger alligevel at kåre en vinder – fx den, der modtager færrest bødekort i løbet af et eller flere spil.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Hvorfor er det vigtigt med en læsevejledning?

- Der er stor forskel på, hvilken feedback der er brugbar for skribenten på forskellige stadier i processen og på forskellige typer af tekster. Derfor er det vigtigt, at læserne får nogle oplysninger om teksten og dens formål. Samtidig kan skribenten have arbejdet specifikt med bestemte elementer i teksten, som feedbackgiverne derfor skal være ekstra opmærksomme på.

Hvorfor må man ikke diskutere?

- Det er selve fremstillingen, der er i fokus, ikke indholdet, og derfor er det ikke relevant at diskutere det faglige indhold, teksten præsenterer – det kan man bruge et almindeligt læsegruppemøde til. Feedbacken skal heller ikke diskuteres, for det er vigtigt, at alle får bidraget med netop deres syn på teksten. Hvis du er uenig i den feedback, du modtager, kan du blot lade være med at bruge den.

Hvorfor må jeg ikke undskylde, at jeg ikke ved så meget om det, de andre har skrevet om?

- Man behøver ikke være inde i stoffet for at kunne give brugbar feedback. Det kan være nemmere at fokusere på fremstillingen og de formmæssige aspekter ved teksten, hvis man ikke har et forhåndskendskab til det faglige stof. Ved at undskylde manglende viden om indholdet forskyder man gruppens fokus fra det, feedbacken bør handle om.

Hvorfor må jeg ikke forklare min tekst?

- Din tekst skal kunne stå alene uden forklaring. En forklaring til de andre i gruppen hjælper ikke på det problem, at teksten indeholder uklareheder.

TEKSTFEEDBACK

- et processpil

Vi har spillet 3 gange, og nu kan vi det - hvorfor skulle vi blive ved med at spille?

Når man har lært metoden, kan man fortsætte med at bruge den uden spillet. I kan også vælge at udbygge spillet ved at inddrage feedbackkortene, som gruppen selv udfylder. De er dermed med til at kvalificere feedbacken yderligere og er samtidig et redskab til at få specificeret kriterierne for den type tekst, I arbejder med. Derudover er der også mulighed for at tilføje nye og egne spilelementer.

LITTERATUR

Dysthe, Olga et al. 2001. *Skrive for at lære – faglig skrivning på de videregående uddannelser*, Forlaget Klim.

Elbow, Peter. 1998. *Writing With Power: Techniques for Mastering the Writing Process*, Oxford University Press.

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

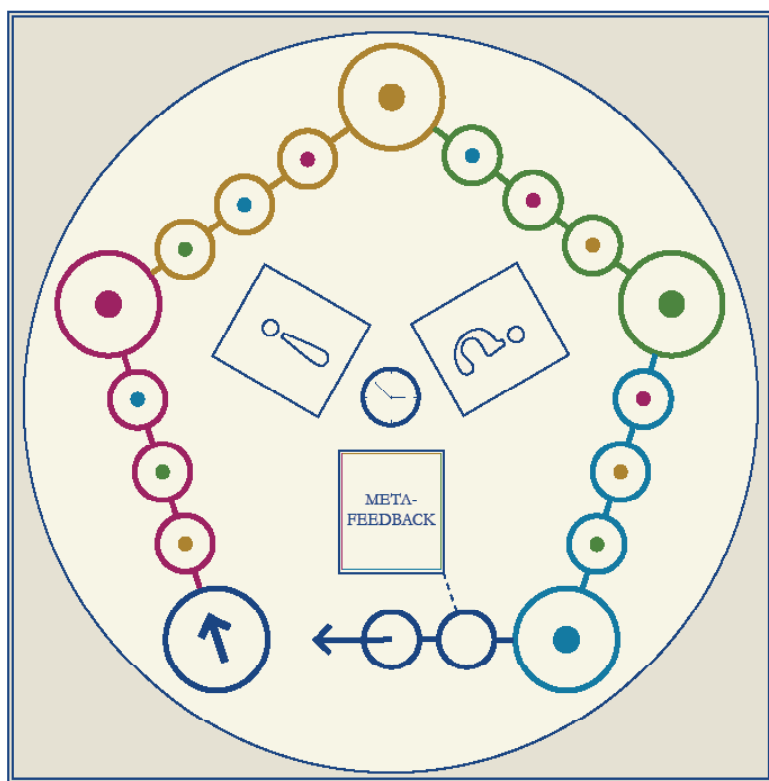
Harboe, Thomas. 2000. *Skrivegrupper*, Samfundslitteratur

Jensen, Tine Wirenfeldt & 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.

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

TEKSTFEEDBACK

- et processpil



Spilleplade