

Socrative – så fungerar det

Med det digitala responssystemet Socrative kan du slå flera flugor i en smäll; elevaktiviteten ökar samtidigt som alla elever ges möjlighet att delta, göra sin röst hörd och svara på frågor. Du kan även snabbt och smidigt stämma av elevernas kunskaper och sedan använda den värdefulla informationen för vidare planering av undervisningen.

Socrative (socrative.com) är ett digitalt responssystem som är omtyckt av många lärare runt om i landet. De flesta använder verktyget som ett komplement i undervisningen för att öka elevaktiviteten och kommunikationen i klassrummet. Utöver nyss nämnda fördelar med att låta alla elever svara på samma fråga samtidigt kan man som lärare med hjälp av Socrative även bilda sig en uppfattning om elevernas kunskapsnivå. Elevernas svar registreras direkt och en sammanställning skapas automatiskt. I sammanställningen kan man som lärare enkelt se vad eleverna redan kan och vad som de eventuellt behöver utveckla.

Skapa konto och välj rumsnamn:

1. Gå till socrative.com, scrolla ner lite och klicka på "Get Account". Välj "Get Free".
2. Fyll i profilinformationen, klicka på "Next" och välj där land och organisationstyp och skola. Om din skola inte är listad, scrolla längst ner i rullisten och välj "School Not Listed" och fyll i informationen om din skola. Välj sedan kontotyp "Socrative Free" och klicka på "Finish".
3. Första gången du loggar in påminner Socrative om att du kan klicka på "Help" uppe till höger (under ditt namn) för att komma till hjälpsidan.
4. Högst upp visas nu din "rumskod" (som du automatiskt har tilldelats) högst upp. Koden är beständig och det är den som dina elever kommer att skriva in när ni använder Socrative tillsammans. Du kan enkelt ändra koden till något som är lättare att komma ihåg. Klicka på "Rooms" och sedan på pennan till höger om namnet. Skriv in det namn du önskar för att se om det är ledigt. (Prova med ett annat om du inte har tur med det första.)
5. Klicka på "Save".

Förbered eleverna:

1. Berätta för eleverna att ni kommer att använda ett digitalt responssystem för att besvara frågor och att de kan ta fram sin enhet (mobil, surfplatta eller dator).
2. Du kan förstås låta dem arbeta enskilt och svara individuellt på frågorna men oftast blir det mer aktivitet och kommunikation om de får arbeta i par.
3. Eleverna loggar sedan in genom att gå till www.socrative.com där de klickar på "Student Login" och skriver in din rumskod. (Eleverna kan också välja att ladda ner gratisappen Socrative Student som finns i App Store, Chrome Web Store och på Google Play.) Väl inne i rummet kan de endast svara på frågor när du har klickat igång en aktivitet.
4. Påminn dem om att de kommer att behöva klicka på "Submit Answer" när de har klickat på det svarsalternativ som de valt. Du kan även behöva påminna dem om detta moment under resans gång.

Starta en aktivitet via "Quick Question":

Starta en aktivitet genom att klicka på "Launch" uppe till vänster. Där visas olika alternativ för både längre övningar ("Quiz", "Space Race" och "Exit Ticket") och för lite snabbare "Quick Question" (välj mellan "Multiple Choice", "True/False" eller "Short Answer").

Prova till exempel att klicka på "Multiple Choice" (flervalsfrågor):

1. När du klickar på "Multiple Choice" visas fem tomma bokstavsalternativ A-E. Tanken är att du antingen muntligt eller via en rullande presentation (tex en PowerPoint) ger eleverna en fråga med högst fem olika alternativ (tre eller fyra går förstås också bra, kom dock ihåg att skriva bokstavens namn framför de olika svarsalternativen).
2. Du kan förstås även ställa en fråga muntligt och skriva upp svarsalternativen på tavlan. (Till exempel "Vilket av följande länder har ingen kust?" Skriv alternativen på tavlan: A Chile B Venezuela C Argentina D Brasilien E Bolivia)
3. När eleverna har klickat i det alternativ som de tror är rätt dyker deras svar upp direkt på din skärm där det visas hur många elever som har svarat. Det visas även hur många procent som har valt varje alternativ.
4. Tänk på att ge eleverna tid att diskutera med varandra en stund och att göra en snabbanalys av svaren. Var lyhörd och lyssna in om ni behöver förtydliga något eller diskutera vidare?
5. När ni är klara med en fråga kan ni gå vidare till nästa, till exempel "True/False". Ge eleverna ett påstående att diskutera och bestämma sanningshalten i. Här är det sedan extra viktigt att fånga upp elevernas tankar då det inte blir tydligt hur de tänker när de enbart svarar sant eller falskt.

Aktivitet med "Short Answer":

Om du vill att eleverna ska formulera ett eget svar på en fråga klickar du på "Short Answer". Ofta gör detta eleverna än mer aktiva då de själva behöver producera något istället för att enbart välja mellan olika alternativ.

1. Skriv in frågan som du vill att de ska besvara och välj om de ska fylla i sina namn ("Require Student Names") och om de ska kunna svara ett obegränsat antal gånger ("Allow Unlimited Answers"). Kan vara en bra idé om de är flera som delar på en enhet och om du vill att alla ska svara individuellt. Annars kan de förstås bara fylla i sina par/gruppnamn.
2. Eleverna fyller i sina namn (om du klickat för att de ska göra det) innan de svarar på frågan genom att skriva in svaret. När de klickar på "Submit Answer" dyker deras svar upp i en lista på din skärm.
3. Där kan du ta bort (olämpliga) svar, visa/dölja elevernas namn samt starta en omröstning. För att starta en omröstning behöver minst två elever ha svarat. (Det här är ett bra alternativ om det dyker upp flera svar och om du vill förtydliga det rätta alternativet.)
4. För att avsluta klickar du på "Finish". Om du vill kan du där se en sammanställning över elevernas svar. Denna funktion brukar dock vara mer användbar när man gör längre quizzer (se nedan):

Skapa en egen quiz:

Med Socrative kan man även skapa en hel frågesport (quiz). Dessa frågor kan antingen besvaras i lärar- eller elevtakt, det vill säga antingen bestämmer läraren hur lång tid de får på sig att svara på varje fråga innan man skickar ut nästa eller så fortsätter de med nästa fråga när de har svarat på den föregående. Man kan även ange vilket svarsalternativ som är korrekt och välja om det ska visas för eleverna direkt eller när de har avslutat frågorna. Så här skapar du en egen quiz:

1. För att starta en quiz behöver du först lägga in frågor i en egen quiz. Klicka på "Quizzes" i övre menyraden.
2. Klicka på "Create Quiz" och namnge quizen. Varje quiz får ett SOC-nummer (syns uppe till höger). Detta nummer gör det möjligt för andra att hitta din quiz (och för dig att hitta andras quizzer) om du väljer att göra den synlig genom att låta reglaget för "Share Quiz" under knappen för "Save & Exit" stå kvar som blått.
3. Lägg till en fråga genom att klicka på alternativen nedtill. Du kan välja mellan frågetyperna flerval, sant/falskt eller korta svar.
4. Skriv in din fråga. Du kan även lägga till en bild i frågan genom att klicka på plus-symbolen till vänster om textmarkören.
5. Ange svarsalternativen och kryssa för det korrekta alternativet. Du kan även ange en förklaring under alternativen och senare välja om det rätta alternativet och förklaringen ska synas för eleverna när de har besvarat frågan.
6. Klicka på "Add Question" längst ner för att lägga till en fråga. Om du väljer "Short Answer" kan du även välja att lägga till korrekta svarsalternativ (tänk i så fall på att lägga till alternativ med olika stavning om det inte är viktigt att eleverna ska stava svaret rätt). Även här kan du välja att lägga till en förklaring till frågan.
7. När du har lagt in de frågor du vill scrollar du högst upp och klickar på "Save & Exit". Då sparas din quiz och är sedan redo att köras igång med eleverna.

Gör quizen med eleverna:

Nu är du redo att låta eleverna göra quizen. Bra att veta med quiz-funktionen är att ligger öppen för svar tills du klickar på "Finish". Om du väljer att eleverna ska göra quizen i sitt eget tempo (se förklaring nedan) så kan de alltså göra quizen efter lektionstid om du/de vill. När du loggar in på ditt konto och klickar på "Finish" så stängs quizen för deras svar. Bra för de elever som vill avsluta quizen efter lektionstid om det fungerar med uppgiftens upplägg.

1. Gå till huvudsidan "Launch" och klicka på "Quiz".
2. I ursprungsläget kommer din quiz plus en färdig provquiz som heter "World Facts Quiz" även att synas. Klicka på den quiz du vill starta. Då dyker det upp tre olika huvudalternativ:
 - **Student paced – immediate feedback.** Eleverna gör quizen i sin egen takt och de får direkt feedback på sina svar, dvs korrekt alternativ visas så snart de klickar på "Submit answer". Eleverna kan inte gå tillbaka eller hoppa över frågor utan svarar på frågorna i ordning. På din skärm kan du följa dem via en tabell med liveresultat. Förinställningarna innebär att eleverna fyller i sina namn, att de gör frågorna i den ordning du har lagt dem, att svaren kommer i den ordning du har bestämt, att de får direkt feedback på sina svar och att deras resultat inte visas för dem. Dessa inställningar ändrar du genom att bocka för/av dem.
 - **Student paced – student navigation.** Eleverna gör quizen i sin egen takt. Med det här alternativet kan de dock gå tillbaka eller hoppa över frågor och behöver alltså inte svara på frågorna i ordning. När de klickar på "Finish quiz" lämnar de in hela uppgiften men får då inte direkt feedback på sina svar. Detta alternativ kan du förslagsvis använda då du vill bilda dig en uppfattning om elevernas kunskapsnivå och använda underlaget för vidare planering. På din skärm kan du följa dem via en tabell med liveresultat. (Om du vill visa gruppen hur de har svarat kan du dölja deras namn genom att bocka för "Show names".)
 - **Teacher paced.** Här bestämmer du hur lång tid de får på sig på varje fråga. Du skickar ut frågorna en och en och visar svaren vartefter de dyker upp. Här kan du också välja att stänga av den direkta feedbacken och istället prata om svaren i helgrupp. Du ser hur många elever som har svarat på frågan och när alla har svarat kan du klicka på "How'd we do?" och visa hur många som har valt rätt alternativ. För att starta nästa fråga klickar du på "Next".
3. Välj det alternativ som passar din quiz bäst och starta quizen. Tänk på att om du visar din datorskärm på storbild via projektor så kommer både elevernas namn och svar att synas i "Student paced – immediate feedback". Kom ihåg att koppla ur datorn eller att bocka för att dölja namnen och svaren.
4. När alla elever är klara med quizen kan du ladda ner en detaljerad rapport över hur det gick för såväl gruppen som varje enskild elev. Nedladdningen blir en zip-fil i vilken det ligger en Excel-fil med en sammanställning över alla elevers svar samt en mapp med en PDF-fil för varje elev. För att hitta rapporterna i Socrative vid ett senare tillfälle klickar du på "Reports" i övre menyraden.
5. Du kan även importera färdiga quizzer. Klicka på "Quizzes" och "Import quiz" och ange SOC-numret som du fått av den som vill dela sin quiz med dig. Du kan även välja att importera en quiz via en Excel-fil. Det finns även en färdig mall att ladda ner – bra om du vill arbeta med din quiz i offline-läge.

Använd funktionen ”Exit Ticket”:

Exit tickets kan användas för att ta reda på hur eleverna har uppfattat lektionen och om de har tillgodogjort sig lektionsinnehållet. I Socrative finns en speciell funktion under ”Launch” som heter ”Exit Ticket” med tre färdiga frågor som kan användas för att utvärdera lektionen. Dessa frågor består av en flervalsfråga och två korta svar-frågor enligt nedan:

- **Flervalsfråga:**
How well did you understand today’s material?

A Totally get it

B Pretty well

C Not very well

D Not at all
- **Skriv eget svar:**
What did you learn in today’s class?
- **Skriv eget svar:**
Please answer the teacher’s question.

De här förinställda frågorna är på engelska och beroende på elevgrupp och deras nivå på engelska kan man använda funktionen ”Exit Ticket” som den är. Alternativt kan man hjälpa eleverna med att översätta. Eller så låter man sig inspireras av frågorna och skapar liknande exit tickets via quiz-funktionen.

Låt eleverna tävla mot varandra i ”Space Race”:

Med funktionen ”Space Race” skapas lag av de deltagande eleverna och de samarbetar för att få rymdraket (eller annan symbol som du väljer) att hamna så långt till höger som möjligt genom att svara rätt på frågorna i den quiz du väljer.

För- och nackdelar med Socrative:

Som med de flesta resurser man använder i undervisningen finns det styrkor och svagheter med Socrative som man som lärare bör ha tänkt igenom innan man sätter igång att använda det. Nedan listas några för- och nackdelar med verktyget:

Fördelar:

- Som nämnts inledningsvis är några av de mest uppenbara styrkorna med Socrative att det bidrar till att öka såväl elevaktivitet som kommunikationen i klassrummet. Framför allt när eleverna får arbeta i par eller i grupper.
- En annan fördel är att Socrative erbjuder en kontrollerad och lättöverskådlig miljö i vilken man som lärare relativt enkelt navigerar runt.
- Det är väldigt enkelt för eleverna att använda.
- Socrative tillåter att man som lärare genomför både spontana aktiviteter (Quick Question) och mer förberedda och i förväg planerade uppgifter (Quiz, Exit Ticket).
- Man kan dela med sig av sina quizer till andra via SOC-numret.
- I Socrative finns många olika inställningar och möjligheter som man som lärare kan justera och anpassa efter det som passar ens egna elevgrupper bäst.

Nackdelar:

- En del upplever att Socrative har alldeles för många funktioner och blir avskräckta av det. Själv använder jag inte alla funktioner alltid utan har valt ut några få som fungerar för mig och mina elever.
- Man kan lägga in en bild i frågan men inte som svarsalternativ.
- Ibland blir det problem om eleverna använder kommatecken som decimaltecken i frisvarsfrågorna.

Tips:

- Låt eleverna arbeta i par på samma enhet och tillsammans diskutera sig fram till det svar som de väljer.
- Låt eleverna svara på några enkla frågor först så att de förstår sig på hur verktyget fungerar.
- Visa dem gärna hur du har tänkt att använda verktyget så att de får en förståelse för hur det fungerar och vilken information som är värdefull för dig som lärare.
- Låt de elever som är mogna för det skapa egna konton (eller låna ditt) där de lägger in egna quizzer som de kan genomföra med resten av gruppen. Ofta lär man sig mycket på att skapa relevanta frågor till en text eller presentation.