

In spe artikel (ikke fagfællebedømt)

Lektionssystemet Lectio som motivationsteknologi for gymnasieelever

Hvordan bliver gymnasieelever påvirket af Lectios data om karakterer, fravær og afleveringer?

Dimittend fra Uddannelsesvidenskab Lene Josiasen, Danmarks Institut for Pædagogik og Uddannelse, Aarhus Universitet

Publiceret online d. 6. november 2023

DJES udgives af Afdeling for Uddannelsesvidenskab, Danmarks institut for Uddannelse og Pædagogik, DPU, Aarhus Universitet, AU



Dette værk er licenseret under en
Creative Commons Kreditering 4.0 International-licens

Lektionssystemet Lectio som motivationsteknologi for gymnasieelever

Howdan bliver gymnasieelever påvirket af Lectios data om karakterer, fravær og afleveringer?

Lene Josiasen¹

Abstract

Artiklen centrerer sig om lektionssystemet Lectio, som anvendes på flertallet af de danske gymnasier. Formålet er at undersøge Lectio som en aktuel motivationsteknologi fra et elevperspektiv. Gennem interviews med gymnasieelever belyses det, hvordan eleverne strategisk navigerer i en hverdag med Lectio, hvor der er en stor og lettilgængelig samling af performative data om karakterer, fravær og afleveringer. Eleverne har altid muligheden for at logge på Lectio eller tjekke den sidste nye notifikation i Lectio-appen, og de må derfor konstant til- eller fravælge Lectio. Analysen viser, at eleverne motiveres til at handle på forskellige måder på baggrund af tidligere erfarede følelser i mødet med Lectios påmindelser, afleveringsoversigt og røde fraværssøjler. Analysen viser også, at eleverne bruger Lectio som et værktøj til at træffe beslutninger. For nogle elever handler det om at opsøge eller undgå bestemte følelser, for andre om at mindske arbejdsbyrden og for andre igen om at opnå bestemte karakterer.

Nøgleord:

Lectio – performative data – motivation – gymnasieelever – motivationsteknologi

Indledning

Jeg er omringet af data om mig selv! Og de er alle sammen med til at påvirke min motivation på den ene eller anden måde. I min studietid loggede jeg på universitetets hjemmeside for at holde øje med min studieprogression i en illustreret tidslinje med et målflag for enden. Jeg kom ud at løbe en ekstra gang i forrige uge, fordi jeg ville blive belønnet med en medalje i min fitnessapp. Mit løbeur definerer herudover, hvor hurtigt jeg løber, fordi jeg hele tiden holder øje med tiden og sætter bestemte tidsmål. Jeg bruger sommetider en plant-et-træ-app, som tæller minutterne for, hvor længe jeg holder mig koncentreret om mit arbejde ved at lade et virtuelt træ vokse, så længe jeg er i

appen. Det vil sige, hvis jeg forlader appen for at bruge min mobil til noget andet, vil træet dø.

Jeg ser også et væld af andre motivationsteknologier omkring mig. Det kan være apps til at tælle kalorier eller til at tracke søvn. Det kan være hjemmesiden Pure, hvor forskeres publikationer bliver opstillet i let-sammenlignelige grafer. Eller det kan være værktøjet TOPI (Tidlig opsporing og indsats), som opfordrer forældre til at 'performe' med barnets madpakke ved at tildele den enten rød, gul eller grøn status. Jeg finder det tankevækkende, at teknologier har en effekt på menneskers handlinger, følelser og motivation – og med hvilke formål, det kan udnyttes. Vi vil uundgåeligt møde data om os selv og motivationsteknologier gennem hele livet, og derfor er det et interessant emne

¹ **Kontakt:** Lene Josiasen, josiasen11@gmail.com, Aarhus Universitet

at belyse yderligere. Jeg er personligt optaget af motivation blandt mennesker, herunder hvorledes motivation kan skabes på baggrund af både straf og belønning, samt måden hvorpå vi kan være motiverede for at gøre noget bestemt eller motiverede for at undgå noget bestemt. Derfor vil jeg gerne undersøge en bestemt motivationsteknologi nærmere, som jeg har oplevet på egen krop, men ikke set undersøgt før – i hvert fald ikke i et motivationslys.

Lectio.

Lectio er et digitalt lektionssystem, hvor gymnasieelever blandt andet kan tjekke deres karakterer, se deres fraværsprocent og aflevere opgaver. Lectio anvendes på ni ud af ti danske gymnasier, hvilket giver en elektronisk samling af 18 millioner karakterer, over en halv milliard fraværsregistreringer og tæt på otte millioner opgaver (MaCom A/S, u.å.; Rottbøll & Toft, 2012). Oplysningerne i Lectio synliggøres i tabeller, grafer, skemaer og diagrammer og vises med farverne sort, blå, grøn og rød. Jeg har selv haft lektionssystemet i min gymnasietid og kan huske følelsen af at få påmindelser om afleveringer på forsiden af Lectio-hjemmesiden, en rød søjle i fraværdsdiagrammet ved fravær eller de blandede følelser af stolthed og skuffelse i mødet med karaktertabellen, når jeg regelmæssigt klikkede på fanen 'karakterer'.

Denne artikel formidler mit og Malene Sillas Jensens specialeprojekt (2021) i en omskrevet version til formålet². Jeg vil i artiklen, som vi gjorde i specialet, undersøge, hvordan gymnasieelever navigerer i en samtid med store mængder af individfokuserede data anvendt som motivationsteknologi – i dette tilfælde centreret om Lectio. Lectio er et relevant omdrejningspunkt ved netop at indeholde en stor mængde data om gymnasieelevers karakterer, fravær og afleveringer. "Systemet er nærmest en hellig gral af data samlet fra et helt land over ti år. Der er data om flere hundredetusinde gymnasieelever" (Version2, 2014). Med interesse i elevers perspektiv på de mange data, som de møder hver dag, har vi interviewet otte

gymnasieelever fra forskellige gymnasier og klassetrin for at høre om deres oplevelser i brugen af Lectio. Eleverne indgår i artiklen med pseudonymer. Eleven Anne fortæller:

Det er også sådan lidt, når jeg tjekker Facebook og Instagram, så tjekker jeg også lige Lectio (...) jeg går altid ind og tjekker sådan karakterer, selvom jeg godt ved, der ikke er kommet nogle ind. Jeg tjekker lige fravær, modulregnskab, nye opgaver, lektier, skema, hvornår har jeg fri – så jeg bruger det rigtig meget. (...) Jeg føler lidt, at det holder en, det holder i hvert fald mig, lidt i ørerne.

En anden elev, Ditte, siger:

... altså går bevidst ikke ind på sådan noget som fravær og karakterer så tit, fordi jeg synes, det er unødvendigt at skulle se det hele tiden og blive mindet om, hvad der står på dit karakterblad, eller hvor høj din fraværsp procent er, så de to holder jeg mig for det meste væk fra og vil helst ikke tjekke.

Eleverne beskriver to vidt forskellige tilgange til Lectio. Vi bliver interesserede i at undersøge, hvilke forskellige måder oplysninger i Lectio påvirker gymnasieelevers følelser og motivation. Det leder os frem til at stille undersøgelsesspørgsmålet: På hvilke måder bliver gymnasieelevers følelser og motivation for skolearbejde påvirket af Lectios data om karakterer, fravær og afleveringer? Og hvordan kommer det til udtryk i forskellige tilgange til Lectio?

Forskningsindblik

Undersøgelsesspørgsmålet er informeret af tidligere forskning fra Staunæs og Brøgger (2017; 2020) og Staunæs (2017), som belyser motivationsteknologier med omdrejningspunkter som publikationer på Pure, læringsbarometre i grundskolen og sammenlignende datateknologier på universiteter. Vores undersøgelse tilføjer et perspektiv til temaet om motivationsteknologier, som vi håber kan bidrage til videre samtale og opmærksomhed

² Derfor vil der være varierende brug af "vi" og "jeg" i artiklen.

på motivationsteknologier og effekten heraf. Signe Friis Jensen (2007) har undersøgt Lectio som redskab i den pædagogiske praksis med besvarelser af spørgeskemaer fra gymnasielærere. Vi vil gerne bidrage til samtalen om Lectio og effekterne af lektionssystemet ved at fremhæve elevperspektiver. Vores undersøgelse er yderligere informeret af forskning fra Arnt Vestergaard Louw og Noemi Katznelson, som har undersøgt, hvordan karakterer påvirker elevers læring og kulturen på ungdomsuddannelser. De udlægger, at karakterer er let-sammenlignelige og taler ind i perfektionskulturen samt lægger op til konkurrence ved at identificere vindere og tabere (2018, pp. 5, 8, 95). Dette leder mig videre til at nævne forskning fra Søren Christensen og Hanne Knudsen, som også undersøger motivationsteknologier – i deres forskning centreret om konkurrence i klasserummet. I undersøgelsen konkluderer de, at brug af spilelementer i undervisningen fungerer som en motivationsteknologi ved at synliggøre elevernes læring og skabe muligheden for sammenligning og konkurrence. Herudover finder Christensen og Knudsen, at inddragelse af spilelementer, i kraft af elevers ønske om at vinde konkurrencen, kommer til at handle om at mestre, eller snyde, en spilteknologi snarere end om at mestre de faglige aspekter i spillet (2019).

I Lectio er der mange data, som er opstillede visuelt i grafer, diagrammer eller med forskellige farver. Vores opmærksomhed på effekten af datavisualiseringerne er inspireret af den svenske forsker Linnea Bodén. Bodén har, i to svenske 5. klasser, undersøgt, hvordan brugen af den røde farve ved fraværsregistrering har en performativ rolle (2013, p. 7). Elevernes skema er illustreret med farverne grøn, blå, gul og rød. Den røde farve indikerer timer, hvor eleven har været fraværende, og Bodén observerer, at: "... the brightness of the color red appeared to bring about a bodily reaction that forced our eyes to engage with it" (2013, p. 12). I undersøgelsen udlægges det, hvordan den røde farve i den vestlige kultur bliver forbundet med fare eller stopsignaler. Farven signalerer altså noget, der er forkert eller forbudt. Når farven således sættes i forbindelse med fravær,

bliver fraværet, ifølge Bodén, noget der bør undgås. Farven er hermed ikke længere blot en farve, men noget der hænger sammen med eksisterende diskurser og kropslige reaktioner (2013, pp. 12-13).

Teoretisk udgangspunkt

Vi arbejder med Dorthe Staunæs og Katja Brøgers definition af begrebet 'motivationsteknologi', som lyder: "De [motivationsteknologier] handler om at tiltrække og skubbe aktører, mennesker såvel som organisationer og nationer, så de motive-res til at ville det, de skal" (2017, p. 51). Det vil sige, at vi undersøger, på hvilke måder datafremstillingen i Lectio tilskynder elever til at handle på intenderede måder via de data, som registreres, og den måde de visualiseres.

Vores teoretiske interesse for Lectio som motivationsteknologi er vakt ud fra en forståelse af, at data ikke blot er repræsentative men også performative (Staunæs, Juelskjær, Bjerg & Olesen, 2021). Brugen af ordet "data" i denne artikel er inspireret af udgivelsen fra Staunæs et al. (2021) med titlen "Datasans". Forfatterne forklarer heri, at data er performative, fordi de er med til at skabe og forstyrre verden og altså gør mere end at afbilde virkeligheden. Data kan mærkes og sanses og med denne kraft motivere til handling. Jeg vil anvende samme terminologi i artiklen for at lade tankerne vandre over på datasans, datateknologier og performative data, når jeg inddrager Lectios oplysninger om elevers karakterer, fravær og afleveringer. Staunæs et al. udlægger videre, at data altid vil gøre mere end de viser, og dét de viser gør noget (2021, pp. 51, 68-74). Og dette "noget" er netop artiklens interesse. Analysens formål er at undersøge, hvad data i Lectio gør ved gymnasieelevernes følelser, og på hvilke måder eleverne bliver motiverede til at handle.

Mere om Lectio

I en redegørelse af Lectio vil jeg nu have fokus på nogle af de data som registreres, samt forskellige måder data visualiseres, herunder både valg af

farver og opstillingen af data i tabeller eller diagrammer. Jeg læser Lectio fra et elevperspektiv. Det vil sige, at redegørelsen og den videre artikel tager udgangspunkt i Lectio, som det tager sig ud for gymnasieelever.

Lectio er et digitalt lektionssystem, som blev offentliggjort i 2003. Lektionssystemet anvendes af gymnasieelever til at aflevere opgaver, sende beskeder, angive fraværsårsager og til at se karakterer, skema og fraværsprocent. I dag kan Lectio også installeres som app på mobilen, hvilket gør det endnu mere tilgængeligt for eleverne. Her bliver eleverne notificeret om blandt andet upload af rettede afleveringer og skemaændringer, uden at appen behøver at være åben (Apple, 2021).

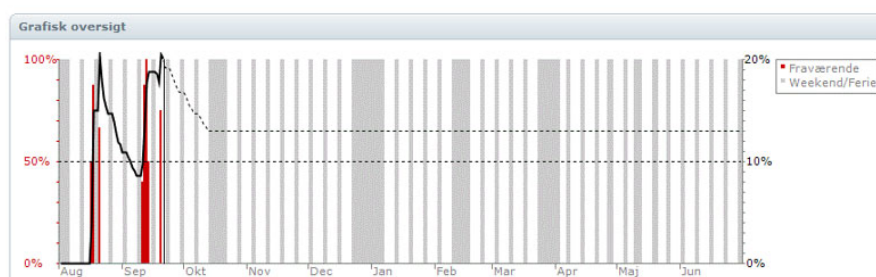
I elevernes skema på Lectio-hjemmesiden markeres ændringer med grøn skrift, og aflysninger vises med en rød gennemstreget skrift. Eleverne kan også se en opgaveoversigt, hvor hver lærer har indskrevet alle afleveringer for hele skoleåret. Ud for hver aflevering skal læreren angive "elevtid". Elevantiden indikerer, hvor mange timer eleverne skal bruge på opgaven. Hos eleven vil der stå "Venter" med grøn skrift ud for de opgaver, som

skal afleveres på sigt. Ved overskredet afleveringsfrist vil denne status blive ændret til "Mangler" med rød skrift og angive en fraværsprocent på 100. Hvis eleven afleverer rettidigt, ændres der fra "Venter" til "Afleveret" med sort skrift, og der gives 0% fravær. Billede 1 viser et eksempel på en elevs opgaveoversigt, hvor man kan se de forskellige farver alt efter opgavens status.

Fraværet opgøres i procent ud fra allerede afholdte lektioner samt i procent for hele skoleårets planlagte lektioner og visualiseres i et diagram. For hver gang eleven er fraværende, vil en rød søjle tilføjes i diagrammet ud for den pågældende måned. Den samlede procentsats afbildes med en løbende sort graf. I alle elevers fraværtsdiagram er der en stiple vandret linje, som indikerer 10% fravær opgjort for året. Denne stiplede linje er et pejlemærke i forhold til, at eleven ved 10% fravær eller derover kan blive kaldt til samtale med studievejlederen (Ørestad Gymnasium, u.å.). Billede 2 viser et fraværtsdiagram for en elev i september. Eleven har lige nu en fraværsprocent på 13, da der har været fravær i både august og september, som vist med de røde søjler. Fraværsprocenten kan betegnes som "høj", fordi den ligger over de 10.

4	3x FY	Fysikaflevering 11	25/1-2021 22:00	4,00	Afleveret	0 %
4	3x ol	Stoicisme podcast	29/1-2021 16:00	0,00	Mangler	100 %
5	3x MA	Mat 5	1/2-2021 22:00	4,00	Afleveret	0 %
8	3x MA	Mat 8 - Træningsprøve - del 1	25/2-2021 11:10	2,00	Afleveret	0 %
8	3x MA	Mat 8 - Træningsprøve - del 2	25/2-2021 14:10	3,00	Afleveret	0 %
14	3x MA	Mat 14	8/4-2021 22:00	3,00	Venter	
14	3x FY	Fysikaflevering 14	11/4-2021 22:00	4,00	Venter	

Billede 1. Opgaveoversigt i Lectio. Anonym elev



Billede 2. Grafisk oversigt over fravær i Lectio. Anonym elev

Strategiske tilgange til Lectio

I dette afsnit vil jeg kort redegøre for metodiske valg i indsamlingen og bearbejdelsen af empirimaterialet. Projektet handler om at undersøge Lectios performative effekter gennem elevers oplevelser med lektionssystemet, hvorfor vi ønskede at interviewe gymnasieelever. Vores kvalitative undersøgelse baserer sig på otte individuelle interviews med otte gymnasieelever fra forskellige gymnasier samt klassetrin. I artiklen anvendes pseudonymer for respondenternes navne samt gymnasier, så de ikke kan genkendes.

To gymnasieelever gav os tilladelse til at benytte deres logins i projektets opstartsfasen. Med adgang til Lectio undersøgte vi, hvilke informationer der registreres, og hvorledes data opstilles i tabeller, diagrammer og med farver. Efter at have fået større indsigt i datafremstillingen udarbejdede vi en interviewguide til delvist strukturerede interviews. "Kan du tage mig på en tur gennem Lectio?", spurgte vi eleven i interviewet. Samtidigt med vores samtale var eleverne logget på Lectio og navigerede interviewet ved at fortælle, hvordan de bevæger sig rundt på hjemmesiden (eller appen). Med interesse i elevperspektivet ville vi gerne have, at eleven var medbestemmende i interviewet. Medbestemmelsen kan også åbne op for ikke-planlagte spørgsmål (Andersen, 2014, p. 155). De otte interviews varede mellem 50-90 minutter.

Efter interviewindsamlingen står det særligt frem, at eleverne påvirkes på forskellige måder i brugen af Lectio. De fortæller, hvordan de på forskellig vis håndterer Lectios data, hvilket vi definerer som 'strategiske tilgange' til Lectio. Deres individuelle strategiske tilgange ser vi som reaktioner på Lectios datafremstilling og altså en performativ effekt affødt af data.

Vi konkluderer i vores speciale, at hver af de otte interviewede elever har en strategisk tilgang i anvendelsen af Lectio. Til formålet om en komprimeret version i denne artikel, vil jeg her inddrage de tre strategier, som jeg fandt særligt bemærkelsesværdige. Den ene strategi udtrykkes af Søren,

Max og Ditte, som bruger Lectio som et planlægningsværktøj til andet end overblik over skema og afleveringer ved også at planlægge fremmøde og arbejdsindsats. Den anden strategi udtrykkes af Hans, Simone og Ditte og handler om aktivt at undgå bestemte oplysninger i Lectio for også at undgå bestemte følelser. Den tredje strategi udtrykkes af Anne og handler om ofte at tjekke sine karakterer i Lectio og sammenligne tallene med andre, hvilket medfører blandede følelser, men også potentielt motivation for at blive bedre. Jeg har opdelt eleverne i disse strategier med udgangspunkt i fælles træk, og Ditte indgår bevidst i to, da hun har elementer af begge strategier. Anne indgår også en smule i flere af strategierne men har én fremtrædende strategi, hvorfor hun kun er nævnt i denne ene her. Før jeg når til behandlingen af elevernes strategiske håndteringer af Lectio, vil jeg udvikle forståelsen af Lectio som motivationsteknologi.

Lectio som motivationsteknologi

Staunæs og Brøgger skriver, at data kan knyttes til en særlig styringsform: "Disse incitamentbaserede styringsformer er rettet mod en slags avanceret administration af 'motivationsteknologier'. De handler om at tiltrække og skubbe aktører, mennesker såvel som organisationer og nationer, så de motiveres til at ville det, de skal" (2017, p. 51). For at undersøge Lectio som motivationsteknologi vil jeg først belyse nogle incitament i Lectio. 'Incitament' forstår jeg som tilskyndelser til at skubbe elever til at handle på bestemte måder. Et eksempel på et incitament i Lectio kan være et ønske om at have lavt fravær, da man ved en høj fraværspromcent kan risikere at skulle til eksamen i fuldt pensum. Et ikke-Lectio relateret eksempel kan være, at man er motiveret til at tage i fitness ti gange i en måned, fordi man i sin fitness-app vil få en medalje. Således kan der være incitament, som skaber motivation på baggrund af henholdsvis straf og belønning for bestemte handlinger.

Gymnasieeleven Ditte fra 3.g på Solbæk Gymnasium fortæller om farver i Lectio:

Altså jeg forbinder jo tit det røde med noget dårligt, fordi det er rødt alt det, man mangler, bortset fra når det er aflyst, så er de jo også røde, og det synes jeg jo er noget godt, men jeg synes, de der farver påvirker en meget, når man ser farven på Lectio.

Yderligere pointerer hun, at gymnasiet ofte bruger farver, og at bestemte forståelser af farverne herigennem bliver indprentet. Om rød siger hun: "... det er generelt sådan med skolen, og de farver de sætter ind i hovedet på os, fordi vi kigger på det hver dag, så jeg synes helt klart, at rød forbindes med noget, der er dårligt". Hun synes modsat, at grøn er en glad farve: "... jeg forbinder det hele tiden med noget fra skolen, fordi de går meget op i farver, så det grønne giver mig sådan en gladere følelse". Lectios brug af den røde farve i nogle sammenhænge, og den grønne farve i andre, danner incitament til at skubbe elever til at handle eller føle på bestemte måder. Den grønne farve bliver brugt til at markere "Afleveret", når en opgave er sendt rettidigt afsted, derimod bliver den røde farve brugt til at markere "Mangler", hvis en opgave ikke er afleveret. I den grafiske fraværsoversigt bliver elevens fravær vist med røde søjler. Som skrevet tidligere pointerer Bodén netop, at der ligger en indlejret forståelse i den røde farve som noget forbudt. Farven gør det ligeledes svært at ignorere påmindelsen, da den røde farve har en intensitet, som springer i øjnene (2013, p. 12). Denne intensitet, og de tilhørende associationer til fravær, kan være incitament til netop at være til stede samt aflevere sine opgaver til tiden. Incitamentet, og brug af bestemte farver, kan skabe et ubehag hos elever. Trækker vi på Staunæs' pointe om, at motivationsteknologier risikerer at skabe noget ikke-intenderet (2017, p. 4), kan elevens ubehag forstås som en afledt effekt af den intenderede motivationsteknologi, hvor eleverne motiveres til at møde op og lave deres lektier. Omvendt kan et perspektiv også være, at ubehaget er en del af intentionen, da ubehaget, som vi hører fra gymnasieeleven Ditte, kan føre til handling og til netop

motivation for skolearbejdet for således at undgå gentagende ubehag.

Hver gang eleven logger på Lectio, vil eleven blive mindet om aktuelle oplysninger på forsiden, for eksempel om frigivelse af karakterer eller snarlige afleveringsfrister. Denne måde at udvælge og synliggøre bestemte data på forsiden påvirker eleverne på forskellig vis, hvor nogle glæder sig til at se karaktererne eller er motiverede for de fremtidige afleveringer, mens andre elever ikke ønsker at se, eller forholde sig til, sine karakterer - og hos dem kan det vække ubehagelige følelser med meddelelsen om offentliggørelse af karakterer. Vi hører fra eleven Ditte, at hendes forside i Lectio aktuelt har påmindelser om den kommende SRP-opgave³. Om dette fortæller hun:

... hver gang jeg går ind på Lectio på computeren, der bliver jeg nervøs, for det står allerførst i den første kolonne. Der står ligesom kun SRP-ting, og det stresser mig lidt, og det har det gjort den sidste måned også, og jeg synes, det er meget tidligt, at man får det her stress.

Farvevalg og påmindelser i Lectio udgør incitament, som vækker følelser i mødet med eleven. Jeg vil nu undersøge nærmere, hvordan der handles på følelserne eller rettere sagt, hvordan eleverne handler på forskellige strategiske måder i anvendelsen af Lectio.

Elevstrategier

I de følgende afsnit udlægges elevstrategierne med inddragelse af eleverne Søren, Max, Anne, Ditte, Simone og Hans, som alle forholder sig strategisk til Lectio på forskellige måder.

Planlægningsstrategier

'Value for mine penge'

Nogle af eleverne anvender strategisk Lectio som et planlægningsværktøj. Her handler det ikke nødvendigvis kun om planlægning ud fra skema

³ SRP (studieretningsprojektet) er en stor selvstændig opgave, som skal skrives i 3.g på STX.

og fremtidige afleveringer med målet om at møde op og aflevere, men også om strategisk at planlægge sin arbejdsindsats ud fra størst mulig belønning og færrest mulige konsekvenser.

Søren, som går i 3.g på Rødbjerg Gymnasium, fortæller, at han studerer sine standpunktskarakterer i Lectio for at planlægge sin videre indsats. Ud fra de løbende standpunktskarakterer har han fundet ud af, hvilke lærere der kun medtager den senest afleverede opgave i karakterafgivningen, og hvilke lærere der ikke tager de ikke-afleverede opgaver med i sin bedømmelse. Derfor er der "... exceptionelt mange opgaver jeg ikke afleverer", siger Søren. Ligeledes fortæller han om at udvælge fag, som han lægger ekstra kræfter i på grund af muligheden for at gå fra 7 til 10 i karakter, frem for at lægge kræfter i fag, hvor han kan gå fra 10 til 12, da afkastet på karaktergennemsnittet vil være højere ved at rykke sig fra 7 til 10 end 10 til 12. Søren forklarer, "... at her vil jeg gerne gøre en ekstra indsats, for der ved jeg, at jeg får value for mine penge...". Søren beskriver videre, at "Karakteren er for mig lidt en måler for, hvor meget jeg kan komme af sted med". Med Staunæs' definition af at motivation er noget, som skal skabes (2017, p. 5), kan det fremstå som om, at Søren netop skaber sin egen motivation for udvalgt skolearbejde ved at afprøve, hvilke afleveringer han kan aflevere, og udlade at aflevere, uden at karaktererne ændrer sig for meget.

Søren fortæller, at han spiller meget computerspil, og at det her handler om at få den største progression i stats⁴, hvilket han anvender som metafor for måden, han bruger Lectio på. Han beskriver, at "... det er sjovt, at jeg kan se, at der sker noget, når jeg lægger det ekstra stykke arbejde i". Dette er også med til at tydeliggøre den motivation, som han skaber for sig selv. Han bliver motiveret på en bestemt måde ved at tilgå Lectio som et computerspil.

⁴ Engelsk forkortelse af ordet "statistics" som ofte anvendes i forbindelse med computerspil.

Råd til at skippe en time eller en aflevering

Hvis fraværsprocenten i Lectio vurderes lav, kan det være grundlag for at tage fravær. Max fra 3.g på Solbæk Gymnasium bruger Lectios fraværsregistrering til ikke blot at holde overblik men også til at vurdere risikoen ved at tage mere fravær. Han fortæller:

Ja altså nogle gange kan jeg godt bruge fravær, (...) så kan man godt gå ind og se, at jeg for eksempel har mega lavt fravær, og at jeg har råd til at skippe en time, eller jeg har råd til ikke at aflevere en opgave.

Vi hører her, at data skaber muligheder for Max. Lectios dataregistrering gør det muligt for ham at skippe en lektion eller aflevering på en strategisk måde ud fra en vurdering af, hvornår det ikke vil føre til problemer. Lectios fraværskartogram illustrerer en stiplede linje ved 10% fravær (se billede 2 på side 5), og denne visualisering kan være med til at underbygge en opfattelse af, at fravær under denne linje giver 'råd' til mere uden konsekvenser. Også eleven Anne fortæller, at hun kan finde på at bruge fravær, hvis hun "... bare havde brug for noget pause" men fortæller samtidig, at hun godt ved, at hun "... aldrig vil komme derud, hvor jeg vil komme på de 10%, og det ville være sådan, at jeg fik en advarsel".

Ditte fortæller også om at bruge data til at opveje muligheder. I hendes tilfælde drejer det sig om den angivne elevtid på afleveringer.

... jeg bruger det mere til, hvis jeg har mange opgaver, og jeg ikke har kunne overskue dem alle, så kigger jeg på den elevtid, der er mindst for at overveje, om jeg skulle lade være med at prioritere den og så eventuelt tage fraværet for den.

Det skriftlige fravær beregnes ud fra elevtiden, hvilket vil sige at des mindre elevtid til afleveringen, des mindre fravær vil den manglende aflevering give. Elevtiderne giver Ditte mulighed for strategisk at fravælge de opgaver, som vil føre til mindst fravær.

Flere af de interviewede elever nævner også muligheden for et mere skjult fravalg af afleveringer eller udskydelse af afleveringsfristen. Det vil sige, at de fortæller om at aflevere et tomt eller beskadiget dokument, hvilket også giver registreringen "Afleveret" i Lectio. De fortæller videre, at læreren i nogle tilfælde antager, at der er sket en teknisk fejl, så eleven får mere tid til afleveringen og undgår fraværet i Lectio. Denne tilgang kan ses som et slags spil med teknologien Lectio, hvor det i højere grad handler om mestring af teknologien end af skolearbejdet.

Undvigelsesstrategier

Kortvarig lykke og langvarig ulykke i mødet med Lectio

I et forsøg på at passe på sig selv vælger nogle elever at undvige mødet med egne karakterer. Simone fortæller om at undgå karakterer i Lectio for herved at undgå ubehagelige følelser – også på bekostning af de gode følelser. Hun oplever et stort pres for at gøre det godt og ønsker, at hendes indsats afspejles i karaktererne. Hun fortæller: "... hvis jeg nu fik 12, så ville jeg blive rigtig glad, men det ville være en ret kortvarig lykke i forhold til, hvis jeg fik en karakter, jeg ikke blev glad for, så ville det være en ret langvarig ulykke...".

Hvis vi ser på det med Staunæs' motivationsteori, kan det være 'grimme' følelser, som er på spil for Simone. Staunæs udlægger, at motivationsteknologier kan medføre performative effekter i form af 'grimme' følelser som misundelse, forfængelighed og skam (2017, p. 4). Simones oplevelse af at være presset til at få, hvad hun karakteriserer som gode karakterer kan hænge sammen med én eller flere af de eksemplificerede 'grimme' følelser. Karakteren efterlader ikke kun Simone med informationen om en god/dårlig aflevering men også med en følelse af henholdsvis lykke eller ulykke, som demonstrerer det performative i data. Staunæs et al. udlægger, hvordan data ikke kun giver fakta "... men fremprovokerer et følelses- og handlingsrum..." (2021, p. 74). Med denne terminologi kan

vi sige, at der fremprovokeres et følelsesrum hos Simone, når hun kigger på sine karakterer. Og i dette rum opholder de ulykkelige følelser sig i længere tid end de lykkelige. Hun fortæller videre: "Så det er også lidt derfor, jeg ikke rigtig kigger på det, fordi risikoen er for stor...". Simones følelser i forbindelse med karakterer motiverer hende altså til at kigge væk, fordi risikoen for ubehagelige, eller 'grimme', følelser er for stor. Hun vurderer derfor, at hun hellere vil være foruden de lykkelige oplevelser med karakterer, hvis hun så samtidigt kan være foruden de ulykkelige.

Simone skal aktivt undgå karaktererne i Lectio: "Men jeg skal jo undgå dem, fordi Lectio minder mig om, at der er kommet standpunktskarakterer". Herudover har hun valgt at slå push-notifikationer fra i Lectio-appen for ikke at få påmindelser om fravær, karakterer eller rettede afleveringer.

Minefelt af karakterer, afleveringer og megadårligt humør

Nogle elever oplever karakterer som et farligt minefelt, som skal trædes varsomt forbi. Hans går i 3.g på Solbæk Gymnasium og fortæller, ligesom Simone, at han ikke vil se sine karakterer i Lectio. Vi spørger Hans i interviewet, hvad karakterer betyder for ham, og han svarer: "Det er jo det, der er problemet. De betyder for meget for mig. Og det har jeg fanget, det er dét, jeg prøver at undgå". Strategien med at skubbe karakterer væk kan være en måde at afvise den magt, som han ved, karakterer ellers har over ham. Hans fortæller for eksempel om at blive ked af det, hvis han får en lavere karakter end andre, som brugte mindre tid på opgaven, end han gjorde.

Staunæs og Brøgger pointerer, at sammenligneligheden i data kan føre til følelser som skam og misundelse (2017, p. 52), som jeg ser være på spil hos Hans. Det er især ved sammenligninger i klassen, at Hans føler, at karakterer betyder for meget. Katznelson og Louw udlægger, at karakterers enkelthed gør muligheden for sammenligning, med sig selv og andre, nem. Og hvis karakteren kobles

til sammenligning, konkurrence og graden af anerkendelse, vil det også have betydning for elevens positionering i det sociale fællesskab (Katznelson & Louw, 2018, p. 32). Hans fortæller: "... jeg føler, det er et minefelt, man totalt bare kan undlade at deltage i, hvis man bare lader være med at snakke om det". Han fortæller videre: "Så ved at jeg ikke selv ved, hvad jeg har fået, så spejler jeg mig ikke i, hvad andre får". Staunæs argumenterer netop for, at data styrer følelser, motivation og handlinger (2017, pp. 4, 9), så Hans' undvigelse af karakterer kan samtidigt betyde undvigelse af at blive styret af selve karaktertallene.

Gymnasieeleven Anne kan også, som Hans og Simone, have brug for at kigge væk fra bestemte oplysninger i Lectio en gang imellem. Til spørgsmålet om hvorvidt der er dage, hvor det er svært at logge på Lectio, svarer hun:

Hvis man ved, der er sådan fem afleveringer inden for seks dage eller sådan noget, så bliver jeg bare lidt deprimeret af at gå derind, så ved jeg godt, jeg bliver i mega-dårligt humør, fordi jeg bare kan se, alt det jeg mangler. Så der har jeg ikke rigtig lyst, der går jeg i hvert fald ikke ind under opgaver. Og så selvfølgelig hvis man ikke har afleveret en aflevering, det sker så ikke rigtig for mig, men hvis der er. Eller hvis der er fravær eller dårlige karakterer eller en lang dag på skemaet.

Det kan være svært at blive konfronteret med forskellige oplysninger om sig selv, sine præstationer og det arbejde, som ligger forude. Det lyder til, at nogle af eleverne forsøger sig med en 'ude af øje, ude af sind'-strategi for at give sig selv nogle pusterum.

Sammenligningsstrategi

Beretning fra Lectios karakterkonkurrence:
Jeg græd i flere dage

Anne fortæller, at hun "... godt kan lide karakterer (...) men samtidigt, er det også bare noget, jeg går alt for meget op i, og noget der sådan styrer mig". Hun vil især gerne have gode karakterer, fordi hun sammenligner sig med andre og nødigt vil

være den med de laveste karakterer. Det er hun dog regelmæssigt, og det fører derfor oftere til skuffelse end til glæde. Hun mærker altså primært ubehagelige følelser ved at trække karaktertallene ud af Lectio og ind i sociale sammenhænge. Selvom Anne er bevidst om den følelsesmæssige påvirkning, opsøger hun sammenligninger med blandt andet kæresten: "Og jeg vil godt sådan have et højere snit end ham, men jeg er den eneste, der kæmper den kamp, så det er vildt latterligt, for han er mega ligeglad". Anne beskriver karakter-sammenligningerne som konkurrencer:

Jeg synes, der er konstant konkurrence. Efter en aflevering var der også en der skrev, og hun skriver også kun, hvis det er, hun har fået gode karakterer, hvad jeg har fået, for lige at virke bedre. Så jeg synes det på alle parametre, så er der konkurrence. Jeg laver også selv konkurrence, hvis jeg spørger. Det giver også lidt selvtillid, hvis man klarer det godt og bedre, lidt dumt at sige, men det gør det.

Anne fortæller videre, at hun bliver påvirket, hvis hun er "bagud" i konkurrencen:

... jeg får 02 (...) og han fik 10. Og der stortudede jeg. Det er bare den måde, det bliver sammenlignet på, og det er bare virkelig sådan ja lagt op mod hinanden. Og det blev godt nok, ej jeg græd i flere dage efter det.

I Annes beskrivelse af karakterer og "den måde, det bliver sammenlignet på", lyder det til, at Lectios registrering af alle modtagne karakterer spiller en rolle ved netop at muliggøre og fordre konkurrence. Lectio giver muligheden for altid at tjekke sine karakterer, hvilket gør det til et konstant til- eller fravalg. Og som skrevet i indledningen, går Anne "... altid ind og tjekker sådan karakterer, selvom jeg godt ved, der ikke er kommet nogle [nye] ind...". Med inddragelse af Staunæs (2017, pp. 3, 9) kan det se ud til, at konkurrencerne blandt andet medfører den 'grimme' følelse misundelse, som også kan skubbe til hårdere arbejde, hvilket kan være dét, der er på spil for Anne her. Når hun er misundelig over andres højere karakterer, har hun lyst til at forbedre sig og bestrebe sig på at indhente, eller ligefrem overhale, de andre aktører. Anne fortæller i interviewet meget om de følelser, som hun oplever i mødet med data i

Lectio, og når disse data tages med ud af Lectio. Hun fortæller om at hige efter glædesfølelsen og selvtillidsboostet, som hun opnår ved gode karakterer i sammenligning med andre. Denne glæde kommer dog ikke uden at indgå i sammenligninger, hvormed hun samtidigt risikerer de ubehagelige følelser, som hun oplever en overvægt af: "... det gør mig bare deprimeret, mere end det gør mig glad". Men hun fortæller også, at "Jeg kan også bare blive glad, hvis jeg får en rigtig god karakter - så det er både sådan glæde og ked af det". Det er en interessant iagttagelse, at Anne risikerer de ubehagelige følelser, der kan medfølge i sammenligninger af karakterer, da hun bestræber den glæde, som karaktererne også kan give hende, hvorimod Simone fravælger den "kortvarige lykke" for også at undgå den "langvarige ulykke". De har forskellige vurderinger af, hvorvidt de positive følelser er de ubehagelige følelser værd.

Afsluttende opsamling

I dette projekt har jeg undersøgt Lectio som en aktuel motivationsteknologi i de danske gymnasier ud fra et elevperspektiv. Analysen viser, hvordan Lectios oplysninger om karakterer, fravær og afleveringer har performative effekter på gymnasieelevernes følelser og motivation, som kommer til udtryk i forskellige 'strategiske tilgange' til Lectio.

Der er "exceptionelt mange opgaver, jeg ikke afleverer", fortæller Søren. Han tilgår Lectio som et computerspil, hvori han anvender Lectios registrerede data til at spille. Spillet handler om at planlægge og skrue op og ned for sin arbejdsindsats ud fra en afvejning mellem konsekvenser og et tilfredsstillende karaktergennemsnit. Og spillets formål er at opnå "value for mine penge". "Jeg har råd til at skippe en time", siger Max, mens han kigger på sin fraværspå procent i Lectio. Max og

Ditte spiller også et slags spil i Lectio, hvor dataregistreringen anvendes til at risikovurdere. Max anvender fraværsregistreringen, og Ditte bruger afleveringernes elevtider til at undersøge muligheden for at fravælge henholdsvis undervisningstimer og afleveringer med færrest mulige konsekvenser. Karaktersammenligninger er et minifelt. Sådan oplever Hans det i hvert fald. Derfor vælger han at undgå at klikke på fanen 'karakterer' i Lectio. Undvigelsesstrategien handler også om at undvige de ubehagelige følelser, han før har oplevet i karaktersammenligninger med andre. Karakterer fører til kortvarig lykke og langvarig ulykke for Simone. Derfor undgår hun også karaktererne i Lectio - så vidt det altså er muligt med notifikationer i Lectio-appen og påmindelser på Lectio-hjemmesiden. Anne oplever også blandede følelser i mødet med karakterer, men hun vurderer, modsat Simone, at de glade følelser er de ubehagelige værd. Der er konstant mulighed for at tjekke sine karakterer i Lectio og en konstant karakterkonkurrence med andre, fortæller hun. Og det er en konkurrence, hun gerne vil vinde. Selvom det er en "vildt latterlig kamp", som kan føre til gråd i flere dage, så higer hun efter selvtillidsboostet, som hun har oplevet, at gode karakterer kan give.

Analysen viser samlet, at teknologien Lectio producerer strategiske elever, som alle træffer strategiske valg i deres brug af Lectio med formålet om at opnå, eller undgå, bestemte følelser. Disse gymnasieelevers fortællinger giver blot et lille indblik i, hvorledes data i Lectio påvirker brugerne. Jeg håber, at undersøgelsen, udover dette indblik, kan inspirere til øget opmærksomhed på Lectios og andre motivationsteknologiers performative effekter, og herudover opmærksomhed på betydningen af de data som registreres, og måden hvorpå de anvendes og opstilles.

Referencer

- Andersen, I. (2014). *Den skinbarlige virkelighed: Vidensproduktion i samfundsvidenskaberne* (Vol. 5.). Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Apple. (2021). Forhåndsvisning af App Store - Lectio+. Retrieved from <https://apps.apple.com/dk/app/lectio/id836215784?l=da>
- Bodén, L. (2013). Seeing red? The agency of computer software in the production and management of students' school absences. *International journal of qualitative studies in education*, 26(9), 1117-1131. <https://doi.org/10.1080/09518398.2013.816887>
- Christensen, S., & Knudsen, H. (2019). Kapitel 6. Komme først eller være god? Konkurrence som prekær motivation for læring. In K. B. Kousholt, J. B. Krejsler, & M. Nissen (Eds.), *At skulle ville – Om motivationsarbejde og motivations tilblivelse og effekter* (pp. 149-172): Samfundslitteratur.
- Jensen, M. S., & Josiasen, L. (2021). *Datafremstilling på Lectio - Gymnasieelevers fortællinger om et skoleliv med Lectio*. (Kandidatspeciale). Aarhus Universitet.
- Jensen, S. F. (2007). Lectio som et redskab i den pædagogiske praksis – en spørgeskemaundersøgelse.
- Katznelson, N., & Louw, A. V. (2018). *Karakterbogen: Om karakterer, læring og elevstrategier i en præstationskultur*. (1 udg.) Aalborg Universitetsforlag.
- MaCom A/S. (u.å.). Referencer. Retrieved from <http://macom.dk/publish/da/referencer.htm>
- Rottbøll, E., & Toft, S. B. (2012). Kortlægningen af den typiske snydetamp er begyndt. *Information*. Retrieved from <https://www.information.dk/indland/2012/09/kortlaegningen-typiske-snydetamp-begyndt>
- Staunæs, D. (2017). *Grøn af misundelse, rød af skam og hvid som uskylden - (post)psykologiske tanker om nye motivationsteknologier, følelsesøkonomier og affirmativ normkritik*: www.lederliv.dk.
- Staunæs, D., Bjerg, H., Juelskjær, M., & Olesen, K. G. (2021). *Datasans - Etisk skole- og uddannelsesledelse med data*: Nyt fra samfundsvidenskaberne.
- Staunæs, D., & Brøgger, K. (2017). Krads kritik: Repræsenteret af data, motiveret af grafer og søjlediagrammer. *Tidsskrift for Arbejdsliv*, 19(4), 51-54. <https://doi.org/10.7146/tfa.v19i4.109083>
- Staunæs, D., & Brøgger, K. (2020). In the mood of data and measurements: experiments as affirmative critique, or how to curate academic value with care. *Feminist theory*, 21(4), 429-445. <https://doi.org/10.1177/1464700120967301>
- Version2. (2014). Big Data-værktøj rykker ind i gymnasierne og fortæller hvem der dropper ud. Retrieved from <https://www.version2.dk/artikel/big-data-vaerktoej-forud-siger-gymnasie-dropouts-med-imponerende-traefisikkerhed-59048#comment-279168>
- Ørestad Gymnasium. (u.å.). Fastholdelsesstrategi. Retrieved from <https://oeres-tadgym.dk/strategi-og-politikker/fravaers-og-frafaldspolitik/>

Abstract

The focus of this article is “Lectio”, a digital lesson system widely used in Danish high schools. The purpose is to explore Lectio as a current motivational technology from a student perspective. Through interviews with students, I study how the students strategically navigate using Lectio, where there is a large and easily accessible collection of performative data regarding their grades, absence, and assignments. I understand data as performative, which means data can evoke feelings, and they can motivate to act. The analytic work shows that students are motivated to act in different ways based on previously experienced emotions when encountering Lectio's data visualization. Additionally, the analysis shows that students use Lectio as support to make decisions. For some students, it is about seeking or avoiding specific emotions, for some, it is about reducing workload, and for others, it is about achieving specific grades.