

It i skolen



Mere it i skolen. Men hvorfor og hvordan? Oplægget sætter spot på it som en del af skolens hverdag – som en udfordring og som et potentiale – og kaster et blik dels på de it-baserede læremidler og dels på de kritiske kompetencer, som det er nødvendigt eleverne tilegner sig, når man *bare lige kan google det*.

Dorthe Carlsen (dca@ucsyd.dk)

Historien om Jens peger på en række centrale temaer:



Hastighed er et problem

Hvordan kan it støtte den faglige læring? Lærerens undervisning?

Interaktive tavler – bomber pædagogikken tilbage?

Hvad med facebook, twitter, Myspace osv?

Er det i orden at eleverne bare googler sig frem til et svar?

Mobiltelefoner – skal være slukket i timerne – eller inddrages i undervisningen?

Hvorfor?

- Samfundsudvikling
- Teknologisk udvikling
- Børne- og ungdomskulturen ("digitalt indfødte")

Fra teknologi til pædagogisk teknologi

3 centrale pointer:

- når målet er elevens digitale kompetence
 - Fra teknologi til pædagogisk teknologi
 - Den digitale skole er en måde at tænke undervisning og læring på
 - Styrkelse af lærerens (digitale) læremiddelfaglighed

Vision for den digitale skole

- Styrket faglighed
- Nye læringsveje for elever
- Fleksible lærings- og undervisningsmiljøer
- Udnyttelse af digitale læringsressourcer
- Inklusion af læse- og skriveusikre elever
- Styrket videndeling og lærersamarbejde
- Innovativ skoleudvikling

Se www.ucsyd.dk



Hvor er vi nu?

EVA *It i skolen* (2009)



Undersøgelsen viser at når lærere i dag anvender it i undervisningen, sker det bl.a. via **interaktive tavler**, så elever og lærere sammen kan søge opdateret viden på **internettet** og løse opgaver der bliver illustreret af både ord, lyd og billeder. Lærere bruger forskellige programmer som kan **træne elevernes færdigheder** i fx grammatik og matematik på netop deres eget faglige niveau. Det at bruge it **motiverer** eleverne - de synes det er sjovere.

Meget få lærere overvejer nemlig hvordan it kan hjælpe eleverne til at lære at forstå en opgave og til at nå **konkrete faglige mål**. Men it kan og skal spille en fagdidaktisk rolle. Fx som det sker på en skole hvor en lærer bruger den interaktive tavle i matematik-undervisningen i de yngste klasser, og her gør faget mere konkret og visuelt ved at eleverne kan lægge samme og trække fra ved at flytte kroner eller æbler på tavlen.

Ledere og lærere på nogle af de deltagende skoler synes i øvrigt at de efterhånden er **godt med når det gælder it-udstyr**. Til gengæld oplever de **problemer med at få it-udstyret til at virke** - og det betyder i sidste ende at nogle lærere fravælger at bruge it i undervisningen. Ofte er ansvaret for den tekniske support og it-driften placeret i kommunen, og det er derfor kommunerne der i højere grad bør prioritere at it-udstyret fungerer så det ikke begrænser lærernes muligheder for at anvende it i undervisningen.

Konklusioner **It i skolen** (EVA)

- Internet meget populært – men problemer med kildekritikken
- Eleverne laver flotte produktioner – men fortaber sig i form frem for indhold
- Færdighedstræning er populært – risiko for at det anvendes uden didaktisk eller fagligt mål
- It kan understøtte undervisningsdifferentiering – kompenserende sigte
- Problemer med driftsikkerhed
- Interaktive tavler støtter spontan brug af it.
- It anvendes som supplement – ikke integreret i fagene

Anbefalinger:

Fra et almenpædagogisk perspektiv - > det faglige udbytte

Fra at lukke for internettet -> lære kildekritik og netetik

Oplæsningsprogrammer

Både lærere og elever skal bruge tavlerne (også i frikvartererne)

It-infrastruktur: Læg materialer og digitale læringsressourcer på nettet.

Hvad er et læremiddel?

*Læremidler er midler,
der bringes ind i
undervisnings- og
læringssammenhænge
med elevernes læring
som mål.*



Læremiddellandskabet

Jens Jørgen Hansen (2010)



Et landskab i naturen sætter en ramme for vores oplevelse, sansninger og udfoldelse. Det sætter bestemte stemninger i sving, det aktiverer vore sanser – syn, hørelse og lugtesans – og det giver visse muligheder for handlinger, aktiviteter og erfaringer.



Skolens læremiddellandskab har de samme kvaliteter – som en scene for oplevelse og udfoldelse, eller formuleret i et pædagogisk sprog, for læring og undervisning. Læremiddellandskabet sætter en dramaturgisk ramme for undervisning, hvor læreren kan udpege og fortælle om bestemte fænomener, tildele sig selv og eleven bestemte roller, iscenesætte bestemte forløb, der løber i bestemte rum og med den hensigt at skabe bestemte interaktioner.

Læremiddeltyper

Didaktiske	Semantiske	Funktionelle
Dansklandskabet Drabssag Menved	World of Warcraft	Photostory Audacity CD-Ord

SITES (Second Information Technology in Education Studies):



2000: Danmark ligger højt internationalt i forhold til at orientere it-praksis efter "det spirende læringsparadigme"

2006: Pædagogisk it-praksis otienterer sig i langt højere grad end 6 år tidligere efter "det traditionelle læringsparadigme".

!

It i skolen er ikke en simpel udvikling fra skolen 1.0 til skole 2.0,
Men en ændring af mindset...

Digitale læremidler



Regeringens it-strategi bliver, efter planen, offentliggjort i maj 2011.

Regeringen foreslår, at der afsættes 500 millioner kroner fra ABT-fonden til udrulning af fremtidens it-baserede læremidler, og at indsatsen understøttes ved at iværksætte forsøg med digitale demonstrationsskoler.

(kilde UVM:

<http://www.uvm.dk/Uddannelse/Tvaergaaende%20omraader/Temaer/It%20i%20undervisningen/it%20i%20undervisningen/Udd/Folke/2011/Mar/110301%20It%20skole%20vaere%20en%20loeftestang%20for%20fagligheden.aspx>)

Digital læremiddelfaglighed



It er godt. Det ved alle der følger med i den offentlige debat om skolen. Jo mere it, des bedre. Men så simpelt er det ikke.

(Jeppe Bundsgaard. *Faglighed og digitale læremidler i undervisningen*. DpT 2010:15)

Læremiddelfaglighed:

Læremiddelfaglighed er lærerens kompetence i at beskrive, håndtere, evaluere og diskutere læremidler.

(Dorthe Carlsen og Jens Jørgen Hansen. *At vurdere læremidler i danskfaget*. 2009:18)

Hvad er det vi vil have?

- og hvad får vi med i rygsækken?

- Træningsprogrammer
- Udforskende programmer
- Vidensplatforme
- Skalprogrammer/værktøjsprogrammer
- Samarbejdsplatforme

(Bundsgaard, Jeppe. *Faglighed og digitale læremidler*. DpT 2010:17)

Og hvad er det vi gerne vil have at eleverne skal kunne?

Digitale kompetencer

It-og mediekompetencer i folkeskolen (Faghæfte 48)



Digital dannelse:

- Basale færdigheder i betjening af it
- Kompetencer:
 - Kritisk informationssøgning
 - Databehandling
 - Fortolkning af digitale mediers mangfoldige repræsentationer
 - At forstå sig selv og andre som aktører i en it-omverden
 - Evne til at tilpasse sig stadige nye udfordringer og betingelser i en digitaliseret omverden

4 centrale temaer - i alle fag



1. Informationssøgning og -indsamling
2. Produktion og formidling
3. Analyse
4. Kommunikation, videndeling og samarbejde

Den digitale skole

- se fx:

Bundsgaard, Jeppe. *Søgning er læsning*. NVL, tidsskrift, nr. 3. 2008

Dansk pædagogisk Tidsskrift. *IT 2.0 – didaktiske og pædagogiske udfordringer*. nr. 4. 2010.

Hansen, Jens Jørgen. *Læremiddellandskabet*. 2010

Holm Sørensen, Birgitte og Karin Levinsen. *It, faglig læring og pædagogisk videnledelse*. Rapport PIL 2008

KL's skolerigsdag:

http://www.kl.dk/ImageVault/Images/id_45950/ImageVaultHandler.aspx

Læremiddel.dk, fx: Brugerdreven innovation af digitale læremidler: 10 anbefalinger.

Den pædagogiske effekt af ITiF-læremidler. Læremiddeltjek

Mandag Morgen. *Nye lærerkompetencer er nøglen til den digitale folkeskole*. 7. marts 2011

Netværksskolen (microsoft)

UCSyddanmarks hjemmeside: <http://ucsyd.dk/viden-og-udvikling/den-digitale-skole/>

Vejle digitale skoler - <http://www.vejledigitaleskoler.net/>