

Klasserumskultur i det nye mediemiljø - udfordringer og muligheder

Januar 2015



Michael Paulsen

Lektor i læringsfilosofi, Aalborg Universitet

Twitter: @Forskernp

www.michaelpaulsen.dk

Plot

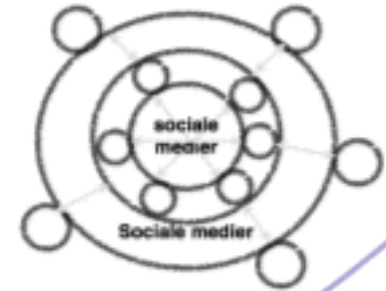
Før Internettet
Det lukkede
undervisningsrum



Bølge 1
Det gennemhullede
undervisningsrum



Bølge 2
Det intensiverede
undervisningsrum



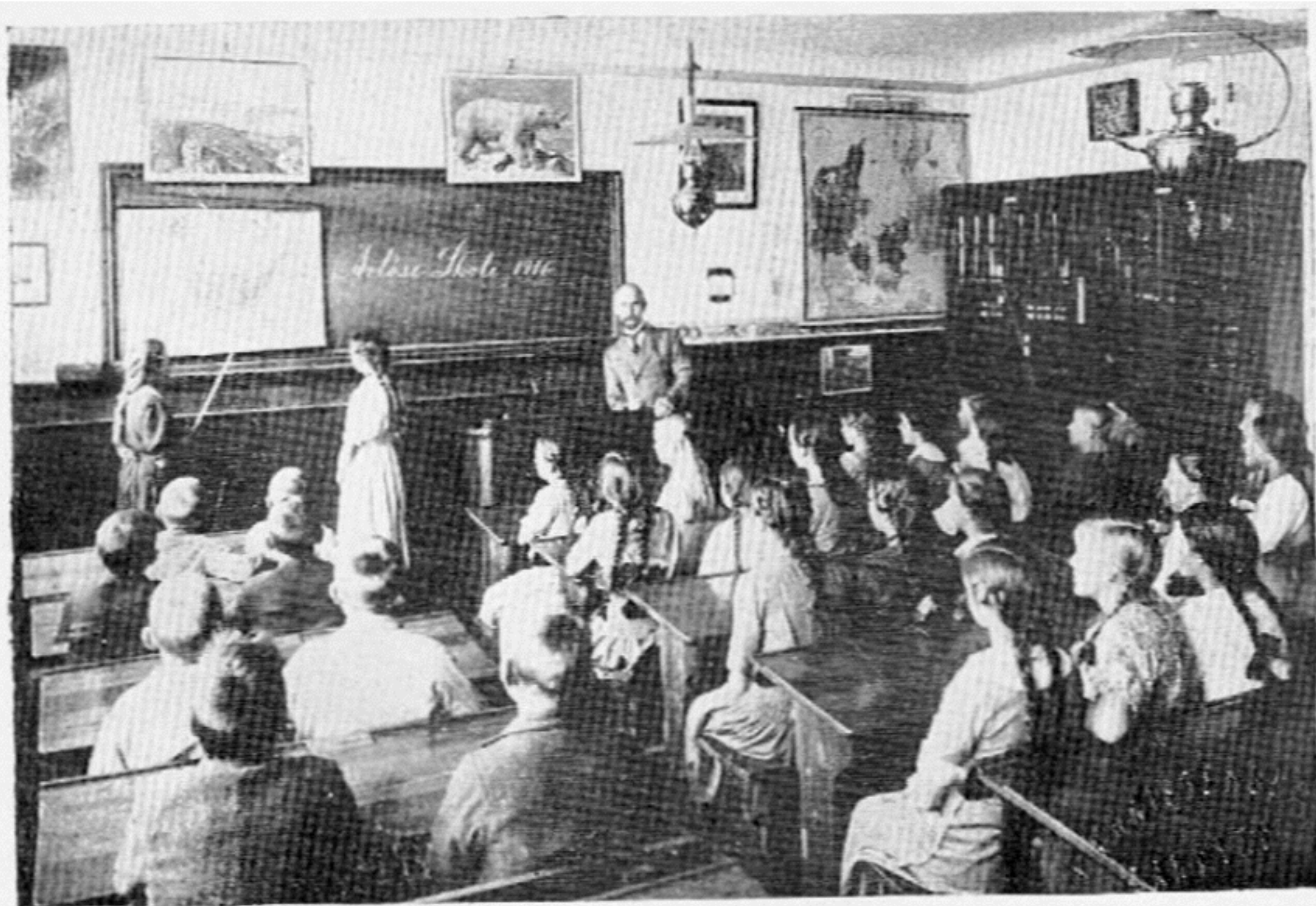
Bølge 3
Det kontaktsøgende
undervisningsrum

1 Vanskeligheder

2 Muligheder

3 Perspektiver

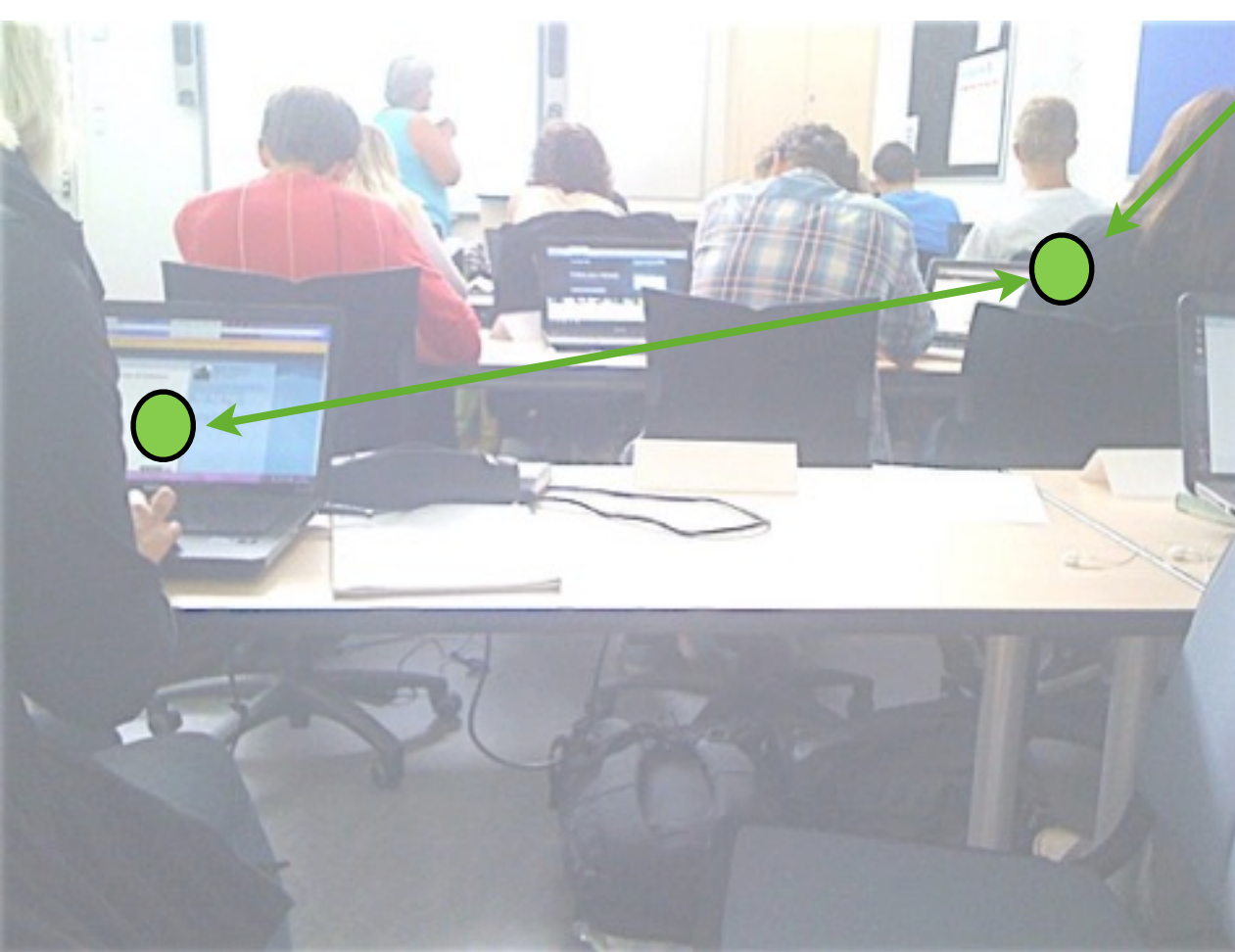
Det lukkede ekkorum



Arlose Skole: Interior 1916.

Del I: Vanskelighederne

Vanskelighed #1



- Gennemhulning
- Cocktail party effekt
- 1001 papirkugler i timen
- Af-individualisering
- Usikkert undervisningsrum

Vanskelighed #2

- Umiddelbart afhængighedsproblem
- Men: i så fald er et flertal afhængige..
- Alternativ forklaring: manglende social normativ regulering + utilstrækkelige måder at leve i det nye ekstra hybridiserede tilstedeværelsespres



Vanskelighed #3



- Opmærksomhedsstrid - hvem kaprer eleven mest effektivt?
- Sociale medier som opfangelsesapparater
- Interpellerer - teknisk, socialt, personligt
- Undervisningens magt som opfangelsesapparat svækkes

Vanskelighed #4

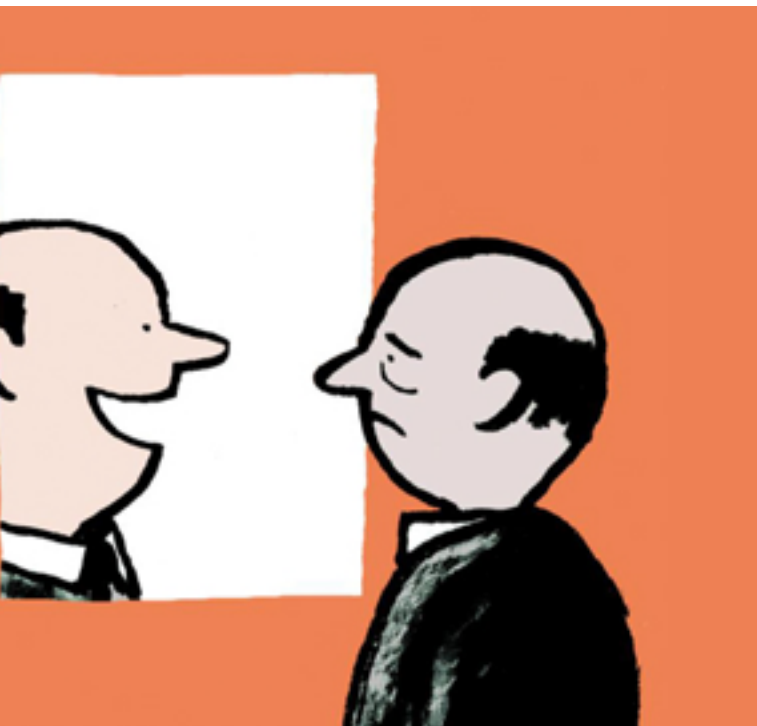
- Falsk ungdomsbevidsthed som “indre årsag”
- Multitasking som fjer man smykker sig med



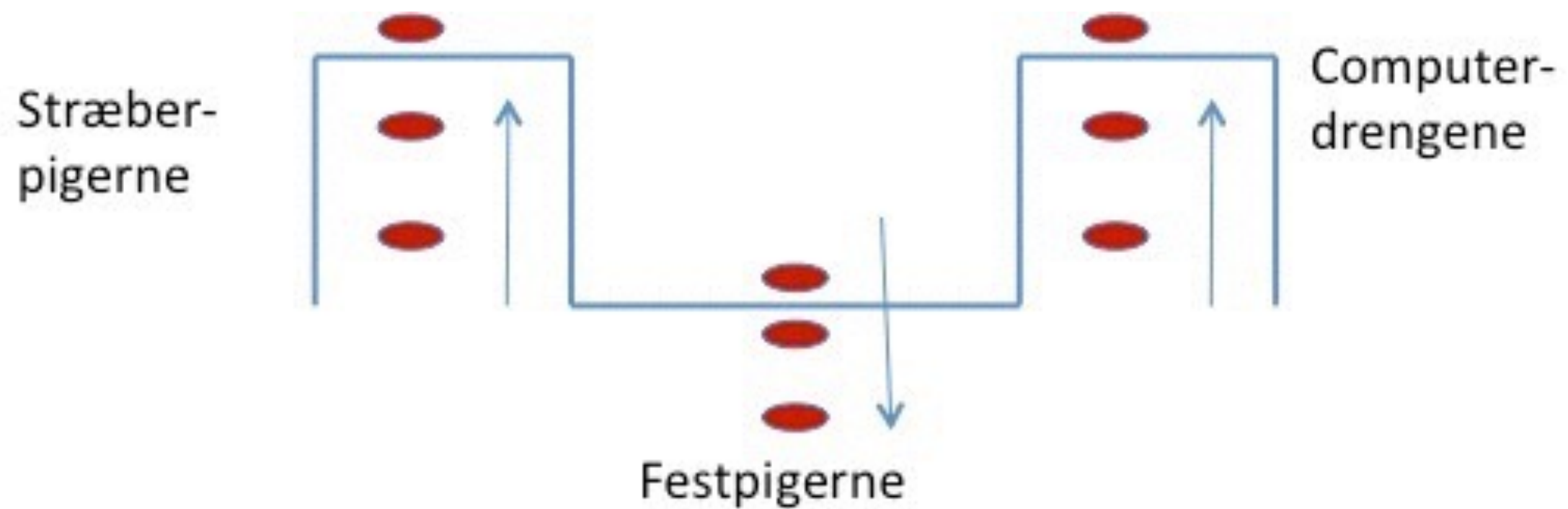
Vanskelighed #5

Ineffektive skoleautomatreaktioner

- *Forbudsstrategi*
 - Skader lærer-elev forholdet
 - Konflikter i lærerkulten
 - Polariserer elevkulturen: snyd og paternalisme
 - Virker ikke, hverken teknisk eller socialt
 - Forhindrer digital dannelse
- *Ligegyldighedstrategi / “ansvar for egen mediebrug”*
 - Forstærker dårlig klasserumskultur
 - Især fagligt svage elever bliver tabt i mediestormen
 - Forhindrer digital dannelse



Ex 1: *De to Tårne*



Ex 2: *Glashuset*

Forbudsstrategi, især computerspil

- *Sanktioner*
- *Overvågning*
- *Konflikter*
- *Polarisering*
- *Højt frafald*
- *Snyd og bedrag*
- *Mistillid*
- *Vedvarende den mest spillende klasse*

Hvad gør man så for at skabe en god it-kultur i en klasse?

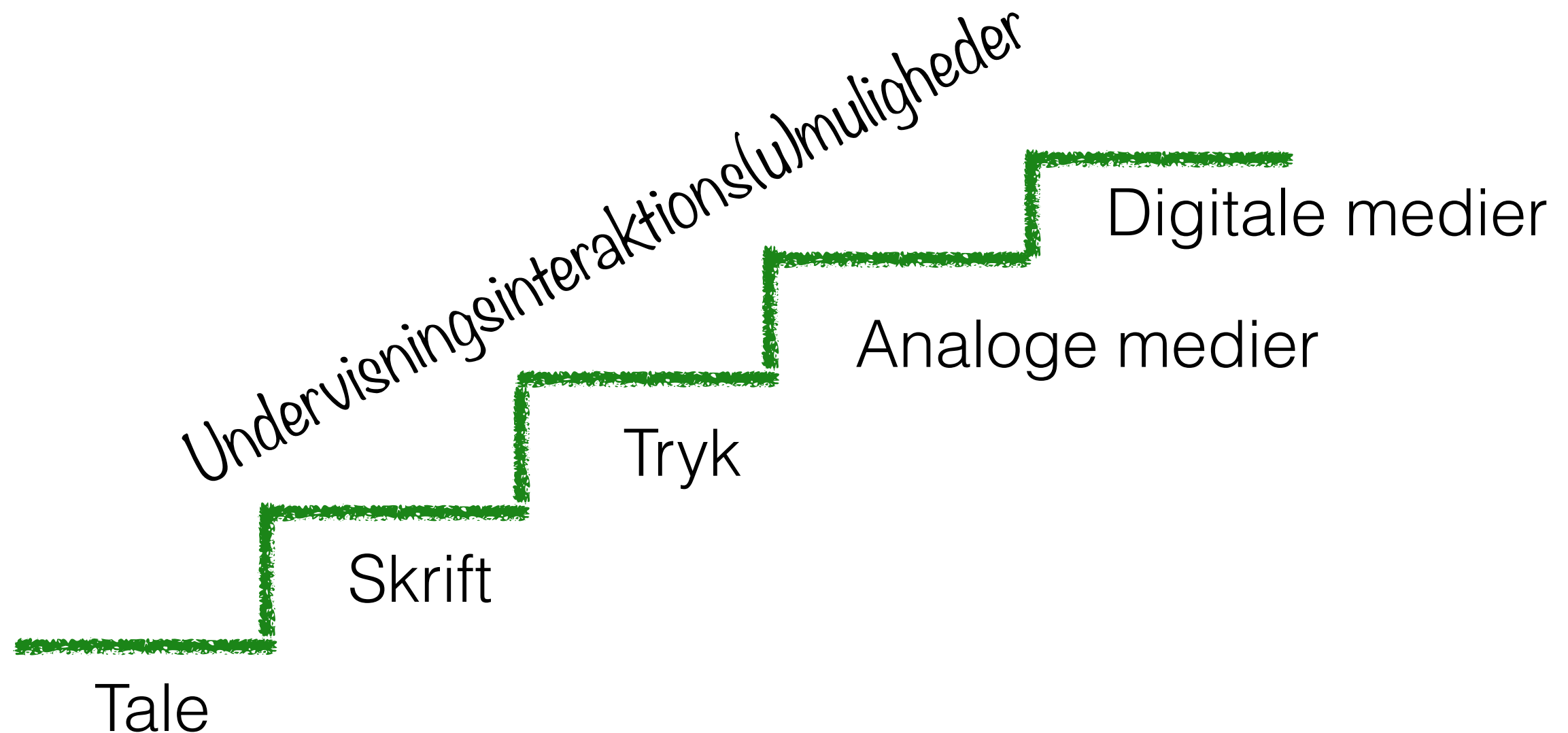
Diskuter og skriv jeres svar på 140 tegn på

www.todaysmeet.com/it



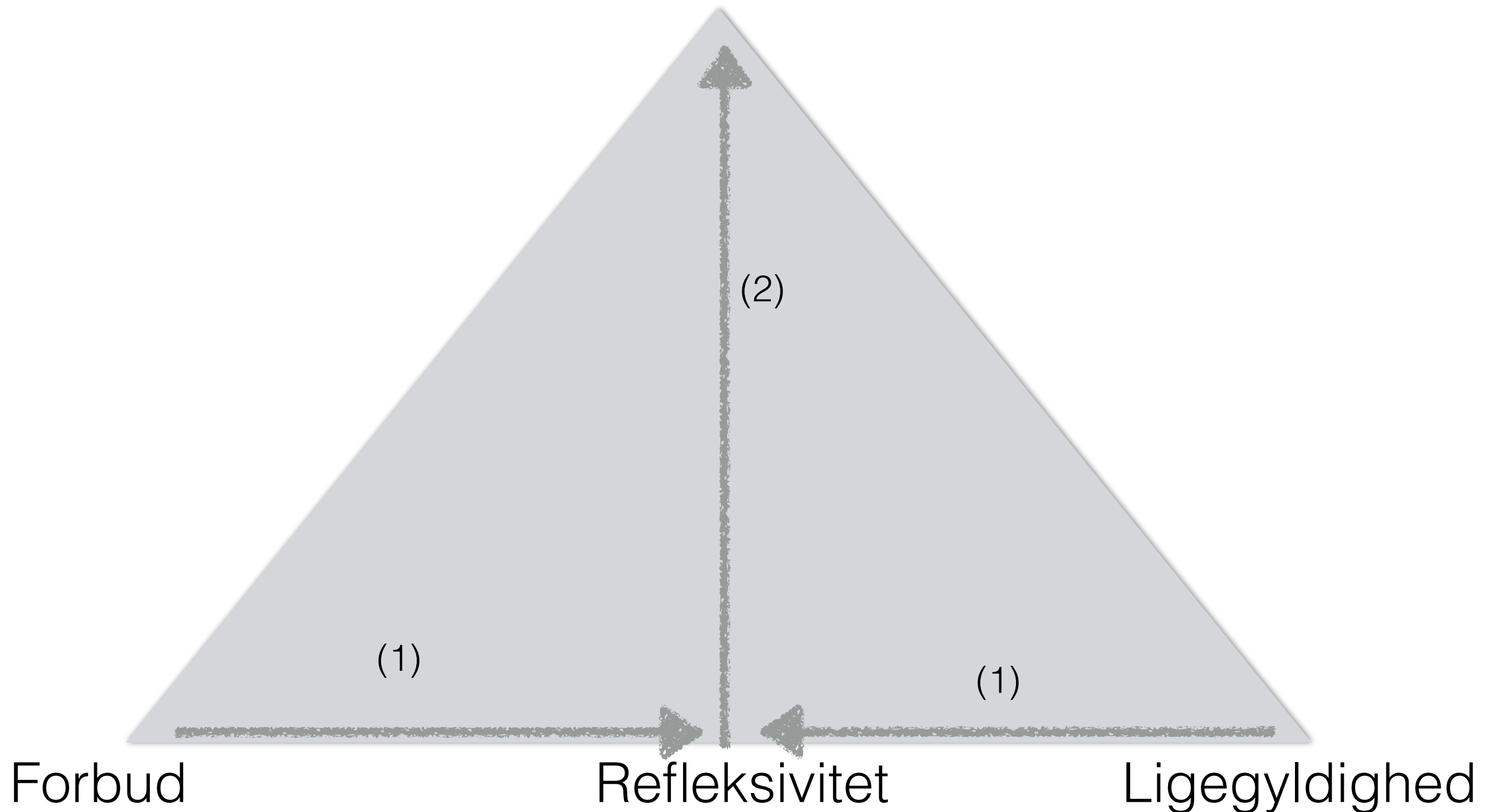
Del II: Mulighederne

Nye (u)muligheder



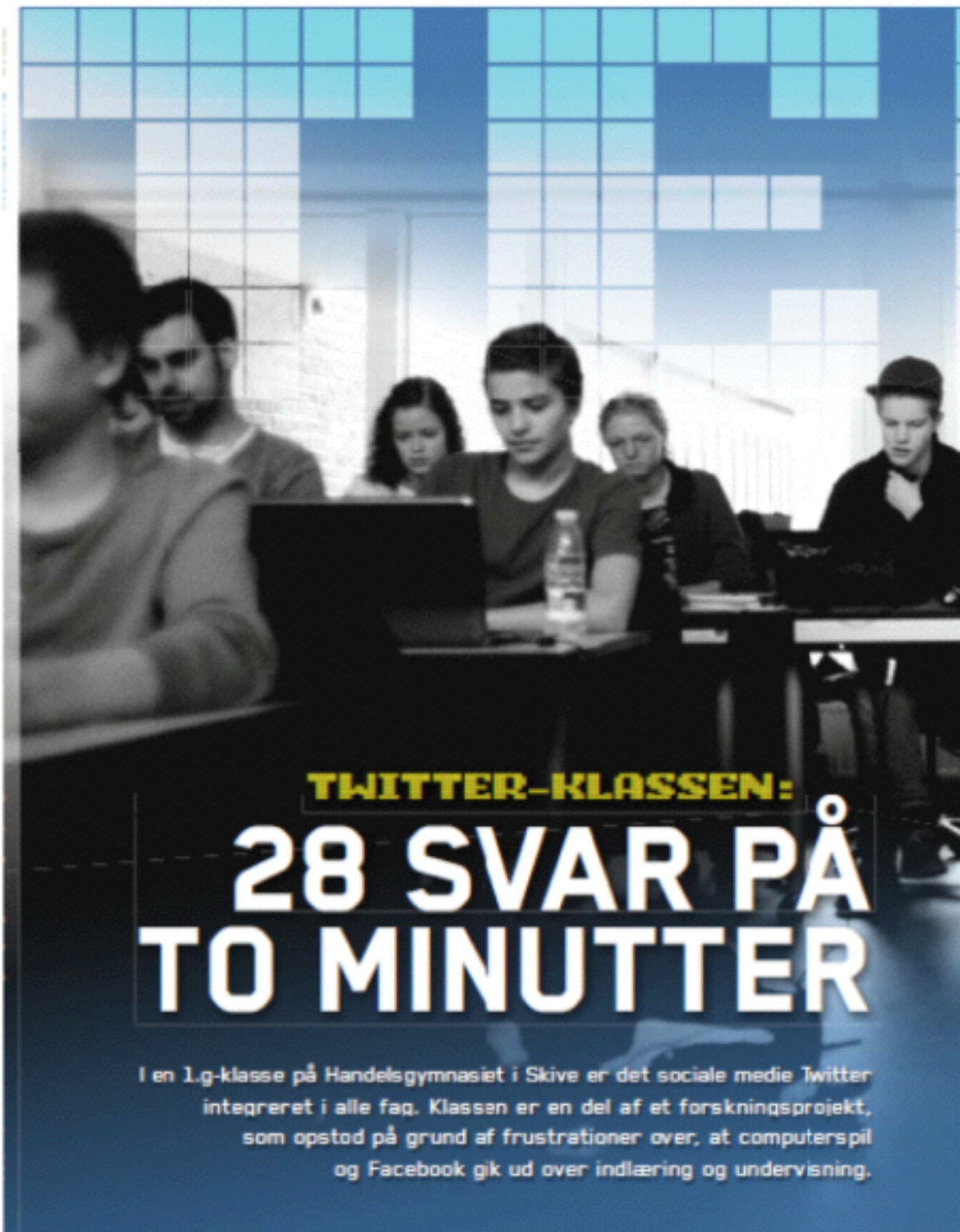
Mediedidaktik

Indragelse af
sociale medier



Ex 1: Nye deltagelsesformer gennem mikroblogging

smee.dk



- Alle bliver aktivt bidragende
- Indgangsbillet til mundtligt tilbageholdende
- Brainstorm og input kan deles
- Bidrag kan gemmes
- Link til kilder kan diskuteres
- Bedre hukommelse, når der skrives
- Sproglig formåen trænes
- Opmærksomhed fastholdes

socialemedieriskolen.wordpress.com

Ex 2. Online-dokumenter: feedback og feedforward undervejs i læringsproces

Det gamle ekko-rum



Eleven læser X i en lærebog (lektie)
Lærer forklarer X i dialog med elever
Lærer skriver X på tavle
Elever skriver X i hæfter
(Elever øver sig på X i grupper, holder oplæg om X, opsamling)
Elever skriver X i aflevering (eksamen)
Lærer retter aflevering (bedømmer)

Feedback sker til sidst, hvor der ikke læres mere

Det nye transformer-rum

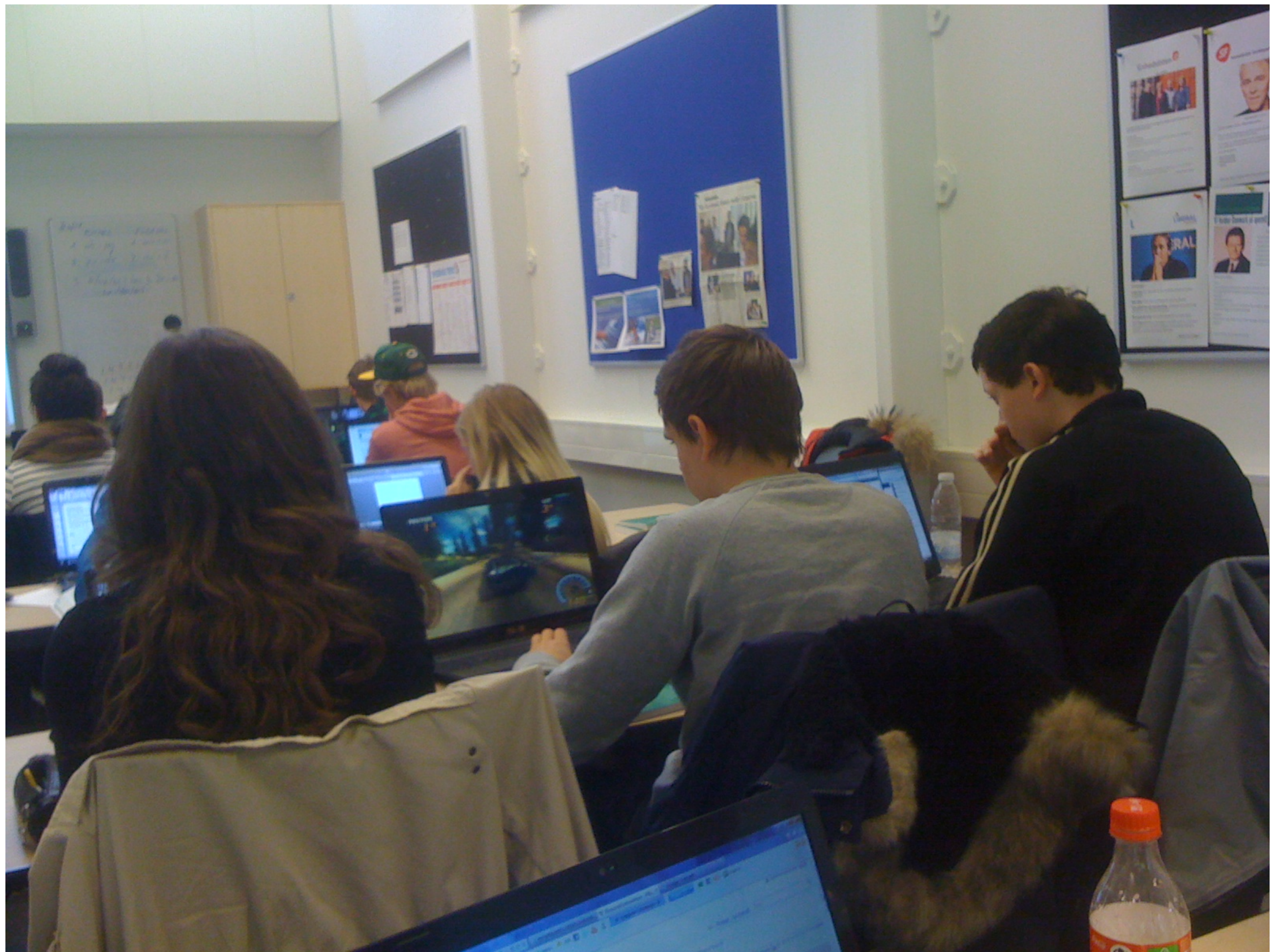


Lærebog
Arbejds-
spørgsmål
Aflevering
Gruppearbejde
Noter
Tavle
Fælles delt online dokument
- alle elever og lærere rettet i det samtidigt

Feedback og feedforward sker i den (kon)tekst, hvor der læres

Ex: 3

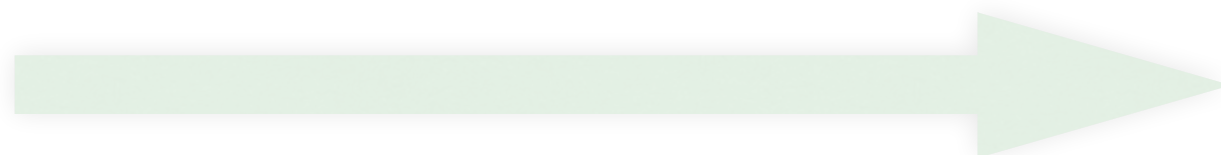
**Multiplexing
vs. multitasking**





(a) SME resultat: engagementet flyttes

	Fagligt afventende	Fagligt ambivalent	Fagligt bidragende
Socialt bidragende	De kontaktsøgende 6 -> 4	De veltilpasse 5 -> 7	De integrerede 5 -> 7
Socialt ambivalent	De adspredte 2 -> 0	De forvirrede 6 -> 11	De pligtopfyldende 2 -> 2
Socialt tilbageholdende	De uintegrerede 2 -> 0	De løst relaterede 1 -> 0	De instrumentelle



(b) Men: hemmelige netværk..

- Lærerne troede de undgik forbud og ligegyldighed, men de kom til at forbyde læringssamarbejde ved at straffe elever, der delte deres viden..
- Resultat: 1) Lukkede netværk, hvor der blev delt information, snydt, plagieret.. 2) dårligt læringssamarbejde i klassen



Del III: Perspektiverne

Vigtig sondring

Man kan inddrage digitale medier i undervisningen af 2 gode grunde

- 1) For at forbedre undervisningsmaskinen...**
- 2) For at hjælpe eleverne med at blive digitalt dannede**

Digital dannelse

Noget i stil med.... :

- Eleverne hjælpes med at lære at leve, lære og arbejde godt i det nye digitale mediemiljø - såvel i undervisning som udenfor...
 - Herunder hjælpes med at takle de **vanskeligheder**, som opstår i det nye mediemiljø: hyperdistraherende tilstedeværelsespres, multitasking, overvågning, interpellering, kopiering, ekkorum etc. etc.
 - Herunder hjælpes med at udnytte nye **muligheder** for at bruge nettet til at åbne sig mod en større verden, et videre perspektiv, interaktion med andre mennesker, løse fælles problemer, forstå hinanden etc.
- => hjælpes med at blive **en god cyborg**

Grunde til digital dannelse

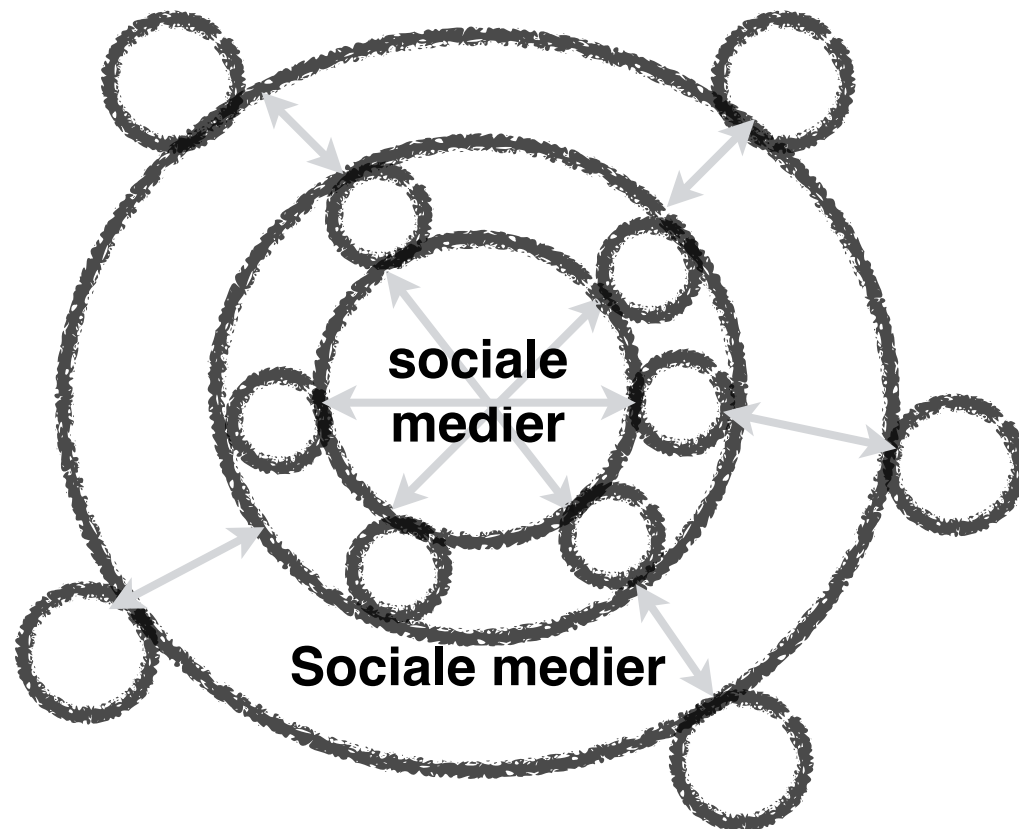
1. **Kunne påvirke samfundet.** Hvis elever skal kunne påvirke deres egen livssituation og tillige påvirke samfundsudviklingen positivt, så kan dette ikke ske, hvis ikke eleverne bliver gode til at bruge de nye digitale medier med omtanke – med alt, hvad dette indbefatter.
2. **Kunne lære i det nye mediemiljø.** De digitale medier påvirker skolelivet og læring i samfundet. For at lære at lære godt i det nye mediemiljø, må eleverne komme i et mestrende og refleksivt forhold til den nye mediesituation.
3. **Horisontudvidelse.** Den digitale medieudvikling omkalfatrer arbejdsdelingen mellem de traditionelle dannelsessfærer som fx familien, arbejdslivet, civilsamfundet og det offentlige. Ligesom det indebærer nye muligheder for transnationalt samvær og interaktion. Det giver et nyt perspektiv for skolens dannelsesopgave - gennem digitale medier kan skolen hjælpe eleverne med at danne gode læringsnetværk, befolket med personer, der kan virke horisontudvidende.
4. **Medier som problemstilling.** Der knytter sig verdensopspændende problemer til den aktuelle medieudvikling, som fx overvågning, begrænsning af ytringsfrihed, regulering af samvær, miljøbelastning, børnearbejde, social ulighed, kommercielle magters ageren på nettet og manipulation med mere. Set i det lys er det oplagt at arbejde med de digitale medier opfattet som et epokalt dannende nøgleproblem.
5. **Alsidig udvikling.** De digitale medier giver nye muligheder for at udvikle sig alsidigt som menneske, herunder agere kreativt, reflekterende og samarbejdende. De menneskelige potentialer, der kan bringes til udfoldelse, kan udvides. En eksperimenteren med medier i undervisningen, vil kunne støtte eleverne i at udfolde deres potentialer. Tillige er det vigtigt, i det samfund vi er på vej ind i, at eleverne bliver *multimedialt* dannede.
6. **Nye chancer.** På nettet opstår i disse år nye former for samvær og interaktion, der ændrer på spillereglerne i samfundet. Et eksempel er netværkstjenester som airbnb. Eleverne bør derfor lære at udnytte og udvikle de nye netværksmuligheder til at øge chancerne for personlig succes og til at skabe en bedre fælles verden.

Det nye skoleliv

Læringsfællesskab



Læringsnetværk



- Relation 1: $\leftarrow$ information
- Relation 2: $\rightarrow$ formidling
- Relation 3: $\leftrightarrow$ interaktion

Grunde til at kultivere “ind og ud” relationer:

A) Bryde ekkorummet - udvidet perspektiv

B) Bryde social arv - hjælpe især de fagligt svage elever med at opbygge læringsnetværk

C) Mere virkelighedsnær undervisning

Eksempler

- Forfatteren
- Tv-programmet (#sikkeenfest)
- Større skriftlig opgave
- Kildekritisk søgning
- Virtuel lektiecafe
- Venskabsklasser
- Virksomhedsbesøg
- Politikerne
- Onlinespil
- ...

Gruppen "den tredje bølge" på Facebook



Tweets med lyrikeren:

Matthias Sundroos: Spørgsmål: I digtet Korsør, hvad symboliserer det røde rum

Kasper Anthoni: Det røde rum skal læses i overført betydning. Varme, omsorg, tryghed

Frederik Thomsen: Hentyder du til en tidligere kæreste, er den skrevet efter en virkelig hændelse?

Kasper Anthoni: Digtet er skrevet på baggrund af en virkelig hændelse, et rigtig møde - men ikke med en kæreste



- en online livline til lektiestøtte

Elev om online-debat med to politikere:

“Det var virkelig fedt, anderledes, spændende og egentlig meget fagligt motiverende at være i direkte kontakt med to politikere”

Ex: https://
iktipraksis.iktsenteret.no/
content/twitter-i-
undervisningen

Dannelsesudfordringer

Indtryk

Problemer: fx kildekritik

Kompetence: at kunne finde, bearbejde og vurdere information fra nettet på kvalificeret vis

fx: wiki

Udtryk

Problemer: fx opnå feedback

Kompetence: at kunne udtrykke sig fagligt kompetent via nye digitale medier

fx: podcast

Refleksivitet

Problemer: fx: opmærksomhed

Kompetence: at kunne reflektere over, hvordan medierne kan bruges godt og med omtanke

fx: multitasking-test

Deltagelse

Problemer: fx demokrati

Kompetence: at kunne deltage lærende og fagligt bidragende i undervisningen og samfundet via de nye medier

fx: mikroblogging

Ex: Randers Regnskov
eleverne laver små digitale film til
ekstern part + interaktion med
denne over nettet + fysisk besøg

Del IV: Handling :-)

Workshop

Tag udgangspunkt i en konkret klasse

1. Lav en analyse af klassens brug af medier - hvordan er klassens it-kultur? Bruger alle medier på samme måde? Hvilke netværk/grupper er der i klassen? Hvilke vanskeligheder?
2. Beskriv, hvad I vil gøre for at skabe en bedre mediekultur i i klassen. Hvilke tiltag vil I sætte i gang? Hvad forventer I af tiltagene?
3. Beskriv, hvad I vil gøre, for at arbejde med digital dannelse. Hvordan vil I styrke og kultivere interaktionen ind og ud af klassen?

Skriv løbende svar ind i google-dokument + kik med hos hinanden + giv hinanden kommentarer og forslag

kortlink.dk/fskq

(send løbende “spejdere” ud til de andre grupper og på nettet)

Enig - uenig ? !

