

Barn og unges mediebruk - en arena for læring?

Forord

I arbeidet med artikkelen «Barn og unges mediebruk – en arena for læring» har jeg lært mye nytt og interessant, som jeg ser vil bli en viktig del av mitt arbeid som lærer i skolen.

Oppgaven skulle ta utgangspunkt i samarbeidslæring og nettkommunikasjon, formell og uformell læring, med fokus på barn og unges mediebruk. I starten av arbeidet hadde vi en økt der vi diskuterte mulige problemstillinger knyttet til dette, og det var fint å få luftet tanker med gruppa. Jeg kom raskt inn på tanker knyttet til skoler med begrenset tilgang på digitale verktøy og ønsket å skrive noe rundt det. Etter å ha lest igjennom pensum fant jeg ut at jeg også ønsket å skrive om nettbaserte spill i undervisningen. Det ble derfor en artikkel om hvordan skoler med begrenset tilgang på digitale verktøy kan legge til rette for læring gjennom nettbaserte spill.

Det tok litt tid å komme i gang med skrivingen, ettersom jeg valgte å lese igjennom pensum først. Oppgaven var å skrive en fagartikkel, og siden dette var nytt for meg, gikk noe tid med på å lese igjennom ulike fagartikler for å få noen råd. Gjennom skrivingen har det vært utfordringer rundt det å plukke ut relevant teori og jeg har stadig vekk revidert teksten. I tillegg til å skrive egen oppgave, skulle vi gi veiledning til de andre på gruppa. Dette samarbeidet kom vi sent i gang med, selv om vi brukte samskrivingsverktøyet Google Docs. Tilbakemeldinger og veiledning innad i gruppa har først og fremst dreid seg om oppbygging, samt det språklige, mens fagansvarlig har gitt veiledning og respons på innholdet.

Alt i alt sitter jeg igjen med en følelse av at jeg har lært veldig mye, og dette håper vil komme elevene mine til gode. Etter å ha deltatt i forelesninger, samt lest pensum og diverse artikler på nettet, har jeg endret mitt syn på sosiale medier. Fra å ha et smalt syn på hva sosiale medier er, har jeg fått opp øynene for den kraften som faktisk ligger i de sosiale mediene. Det er en arena der kunnskap fra hele verden blir delt, samarbeidsmulighetene er store, det er enkelt å kommunisere og ikke minst det å lære sammen med og av andre.

Innledning

Sosiale medier har blitt utestengt i skolen av mange kommuner og skoler, fordi de oppleves som forstyrrende for undervisningen og for læreprosessene slik de er designet i skolen (Krokan, s. 70). Samtidig sies det at de sosiale mediene er det viktigste som har skjedd i menneskets utvikling siden vi lærte å skrive (Jackson, 2010, s. 29). Når flere skoler velger å utestenge sosiale medier, kan en undre seg over om alle vet hvilken kraft det ligger i de sosiale mediene. Ifølge Krokan er sosiale medier teknologier for samhandling og kommunikasjon, for å skape kunnskap og dele ideer, og for å lære sammen (Krokan, 2012, s. 5).

En av skolens viktigste oppgaver er å tilrettelegge for at hver enkelt elev skal lære best og mest mulig ut fra sine egne forutsetninger, og ifølge Krokan mestrer ikke alle skolen og dens tradisjonelle arbeidsformer like godt (Krokan, 2012, s. 11). De siste årene har dataspill blitt mer og mer populært blant barn og unge. I undersøkelsen *Barn og Medier 2016*, kommer det fram at blant barn mellom 9 og 16 år, spiller 96 % av guttene og 76 % av jentene dataspill (Medietilsynet, 2016). Eivind Thorsen er en av dem som har studert hvordan spesielt gutter har utviklet spesielt gode kunnskaper i engelsk gjennom dataspill og andre nettbaserte ressurser. Han mener det er aktiviteter på fritiden og ikke skolen som har æren for dette (Krokan, 2012, s. 12). Når vi vet at mange barn og unge spiller nettbaserte spill på fritiden, samt at det foregår læring i en slik setting, hvorfor kan vi ikke da utnytte denne uformelle læringen ved å ta det inn i den formelle læringen? Når vi også vet at skoler har ulik tilgang på digitale hjelpemidler, er det interessant å se på hvordan lærere kan løse denne utfordringen på en fornuftig måte. Dermed er problemstillingen følgende:

Hvordan kan lærere i en skole med begrenset tilgang på digitale ressurser, utnytte elevenes erfaringer med nettbaserte dataspill, slik at de lærer bedre? nydelig

Hoveddel

Ifølge June M. Breivik opplever mange elever et stort gap mellom bruk av teknologi i dagliglivet sitt og bruk av teknologi i sin læring. En konsekvens av dette er at elever ikke lærer strategier og teknikker for hvordan de kan bruke digitale verktøy for læring (Breivik, 2015, s. 11). Innledningsvis ser vi at barn og unge spiller nettbaserte dataspill i fritiden, og at det foregår læring i slike situasjoner. At elevene opplever et stort gap mellom teknologibruk i skolen og teknologibruk i læring er kanskje ikke så rart, når vi ser at tall fra *Senter for IKT i*

utdanningen i 2011 fant at kun 15 % av elevene i barneskolen brukte PC mer enn tre timer per uke, samt at en rekke skoler har stengt elevenes tilgang til sosiale medier (Krokan, 2012, s. 25). Når en slik læringsarena ikke blir tatt i bruk i skolen, kan vi heller ikke forvente at elevene er bevisst den uformelle læringen som finner sted utenfor skolen. Om skolen derimot baserer læringen i skolen på måter elevene lærer utenfor skolen, vil det kunne være lettere for elevene å se at det foregår læring der også. Som Krokan sier, så har utviklingen i samfunnet gjort at skillet mellom formell og uformell kunnskap ikke framstår like skarpt lenger (Krokan, 2012, s. 128). I tillegg har samfunnets utvikling gjort at tilgangen på digitale verktøy har vokst kolossalt. Breivik hevder at de fleste barn og unge i Norge har tilgang til Internett og tilhørende verktøy. For de fleste vil dette være en mobiltelefon, for mange et nettbrett, og en del bruker pc eller laptop (Breivik, 2016, s. 55). Selv om så og si alle har en mobiltelefon, er det sjeldent man ser lærere la elevene få bruke dem i undervisningen, og dette kan være en konsekvens av at mange skoler har innført forbud mot sosiale medier. Ifølge Krokan har mobilen blitt et digitalt multiverktøy der vi «alltid er på – overalt». Tilgangen på all informasjon, samt mulighetene for å kommunisere på så mange forskjellige måter (Krokan, 2012, s. 51), gjør at det vil være dumt å ikke nyttiggjøre seg av dette i skolen. I en skole med begrenset tilgang på digitale hjelpemidler, vil elevene ha mulighet til å «alltid være på», dersom skolene tillater at elevene får bruke mobiltelefonene sine i undervisningen. Problemet med begrenset tilgang på digitale verktøy vil i så tilfelle være løst, så lenge alle har «smarte» mobiltelefoner. Som Breivik skrev, så har de *fleste* tilgang på mobiltelefoner, men kanskje ikke alle. Her kan familienes ressurser spille en rolle, samt foresattes holdninger og verdier knyttet til når deres barn er «gamle nok» for å ha mobiltelefon. Jo yngre elevene er, jo større er sjansen for at dette kan være tilfelle. I skoler med begrenset tilgang på digitale ressurser, kan det være en løsning å dele ressursene mellom klassene, slik at alle klasser har ressurser tilgjengelig for de som eventuelt ikke har mobiltelefoner. På en slik måte får man utnyttet skolens begrensede tilgang på digitale ressurser på en fornuftig måte, og det er stor mulighet for at alle elever har tilgang på enten en pc, et nettbrett eller en mobil. Når vi har ressursene tilgjengelig, blir neste spørsmål hvordan lærere benytter seg av dem, og om denne måten fører til bedre læring hos elevene.

Ifølge Krokan er det ikke lenger knapphet på ressurser, men knapphet på digital kompetanse og kunnskap om hvordan de digitale ressursene kan skape grunnlag for andre typer læreprosesser, enn dem som vanligvis er dominerende i skolen (Krokan, 2012, s. 170). Breivik er enig da han hevder at mange lærere som bruker digitale verktøy i sin

undervisningsforberedelse, mangler både kunnskap, ferdigheter og tankesett om hvordan de kan bruke digitale verktøy for læring (Breivik, 2015, s. 12). Både Breivik og Krokan trekker fram at IKT stort sett blir brukt til å understøtte tradisjonelle metoder og læreprosesser (Krokan, 2012, s. 196 & Breivik, 2015, s. 12). Forskning viser derimot at teknologi ikke fører til økt effektivitet og bedre læring dersom en ikke endrer måten arbeidet er organisert på (Krokan, 2012, s. 196). Selv om mange hevder at læreren er den viktigste ressursen for læring, finnes det ifølge Krokan en rekke eksempler på at god og effektiv læring finner sted, uten at det er noen lærer der (Krokan, 2012, s. 17). Sosiale medier åpner opp for helt andre måter å organisere arbeid, læring og kunnskapsutvikling på, enn den tradisjonelle måten å gjennomføre slike aktiviteter på (Krokan, 2012, s. 170). Sugate Mutra har gjennom sitt *Hole in the Wall*-eksperiment vist at barn kan lære kompliserte og vanskelige emner, helt alene uten lærere, så lenge de får tilgang til det rette materialet og at det blir organisert på en fornuftig måte (Krokan, 2012, s. 66). Gjennom ti års forskning har han vist at barn kan lære språk, matematikk og mer kompliserte emner helt alene, bare motivasjonen er til stede og at forholdene legges til rette (Krokan, 2012, s. 17). Ettersom mange barn og unge spiller dataspill i fritiden er dette mest sannsynlig noe de interesserer seg for, og hvorfor ikke basere undervisningen på elevenes interesser. Selv om elevene lærer uten å ha en lærer til stede, ser vi i forskningen til Mutra at barna er avhengige av å ha tilgang til riktig materialer, og at det blir organisert på en god måte. For å få til dette må læreren gå bort i fra den tradisjonelle organiseringen, og endre sin undervisningspraksis slik at det lar seg gjøre. For å kunne få til dette i praksis, må vi også vite litt om hvordan elevene lærer.

Ifølge Krokan viser praksis at norske elever arbeider 60 % av tiden på skolen alene, samt at forelesning er den dominerende formidlingsformen (Krokan, 2012, s. 25). John Hattie, som har forsket på og identifisert faktorer som fører til de beste læringsresultatene, mener det beste av alt er å la elevene være sine egne lærere (Krokan, 2012, s. 30). Ved å ta i bruk andre typer ressurser enn læreren og lærebøker, vil lærerens oppgaver og rolle i læreprosessen se ut til å bli endret. Lekang påpeker at nye læringsstrategier ikke skal erstatte profesjonelle lærere, men heller framvise nye muligheter for læring, teknologi og utvikling (Lekang, 2015, s. 161). Fra å være den som formidler kunnskap felles i klasserommet, vil det muligens være viktigere å organisere arbeidet slik at elevene gjennom digitale læringsressurser kan lære med og av hverandre. De nye digitale tjenestene er ifølge Krokan svært viktige når vi studerer hvordan barn og unge lærer nye ting. Gjennom dataspill og andre sosiale medier lærer de å samhandle, kommunisere og delta i det offentlige rom. Gjennom å dele, ha større åpenhet og gjennom å

bygge effektive nettverk, lærer de smartere (Krokan, 2012, s. 187). Det er altså klare sammenhenger mellom spill og læring, men et vellykket spillprosjekt krever ifølge *Senter for IKT i utdanningen*, et godt pedagogisk design fra lærerens side, gjennomtenkte beslutninger rundt type spill og faglige målsetninger. De trekker fram Minecraft som et spill man kan bruke i undervisningen. Spillet legger til rette for kritisk tenkning, samarbeid, kreativitet, refleksjon og problemløsning (Senter for IKT i utdanningen, 2017). I *Barn og Medier 2016* kommer det fram at «Minecraft» er det mest populære spillet blant både gutter og jenter mellom 9 og 14 år (Medietilsynet, 2016), og en mulig måte å bruke spillet i undervisningen er å la elevene få bygge kjente bygninger. I stedet for å gi elevene oppskrifter på hvordan de skal gjøre det, kan de prøve seg fram, finne Youtube-videoer med andre spillere i aksjon og lese seg opp på tips på wikier og andre fora. En slik utforskning legger til rette for at elevene får trent på lesing, skriving, samarbeid og informasjonssøk. I tillegg bør elever og lærere bør relatere det de gjør i spillet til «det virkelige livet». Dette er i tråd med et sosiokulturelt læringsperspektiv, der læring og utvikling blir forstått som grunnleggende sosiale prosesser. Interaksjon med andre, samt det å lære å ta i bruk kulturelle redskaper, legger til rette for at læring og utvikling kan skje (Wittek, 2012, s. 54 & 56). Av alle redskapene som mennesker har utviklet, er språket det viktigste (s. 57). Språket er et medium som vi bruker til å formulere tankene våre og kommunisere dem, samt er det et redskap som gjør det mulig for mennesker i en kontekst å tenke å lære sammen (Wittek, s. 95). Å bruke spill i undervisningen legger altså til rette for samarbeid og ikke minst deling av kunnskap. Ettersom språket er det viktigste redskapet for læring, blir det viktig som lærer å ha høy bevissthet knyttet til hvilke redskaper du velger å gjøre tilgjengelige for elevene. Ved å la elevene få ta i bruk spill og sosiale medier i undervisningen, legger du til rette for en læringsprosess der elevene kan hente informasjon og samarbeide med mennesker både innenfor og utenfor klasserommet. På denne måten bygger læreren undervisningen på elevenes erfaringer med spill, samt synliggjør for elevene at det er mye læring i denne måten å jobbe på. I tillegg legger en slik læreprosess til rette for at alle kan lære i sitt eget tempo, siden der er den som skal lære som settes i sentrum. Dermed er det skapt grunnlag for en engasjerende og mer effektiv læreprosess, som bygger på et sosiokulturelt læringssyn.

Det er altså mange positive sider ved å ta inn spill i undervisningen, men alle er ikke enige i dette. Dataspill har blant annet blitt beskyldt for å være årsak til unges voldelige og kriminelle løpebaner (Breivik, 2016, s. 57). Vi vet at det finnes mange typer spill med vold i, og disse spillene har aldersgrense, noe som betyr at det ikke vil bli tatt i bruk i skolen. Dersom elevene

skal lære mer, må vi også tilrettelegge for hensiktsmessige spill som er utformet med tanke på læring. Hva elevene spiller i fritiden, kan ikke vi lærere ha full oversikt over, men vi kan lære av og basere undervisningen på elevens erfaringer med spill, og sørge for at det i vår undervisning blir lagt til rette for spill som er basert på å lære elevene det de vanligvis lærer i skolen, bare på en annen måte. Vi baserer den formelle læringen på elevens uformelle læring. (Krokan, 2012, s. 129).

Avslutning

Jeg ønsket i denne artikkelen å se på hvordan lærere i en skole med begrenset tilgang på digitale ressurser, kan utnytte elevenes erfaringer med nettbaserte dataspill, slik at elevene lærer bedre. Det er vanskelig å komme med noe endelig svar på det, men det er noen ting som blir viktige. I et samfunn der sosiale medier står så sterkt som det gjør i dag, vil det være ugunstig som flere skoler har gjort, å stenge dette ute. Sosiale medier er som tidligere nevnt, en arena der kommunikasjon, samarbeid og deling av kunnskap og erfaringer står sterkt. Dette er i tråd med et sosiokulturelt perspektiv på læring, der læring skjer i og mellom mennesker, med språket som det viktigste verktøyet. Med god kunnskap om hvilke muligheter det finnes i det digitale nettsamfunnet vårt, er det sannsynlighet for at vi også klarer å endre noen av den tradisjonelle undervisningsformen, til nye og mer motiverte måter å arbeide på. Å ta i bruk nettbaserte spill har nemlig vist seg å kunne legge til rette for læringsprosesser som både er motiverende, spennende og helt andre måter å lære på enn barna er vant med i skolen. Samtidig er det ikke noe nytt for elevene å spille, de har erfaringer med det, men de er nok ikke klar over at det kan foregå læring i slike situasjoner. Og det er dette som blir jobben til lærere, å bygge på elevenes erfaringer med spill slik at de lærer bedre. I en skole med begrenset tilgang på digitale ressurser, er det som nevnt en mulighet å la elevene få bruke mobilene sine i undervisningen. Ved å utnytte de digitale tjenestene på andre måter enn de fleste gjør i dag, vil elevene kanskje lære raskere og bedre, og ikke minst smartere.

I denne artikkelen har det i høyeste grad vært fokusert på positive sider ved å bruke sosiale medier og nettbaserte spill i den formelle læringen. Aspekter som digital mobbing, opplæring i nettvett, kildekritikk, digital dannelse med mer, er helt klart viktige når vi snakker om dette temaet, men dette er ikke aspekter som understøtter en tenkning om at vi bør ha forbud mot sosiale medier i skolen. Dette er noe vi må jobbe med fra elevene begynner på skolen, og da er ikke løsningen å stenge de digitale mulighetene ute, men heller ta de inn i elevenes læring.

Det er vel bedre å la elevene få «utforske verden» på skolen, enn på egenhånd? For å få til dette er lærerens digitale kompetanse svært viktig, og her har mange, inkludert meg selv, en lang, men nødvendig vei å gå.

Kilder

Breivik, J. M. (2015). *Læring i en digital tid*. Bergen: Fagbokforlaget

Jackson, I. (2010). *Sosiale medier*. Oslo Aschehoug

Krokan, A. (2012). *Smart læring. Hvordan IKT og sosiale medier endrer læring*. Bergen: Fagbokforlaget

Lekang, T. (2015). Pedagogikk og teknologi fra grunnskolelærerutdanning til yrkesutøvelse. I E. K. Høihilder & O. A. Gulbrandsen (Red.), *Pedagogikk og elevkunnskap i grunnskolelærerutdanningen PEL i GLU*. (s. 153- 163). Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS

Medietilsynet. (2016). *Barn og medier 2016. 9-16-åringers bruk og opplevelse av medier*. Fredrikstad

Senter for IKT i utdanningen. (2017). *Dataspill i skolen*. Hentet 04.03.18 fra www.ihtsenteret.no

Witteck, L. (2012). *Læring i og mellom mennesker – en innføring i sosiokulturelle perspektiver*. Oslo: Cappelen Damm