

Barn og unges mediebruk - en arena for læring?

Forord

Denne artikkelen er skrevet som en hovedoppgave for studiet IKT i læring ved høgsolen i Sørøst-Norge. Oppgaven ble gitt i en modul som tok utgangspunkt i samarbeidslæring og nettkommunikasjon, formell og uformell læring. Artikkelens fokus skulle være på barn og unges mediebruk i en pedagogisk faglig setting, der man skulle undersøke om man kan bruke unges erfaringer med sosiale medier inn i en pedagogisk arena for å lære å lære.

Arbeidet med artikkelen har tatt lang tid. Det har vært mye pensum som måtte leses, og det har vært tidkrevende å finne passende teorier til valgt problemstilling. Før skrivingen hadde vi en økt på skolen som skulle hjelpe til å velge problemstilling. Her delte vi oss inn i grupper, og vi på gruppen skulle samarbeide og gi tilbakemeldinger til hverandre. Det var hjelpsomt å ha den økten, for da fikk man tips fra hverandre og samtidig innsyn i hva andre ønsket å skrive om. Jeg valgte en problemstilling som innebar elevenes motivasjon, og det er en faktor som har gjort det tidkrevende å finne god litteratur. Jeg har ikke funnet mange andre som belyser hvordan elevenes motivasjon kan påvirkes av å bruke sosiale medier i undervisningen. Dette har ført til at det har vært lærerikt, men også vanskelig å skrive denne artikkelen.

Samarbeidet i gruppa gikk først veldig tregt. Det tok litt tid før vi begynte å skrive, men vi har snakket mye om pensum og hvordan oppgaven skulle løses. Oppgaven ble skrevet i Google Docs, og vi har gitt hverandre tilbakemelding. Tilbakemeldingene har hovedsakelig vært på formelle ting som setningsoppbygging og språk, ikke på det faglige innholdet. Dette har nok sammenheng med at vi kom sent i gang. Likevel er vi vant med å jobbe sammen, og vi vil fortsette å samarbeide og skrive oppgaver i Google Docs. Ved en senere anledning skal vi se mer på det faglige i artiklene, og gi hverandre tilbakemeldinger før eksamen.

Til slutt vil jeg si at selv om artikkelen har vært utfordrende å skrive, så har jeg lært mye nytt og interessant. At motivasjon er en viktig faktor for læring er ingen hemmelighet, og jeg håper at det jeg har lært gjennom arbeidet med denne artikkelen vil komme elevene mine til gode.

Innledning

I dagens samfunn har teknologien blitt mer enn et redskap, da den stadig veves tettere inn i sosiale omgangsformer og det sosiale liv. Dette medfører også at endringer i organisasjoner og arbeidsliv er nødvendig (Krokan, 2012, s. 24). Til tross for dette kommer det ifølge Krokan til syne gjennom planverket, at de politiske myndighetenes teknologiforståelse er verktøyorientert. Det blir sett på som støtteteknologi, i stedet for muligheter for nye arbeidsprosesser og nye organisasjonsformer der samarbeid og deling overtar for de tradisjonelle arbeidsformene (Krokan, 2012, s. 25). Vi lever i en kultur der barn omgås teknologi og digitale verktøy på en mer naturlig måte. Den teknologiske utviklingen går raskt, og digitale løsninger blir mer og mer tilgjengelig. Dette fører til at stadig yngre barn tar i bruk digitale verktøy (Høiland, Winje & Wølner, 2012, s. 12). Likevel tyder det på at skolen er en boble hvor denne utviklingen enda ikke har fått inntreden (Breivik, 2015, s. 14).

Digitale tjenester er svært viktig om en undersøker hvordan barn og unge lærer nye ting. Barn lærer mye ved å bruke digitale verktøy. De lærer både å samhandle, kommunisere, og å arbeide smartere via deling. Det som særpreger denne læringen, er at den ofte er indre motivert (Krokan, 2012, s. 188). I Læringsplakaten står det at skolen og lærebedriften skal stimulere læringslyst, utholdenhet og nysgjerrighet blant elevene (Kunnskapsdepartementet, 2006). Sett i lys av at barns læring gjennom teknologi er indre motivert, ligger det altså et genuint ønske om å lære. Dette til motsetning av et krav om å lære som stilles utenfra. Ved å la elevene bruke teknologi i læringen vil læringen ifølge Krokan oppleves mer lystbetont (Krokan, 2012, s. 188).

Selv om det tyder på at barn og unge er motivert for å lære via digitale tjenester, har skolen altså ikke klart å endre seg nok til å innføre en praksis som lar elevene bruke teknologi for læring. I stedet brukes det ofte som støtteverktøy. Vi vet at barn og unge tidlig blir digitalt aktive, noe som gjør at sosiale medier er kjent for elevene og noe de ofte bruker. Med utgangspunkt i at det finnes mye læring med bruk av sosiale medier, er det underlig at skolen ikke bruker det mer aktivt i undervisningen. Spesielt da det tyder på at elevene har en indre motivasjon for å lære via bruk av teknologi. Elevene bruker sosiale medier i hverdagen, noe som tyder på at de har en interesse og motivasjon for å bruke det. Derfor er det interessant å undersøke hvordan elevenes motivasjon for læring kan påvirkes dersom læreren innfører læring gjennom sosiale medier i undervisningen. Med utgangspunkt i dette er artikkelens problemstilling følgende:

- ***Hvordan kan lærerens bruk av sosiale medier i undervisningen påvirke elevenes motivasjon for læring?***

Lærerens kompetanse, sosiale medier og motivasjon er store begreper, og ut i fra artikkelens omfang har det vært nødvendig å avgrense. Lærerens digitale kompetanse er en viktig faktor når en undersøker hvordan *lærerens bruk* av sosiale medier i undervisningen kan påvirke elevenes motivasjon. Det andre kompetanser som også er viktig i undervisningssammenheng, slik som å lede og å planlegge. Disse vil ikke bli belyst i denne artikkelen, da fokus vil være på den digitale kompetansen. Sosiale medier er et sekkebegrep uten en anerkjent definisjon, men begrepet inkluderer alt av Internett-baserte tjenester som gjør det mulig å snakke med mange (Aalen, 2015, s. 16&19). I denne artikkelen vil sosiale medier nettopp behandles som et sekkebegrep, uten hensyn til de ulike arenaene og tjenestene som sosiale medier inngår i, ei heller identitetsbygging, selvbilde og selvrealisering. Det er mange teorier og perspektiver innenfor området motivasjon, men i denne artikkelen vil det fokuseres på Deci og Ryans (2000) definisjoner på indre og ytre motivasjon.

Hoveddel

Lærerens digitale kompetanse og elevenes motivasjon

I dagens samfunn er det en stadig øking av digitaliseringen på mange felt, og lærernes hovedoppgave er å ruste barn og unge til den verden de skal leve videre i (Spjelkavik, 2018). Dette fastslås også i opplæringslovens §1-1 da det står at formålet med opplæringen er at elevene skal utvikle kunnskap, kompetanse og holdninger for å kunne mestre livene sine, og for å kunne delta i arbeid og i samfunnet (Kunnskapsdepartementet, 1998). Med tanke på at teknologien får en stadig viktigere rolle i samfunnet, burde lærere bruke digitale medier i sin undervisning for å ruste elevene til den verden de skal leve i. Likevel kommer det frem i Stortingsmelding *kvalitet i skolen* at individuelt arbeid og tavleundervisning fremdeles er de mest brukte arbeidsformene i skolen (Meld. St. 31 (2007 - 2008)). Selv om teknologien får en stadig tettere og viktigere rolle i vårt sosiale liv (Krokan, 2012, s. 24), tyder det altså på at skolen er en boble hvor denne utviklingen enda ikke har fått inntreden (Breivik, 2015, s. 12). En av årsakene til dette kan være at de fleste som underviser i norsk skole mangelfull kompetanse i bruk av digitale verktøy *for læring* (Breivik, 2015, s. 7). Likevel kan en undre seg over hvorfor lærere ikke utvikler sin digitale kompetanse, slik at de kan bryte denne såkalte boblen mellom skolen og samfunnet ellers. Å åpne dørene mellom skole og samfunn kan en hevde vil bidra til motivasjon, og at elevene opplever en større relevans for læringen.

Selv om elevenes utvikling av digitale ferdigheter er en av fem grunnleggende ferdigheter i skolen og en forutsetning for læring og utvikling i skole, arbeid og samfunnsliv (Utdanningsdirektoratet, 2013), tyder det altså på at det er få lærere som har en digital praksis. Likevel er lærere gjennom lovverket *pliktet* til å integrere digitale ferdigheter i alle fag. I tillegg til dette fastslår Læringsplakaten at skolen og lærebedriften skal stimulere læringslyst, utholdenhet og nysgjerrighet blant elevene (Kunnskapsdepartementet, 2006). Lærere er altså også pliktet til å motivere elevene. Lærere *skal* integrere digitale ferdigheter i alle fag, og elevenes bruk av digitale verktøy skal brukes på en måte som bidrar til å utvikle elevenes motivasjon for læring (Høiland, Winje & Wølner, 2012, s. 13). Likevel kan dette være vanskelig da de fleste lærere mangler kunnskap og kompetanse om digitale ressurser og hvordan de kan brukes i læreprosesser (Krokan, 2012, s. 170). Derfor kan en undre seg over hvordan læreren kan motivere elevene for læring med digitale verktøy, når de selv mangler kompetanse og heller ikke bruker digitale verktøy i undervisningen. Dette er spesielt iøynefallende da lærerens oppgave er å ruste elevene til den verden og det samfunnet de skal leve videre i (Spjelkavik, 2018).

Breivik trekker frem Sir Ken Robinson som hevder at skolen dreper kreativitet. Barn og unge vokser opp i historiens mest stimulerende tid, og så plasseres dem i klasserom som er fattige på stimuli. Dette skjer fordi skolekulturen preges av at læreren og læreboken er de viktigste kildene for kunnskap (Breivik, 2015, s. 59). Hvis det er slik at dagens ustimulerte klasserom dreper kreativitet, kan en også tenke seg hvilke konsekvenser det vil ha for elevenes motivasjon for læring. Barn og unge bruker sosiale medier på fritiden, og de fleste bruker det fordi de synes det er gøy. Det er forståelig at mange elever synes skolen er ustimulerende, da de ellers i hverdagen har tilgang på mer stimulerende læring. Lærere er ledere i en verden der mer og mer kommunikasjon og læring foregår på internett, og i dag forventes det at ledere er i stand til å kommunisere, dele og lære på nettet (Breivik, 2015, s. 12). Med andre ord burde lærere utnytte elevenes kompetanse og kunnskaper om sosiale medier, og bruke det til læring. En kan hevde at mange elever ville opplevd det som motiverende og dagsaktuelt. Samtidig kan det ikke være sånn at det blir brukt bare for å bli brukt. I MOOC til Norge (NOU 2014: 5) fremheves behovet for «hybrid kompetanse». Hybrid kompetanse defineres som kompetanse til å implementere bruken av digital teknologi i læring og undervisning på en pedagogisk måte (Breivik, 2015, s. 12-13). Lærere burde altså få en «hybrid kompetanse», slik at de kan bruke sosiale medier på en pedagogisk og motiverende måte.

Barn og unges mediebruk og motivasjon for læring

Norge er ett av landene i verden med mest tilgang til teknologi og internett. Dette er ikke bare i arbeidsliv og industri, men for barn og voksne flest (Medietilsynet, 2016). De senere årene har barn og unges mediebruk endret seg svært mye. De bruker nye og andre medier, tidsbruken har økt kraftig, og de sosiale rammene rundt bruken er endret (Bufdir, 2017). Barn og unge bruker mye tid på sosiale medier (Medietilsynet, 2016), og de nye medievanene gir nye muligheter for utvikling og læring (Bufdir, 2017). Vi lever altså i en kultur det barn og unge omgår teknologi og digitale verktøy på en naturlig måte, og siden digitale løsninger blir mer og mer tilgjengelig er det stadig yngre barn som tar i bruk sosiale medier (Høiland, Winje & Wølner, 2012, s. 12). Barn og unge lærer mye gjennom digitale tjenester, og det som særpreger denne læringen er at den ofte er indre motivert (Krokan, 2012, s. 188). Likevel opplever mange elever et stort gap mellom privat bruk av teknologi, og bruk av teknologi i sin læring (Breivik, 2015, s. 11).

I prinsipper for opplæringen står det at motiverte elever har lyst til å lære. De holder ut lenge, er nysgjerrige og viser evne til å arbeide målrettet (Utdanningsdirektoratet, 2015). Deci og Ryan skiller mellom indre og ytre motivasjon. Indre motiverte elever er drevet av interesse og glede for aktiviteten (Ryan & Deci, 2017, s. 14). Med utgangspunkt i at barns læring gjennom teknologi er indre motivert, så ligger det altså et genuint ønske om å lære. Ut i fra dette kan en tenke seg hvor motiverte elevene kunne blitt dersom de fikk bruke sosiale medier til læring. En kan undre seg om hvorfor ikke flere lærere bruker den indre motivasjonen elevene allerede har, og bruker sosiale medier i undervisningen for læring. Folkvord definerer motivasjon for læring som den drivkraften som ligger bak innsats for læring (Folkvord, 2016). Det er altså ingen hemmelighet at motiverte elever yter en bedre innsats, og derfor har et større og bedre grunnlag for læring. Når det viser seg at det allerede ligger en motivasjon for læring via sosiale medier, kan en hevde at læreren burde bruke dette i undervisningen på en pedagogisk måte. Dette understreker Krokan ved å si at læringen vil oppleves som mer lystbetont ved å la elevene bruke teknologi i læringen (Krokan, 2012, s. 188).

Motsetningen til indre motivasjon er ytre motivasjon. Elever med en ytre motivasjon er drevet av å oppnå noe som ikke har med selve aktiviteten å gjøre, som for eksempel ulike typer belønninger (Ryan & Deci, 2017, s. 14). Uten å gå for dypt inn på ulike arenaer og muligheter sosiale media muliggjør, så er det flere steder på sosiale medier hvor ytre motiverte elever vil blomstre. De kan blant annet belønnes via kommentarer, likes, poengscore, animasjoner og lyd. Selv om de fleste ifølge Krokan er indre motiverte for å lære via sosiale medier, kan en

ikke underkaste at noe av denne motivasjonen vil være preget av nettopp ulike typer belønninger. Likevel, kan en si at sosiale medier stimulerer både indre og ytre motiverte elever. At teknologi er motiverende i skolesammenheng kommer frem i en undersøkelse gjort av Monitor skole (2012). Åtte av ti elever er helt eller delvis enig i at deres bruk av teknologi på skolen er nyttig for læring. I tillegg gir det mer lærelyst, og det er enklere å lære skolefag. Elevene mener at å bruke teknologi er nyttig og motiverende (Monitor, 2012, s. 76 & 82). Selv om undersøkelsen ikke understreker om elevene er indre eller ytre motiverte, kan det tyde på at sosiale medier i seg selv er motiverende. Uavhengig om du er drevet av interesse og glede for aktiviteten, eller belønninger.

Avsluttende kommentarer

Vi lever i et samfunn der teknologien stadig utvikles, og sosiale medier er en naturlig del av hverdagen for barn og unge. Likevel tyder det på at lærere ikke har hatt samme utvikling i deres undervisning. Det er underlig at skolen, som er en viktig del av samfunnet ikke følger resten av samfunnet på denne utviklingen. Derfor ønsket jeg gjennom denne artikkelen å undersøke hvordan lærere kan påvirke elevenes motivasjon ved å innføre sosiale medier i undervisningen. Barn og unge bruker mye tid på sosiale medier, og vokser opp i historiens mest stimulerende tid. Likevel plasseres dem i klasserom som Sir Ken Robinson kaller ustimulerte og kreativitetsdrepende (Breivik, 2015, s. 59). Med tanke på de politiske styringsdokumentene virker det motstridende at lærere både er *pliktet* til å innføre digitale ferdigheter i alle fag og samtidig motivere elevene for læring med bruken, når de fleste lærere ikke har en digital praksis og i tillegg har mangelfull kompetanse på hvordan de skal gjøre det.

Når det gjelder å svare på artikkelens problemstilling, tyder det på at elevenes motivasjon kan påvirkes. Dersom læreren ikke utvikler en digital praksis kan en hevde at motivasjonen på sikt vil bli påvirket i negativ retning, da dette kan føre til at elevene opplever skolen som lite aktuelt for senere arbeidsliv i et teknologisk samfunn, og dermed etter hvert mister motivasjon for skolearbeid. Dersom læreren på den andre siden innfører sosiale medier i læringen, kan elevenes eksisterende motivasjon dyrkes. Da det å åpne dørene mellom samfunn og skole *kan* bidra til motivasjon og at elevene opplever en større relevans for læringen, burde lærere gjøre det på en hensiktsmessig og pedagogisk måte.

Litteraturliste

- Aalen, I. (2015). *Sosiale medier*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet. (2017). *Barn og unges mediebruk*. Hentet 02.03.18, fra bufdir.no.
- Breivik, J. M. (2015). *Læring i en digital tid*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Folkvord, K. A. (2016). *Klasseledelse og elevers motivasjon for læring*. Stavanger: Læringsmiljøsentret.
- Høiland, T., Winje, G. & Wølner, T. A. (2012). Digital kompetanse. IKT på 1. - 4. årstrinn. Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Krokan, A. (2012). Smart læring. Hvordan IKT og sosiale medier endrer læring. Bergen: Fagbokforlaget.
- Kunnskapsdepartementet. (1998). *Opplæringsloven*. Hentet 02.03.18, fra www.lovdata.no.
- Kunnskapsdepartementet. (2006). Prinsipper for opplæringen. Hentet 27.02.2018, fra <https://www.udir.no>.
- Medietilsynet. (2016). *Barn og medier 2016. Barn og unges (9-16 år) bruk og opplevelse av medier*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Meld. St. 31 (2007 - 2008). (2008). Kvalitet i skolen. Oslo: Kunnskapsdepartementet. Hentet fra <http://www.regjeringen.no>
- Spjelkavik, I. (2018). *Digital kompetanse i fremtidens klasserom*. Hentet 02.03.18, fra udir.no.
- Utdanningsdirektoratet. (2015). *Prinsipper for opplæringen – motivasjon for læring og læringsstrategier*. Hentet 02.03.18, fra udir.no.
- Utdanningsdirektoratet. (2013). *Grunnleggende ferdigheter*. Hentet 27.02.17, fra <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/grunnleggende-ferdigheter/>.