

Forord

Denne oppgaven er en av tre hovedoppgaver under de tre temaene som utgjør emnet *IKT i læring*. Prosessen har foregått i grupper hvor vi hovedsakelig har kommunisert med hverandre på samlinger og via Canvas og meldinger. Vi har sendt oppgavene våre til hverandre og gitt tilbakemeldinger underveis i prosessen. Det har vært en god måte å jobbe på, hvor vi både kan hente inspirasjon hos hverandre, men også bidra til å gjøre hverandre bedre. Å kunne lese andres oppgaver gir meg inspirasjon til egen jobb som lærer og har gitt meg et større læringsutbytte når det gjelder temaet *Sosiale medier*. Underveis ble jeg også gjort oppmerksom på at jeg hadde stort fokus på lærerens bruk av digitale verktøy, slik at jeg måtte endre på problemstillingen og struktureringen av oppgaven underveis. Det var vanskelig å vinkle mitt spesifikke tema inn mot sosiale medier, så jeg valgte å vinkle elevers bruk av sosiale medier inn mot min oppgave. Ved å gjøre dette fikk jeg til en god teoretisk drøfting fra både lærers og elevs ståsted.

Innledning

At vi nå er gjenstand for vår tids største gjennombrudd teknologisk er det ingen tvil om. Vi kan kommunisere med vaskemaskinen vår, vi kan varme opp bilene våre fra telefonen og vi kan bestille varer fra resten av hele verden. Internett svømmer over med «how to»-videoer og nettbaserte utdanninger. Nesten alt kan gjøres hjemmefra bare man har internett-tilgang og en skjerm. De barna som fødes i dag og går på skolen nå er født inn i denne teknologien, såkalte innfødte (Breivik, 2015). Det er helt naturlig for en toåring i dag å kunne benytte seg av et nettbrett eller at en seksåring klarer å søke seg frem på YouTube eller Netflix. Unger som tidligere fikk beskjed om å komme hjem når det begynte å bli mørkt kan nå følges med og ringes til på en GPS-klokke.

Teknologien er kommet for å bli, og mange lærere trenger mer pedagogisk digital kompetanse. Mange lærere bruker allerede i dag et stort utvalg av digitale læringsressurser, og de fleste læreverk finnes nå digitalt, både i e-bokform og med oppgaver. I tillegg eksisterer det flere hundre ressurs-sider og blogger om digital undervisning. De fleste klasserom i dag har også prosjektor og i mange tilfeller en smart-tavle. Likevel viser forskningen at lærere i begrenset grad utnytter potensialet i digital læring. De holder seg stort sett til enkle fremvisninger og utdeling av ark, samt at de gangene eleven blir satt til å jobbe digitalt

handler det i stor grad om å søke seg frem til informasjon på internett selv (UiO, 2016). Parallelt med dette viser undersøkelser fra SSB at tiden barn mellom 9-15 år bruker på internett på en gjennomsnittsdag har økt med over 300% siden 2006 (Bufdir, u.å). At det er et så stort sprik mellom de innfødte (elevene), og immigrantene (lærerne) (Breivik, 2015), fremmer viktigheten av at lærere er trygge på ulike digitale verktøy og læringsressurser. At digitale læringsverktøy er med på å endre lærerens oppgaver og roller kan skape usikkerhet som bidrar til at det etableres barrierer mot bruk (Krokan, 2012, s. 82). Det er også vanskelig å endre menneskers holdninger og etablerte vaner, noe som gjør det vanskelig å utvikle nye ferdigheter som er nødvendige for å mestre bruken av digitale medier i en organisatorisk kontekst (Krokan, 2012, s. 195). Jeg skal derfor i denne oppgaven se på hvordan et digitalt verktøy kan anvendes i undervisning. Problemstillingen jeg ønsker å besvare er:

Hvordan få lærere til å ta i bruk et verktøy som Book Creator for å bidra til motivasjon og samarbeid mellom elevene?

For å gjøre det skal jeg se på teori rundt dette med motivasjon og samarbeid, særlig ut fra elevers erfaringer med sosiale medier, men også hvordan Book Creator som verktøy kan være en ressurs i pedagogisk digital undervisning.

Motivasjon og samarbeid

Elever er storforbrukere av teknologi, og de lærer å samhandle gjennom dataspill og kommunisere og delta i offentlig sfære gjennom sosiale medier. De arbeider smartere, de deler med hverandre, er mer åpne og bygger både sosiale og personlige læringsnettverk. Mye av denne læringen er indremotivert; at elevene selv ønsker å lære mer uten at det er incentiver involvert (Krokan, 2012, s. 186). Mennesker er skapt til å samarbeide og være sosiale, og med IKT i skolen vil måtene vi samarbeider på og er sosiale, endre seg. Elever lærer i større grad gjennom aktiviteter på sosiale medier utenfor skolen enn i skolen (Krokan, 2012, s. 188-189). At elevene har denne indre motivasjonen til læring og ønske om samarbeid burde derfor utnyttes i klasserommet. Å kunne samarbeide digitalt gjør arbeidsprosessene synlige for andre, og at flere kan bidra til deler av prosjektet. Slik kan en unngå å bruke mye tid på noe som ikke trenger å være med, samtidig med at utviklingen av det ferdige resultatet går fortere (Krokan, 2012, s. 193). Vi mennesker er av natur flokkdyr, slik at vi har en iboende egenskap i at vi ønsker å opprettholde og skape nye sosiale relasjoner med andre. Disse relasjonene vil vi både vise til andre og sørge for å beholde. Dette muliggjøres i større grad ved hjelp av sosiale medier hvor vi kan snakke med hverandre selv om vi ikke er fysisk på samme sted

(Aalen, 2015, s. 45-47). Sånn sett kan en kanskje argumentere for at mennesker også er avhengig av å kunne samarbeide, men også at mennesker er avhengig av å kunne andre kommunikasjonsformer enn de som er medfødte. Siden lesing og skriving ikke er kommunikasjonsformer som er medfødt hos mennesker er det noe som må læres. Å beherske disse kommunikasjonsformene tar mange år (Breivik, 2015, s. 98). Å kunne være bruker av sosiale medier handler mye om å kunne lese og skrive, slik at det å kunne bruke digitale verktøy som fremmer disse kommunikasjonsformene vil være positivt for elevenes sosiale liv utenfor skolen.

Digitale verktøy; Book Creator



Breivik hevder at digitale arenaer kan være en kilde til variasjon, kreativitet og mestring for elever, samtidig med at det digitale univers ikke er begrenset av voksenkontroll (Breivik, 2015, s. 60). Likevel kan ikke skolen og lærere slippe elevene løse til å gjøre hva som helst på internett og sosiale medier i skoletiden, men de kan vise, veilede og gi frihet innenfor visse rammer.

Book Creator kan derfor være en god ramme hvor elevene kan bli gitt frihet til kreativitet og mestring. Book Creator er en digital læringsplattform hvor man kan lage egne digitale bøker. Statped skriver følgende i sin anbefaling av [Book Creator](#):

Book Creator er så enkel i bruk at den er et godt verktøy også for elevene. Den kan brukes til å svare på oppgaver og arbeide med temaer. Fordi du kan snakke inn i boka kan elever med dårlige skriveferdigheter vise sitt kunnskapsnivå på en bedre måte. Deres manglende ferdigheter begrenser ikke (Statped, 2019). Videre fremmer de fordelene verktøyet gir ved at elevene kan få støtte i avkoding, opplesing og innlesing av tale til tekst (ibid.). Samtidig kan digital praksis føre til digital differensiering slik at den som skal lære er i sentrum for en mer engasjerende og effektiv læreprosess (Krokan, 2012, s. 201). Dette samtidig med at verktøyet er brukervennlig og har mulighet for video og bilder vil kunne øke elevenes muligheter for å lykkes og dermed også oppleve motivasjon for arbeidet. Digitale verktøy gjør det også lett å redigere, det gir visuell og auditiv støtte og gir delingsmuligheter (Statped, 2017). I tillegg til

å dekke disse behovene mener Statped at bruk av teknologi og digitale verktøy i undervisningen også vil være med å utvikle barns sosiale kompetanse og sosiale samspill (Statped, 2017).

Læreres bruk av digitale verktøy

Som nevnt kan lærerens oppgaver og roller endres på ved bruk av digitale læringsverktøy. Måtene arbeidsprosesser gjennomføres på og enkeltoppgaver gjøres må endres (Krokan, 2012, s. 185). Det er veldig lite teori eller forskning som er gjort på Book Creator som digitalt verktøy, men det er en del teori og forskning generelt om digital undervisning.

Mork sier at for at lærere skal ønske å ta i bruk digitale læringsressurser er det fire sentrale kriterier som bør være til stede. Det ene er at innholdet må være direkte relatert til læreplanen. Det må også ha faglig innhold som holder god kvalitet. Det tredje er at læringsressursen må ha høy brukervennlighet. Det siste som tas opp som viktig er at det må være lett å både følge med men også følge opp elevarbeid (Mork, 2011, s. 81). Videre skal jeg drøfte disse punktene opp mot Book Creator.

Book Creator har ikke noe innhold som er direkte relatert til kompetansemål i læreplanen, men det åpner opp for tilpasset opplæring gjennom verktøyets muligheter når det gjelder innlesing, lytting og avkodning. Det har heller ikke noe faglig innhold som holder god kvalitet, men er laget for at elevene selv skal kunne skape innholdet. Ressursen åpner for at lærere selv kan lage eksempel bøker med faglig innhold, slik at det kan brukes helt uavhengig av fag. Som Statped skriver, kan lærere lage egne læringsressurser i Book Creator. Det kan være til god støtte for elever som har behov for å få fagstoffet forklart på en enklere måte (Statped, 2019). Verktøyet er enkelt å manøvrere i og lære seg, og for både immigranter og innfødte er det veldig intuitivt, altså har det høy brukervennlighet. Som lærer oppretter man selv et bibliotek og gir elevene tilgang, og lærer kan både se og redigere alles bøker, noe som gir mulighet for å følge med og følge opp elevarbeid. Alle bøker oppdateres kontinuerlig, slik at læreren kan gå inn på elevenes bøker underveis i arbeidsøkta. Slik kan læreren beholde en viss følelse av kontroll i undervisningen, og enkelt få med seg om elevene produserer noe, og hva de produserer.

Mork sier også (2011) at innholdet må være motiverende, lett å manøvrere i, og at elevene selv føler at de kan ha kontroll over læringsprosessen (Mork, 2011, s. 81). Siden elever ofte har indre motivasjon til digitalt arbeid, vil Book Creator kunne være et godt verktøy for

motivasjon og samarbeid. Elevene vil kunne føle kontroll over læringsprosessen siden de får bruke egen kreativitet og seg selv inn i den skapende prosessen det er å lage bøker, uavhengig av fag. De vil også kunne se andres bøker og kan hente inspirasjon, bidra ved å gi hverandre tilbakemeldinger, eller slå sammen flere bøker til én.

Frihet innenfor rammer kan også by på noen utfordringer. Når det gjelder Book Creator kan det være at noen elever bruker mye tid på å finne eller ta bilder/video, eller bruker lang tid på å velge ut riktig bakgrunn. Dette vil nok oppleves som et mindre problem, men som lærer er det viktig å likevel sørge for at elevene kommer inn i en læringsprosess. Da blir det viktig at det på forhånd er et tydelig faglig mål som ligger til grunn. Samtidig vil mange elever ha et ønske om å bidra i andres bøker, enten i form av å delta som medskribent eller være med på bilder, noe som er viktig for elevenes sosiale nettverk. Derfor vil jeg mene at elevene må få lov til dette, så lenge det er en motivasjon som kan drive læringsprosessen framover og som beholder ønsket om samarbeid oppe.

Digitale verktøy som Book Creator vil ikke uten videre føre til bedre læring all den tid IKT kun er med på å understøtte tradisjonell undervisning (Krokan, 2012, s. 196). Det fordrer at lærere tør å tenke nytt og annerledes, men at kompromisset Book Creator kan tilby er at lærere kan få beholde en følelse av kontroll selv om de lar elevene jobbe digitalt.

Avslutning

Hensikten med denne oppgaven var å utforske problemstillingen *Hvordan få lærere til å ta i bruk et verktøy som Book Creator for å bidra til motivasjon og samarbeid mellom elevene?*

Min motivasjon til å skrive denne oppgaven var å konkretisere og gi en trygg og god start på bruk av digitale læringsplattformer i undervisningen. Å kunne starte enkelt vil kanskje bidra til at læreren ønsker å utforske andre digitale muligheter etterhvert. Book Creator er et godt verktøy som kanskje vil kreve noe veiledning for yngre elever, men det har likevel høy brukervennlighet og er intuitivt bygd opp. Verktøyet vil også være et godt hjelpemiddel for lærer da det vil kunne gi digital differensiering og tilpassing til nivå for enkeltelever. Det vil også være en god arena for læring og øving på ferdighetene lesing og skriving, og har lav terskel for deltakelse uansett mestringsnivå elevene har. Verktøyet kan også være til motivasjon for de digitalt innfødte elevene, som gjennom sosiale medier er gode på å samarbeide og dele med hverandre. At læreren kan ha kontroll over hva elevene gjør og ikke kan virke betryggende for lærere som akkurat har begynt å stikke tåa i det digitale farvannet.

Litteratur

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

Buudir (u.a) *Barn og unges mediebruk*. Hentet fra:

https://www.buudir.no/Statistikk_og_analyse/Oppvekst/Fritid/Barn_og_unges_mediebruk/
[09.02.2019]

Krokan (2012) *Smart læring*. Fagbokforlaget, Bergen.

Mork (2011) *Internett i naturfagundervisningen* Hentet fra:

<https://www.naturfag.no/binfil/download2.php?tid=2059305> [12.02.2019]

Statped (2017) *Hvorfor bruke teknologi?* <http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/teknologitema/sosial-fungering-og-teknologi/hvorfor-bruke-teknologi/> [21.02.2019]

Statped (2019) *Book Creator* <http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sprak-og-tale/book-creator/> [09.02.2019]

Universitetet i Oslo (2016) *Slik har digitale læremidler endret skolehverdagen*. Hentet fra:
<https://forskning.no/skole-og-utdanning-informasjonteknologi-partner/slik-har-digitale-læremidler-endret-skolehverdagen/419822> [09.02.2019]

Bilde lånt fra: <https://37wz5x2r8vbh3om46wmfhy71-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2016/07/Book-Creator-logo-landscape.png> [28.02.2019]