

Litteratur

- Nielsen, H.B. (2013): At blive, gøre, være og udfordre køn. I: Jakobsen, M.H., Laursen, E. & Olsen, J.B. (red.): *Sociopsykologi – en grundbog til et fag*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Nielsen, H.B. (2011): *Skoletid. Piger og drenge fra 1. til 9. klasse*. København: Akademisk Forlag.
- Nielsen, H.B. (2011): Hvis svaret er biologi – hva var da spørgsmålet? *Nytt norsk tidsskrift*, 3, 284-295.
- Nielsen, H.B. & Rudberg, M. (2006): *Moderne jenter. Tre generasjoner på vei*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Nielsen, H.B. (2008): Hvilket køn har skolen? *Unge Pædagoger*, 1, 7-13.
- Nielsen, H.B. (1998): Sophie og Émile i Klasseværelset. *Køn og marginalitet i skolen*. I: Bjerg, J. (red.): *Pædagogik – en grundbog til et fag*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Nielsen, H.B. & Rudberg, M. (1991): *Historien om piger og drenge. Kønssocialisering i et udviklingspsykologisk perspektiv*. København: Gyldendal.
- Erksson, E.H. (1968/1982): *Identitet – ungdom og kriser*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991/2003): *Situert læring*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Thorne, B. (1993): *Gender Play*. Buckingham: Open University Press.

Birgitte Holm Sørensen

4 Styrk deltagerperspektivet

Skolens undervisning bærer stadig præg af industrisamfundet: Læreren formidler, og eleverne modtager det formidlede. Det passer imidlertid dårligt til nutidens børn og unge, siger professor Birgitte Holm Sørensen, for de digitale medier har lært dem at være aktive deltagere frem for passive modtagere. Skal vi øge børns og unges motivation til læring og uddannelse, må vi derfor udvikle en didaktik, der vægter deltagerperspektivet. I den forbindelse er det oplagt at styrke brugen af digitale medier i undervisningen.

Birgitte Holm Sørensen blev uddannet lærer fra Vordingborg Seminarium i 1970 og cand.pæd.pæd. og ph.d. fra Danmarks Lærerhøjskole i hhv. 1988 og 1995. Hun er professor ved Institut for Læring og Filosofi ved Aalborg Universitet, hvor hun leder ILLD – Forskningslab i IT og Læringsdesign, som arbejder med at nytænke læreprocesser gennem it med fokus på mulighederne for at kvalificere og facilitere læring samt styrke kreativitet og innovation gennem it.

Birgitte Holm Sørensen har tidligere været professor i it, medier og læring ved Danmarks Pædagogiske Universitetsskole på Aarhus Universitet og været gæstprofessor ved Stockholms Universitet. Hun har i årevis forsket i børn og unges brug af it og medier i og uden for skolen og har været leder af en lang række forskningsprojekter inden for dette område. Birgitte Holm Sørensens liste af tillidshverv er lang: Bl.a. har hun siddet i Vetenskapsrådet i Sverige, i Radio- og tv-rådet, og hun har i en årrække været formand for Medlerådet for Børn og Unge under Kulturministeriet.

Computeren er ikke problemet

Du forsøger i it og læring, men mange i skoleverdenen betragter it som noget, der forstyrrer læringen.

”It forstyrrer typisk læringen i de klasser, hvor læreren laver traditionel klasseundervisning, og eleverne sidder med deres computere og søger på nettet eller går på Facebook. Hvis computeren har en funktion i undervisningen, sker det sjældent. Så er eleverne som regel optaget af at bruge computeren i læringsøjemed.

Der er naturligvis situationer, hvor læreren skal formidle noget stof til klassen, og det ikke er relevant at inddrage computeren. Men i disse sammenhænge er det vigtigt, at læreren siger: ’Nu samler vi os uden en computer’. Så ved eleverne, at nu gøres der en undtagelse. I udskolingen, i gymnasiet og på universitetet vil det dog ofte være en fordel, at eleverne sidder med en computer – også når læreren formidler noget stof. Så kan de lynhurtigt slå et ord op eller søge på et emne, som er relevant i situationen.

Der vil selvfølgelig være nogen, som bruger computeren til andre formål. Men der har jo altid været elever i en klasse, som er ukoncentrerede. Tidligere sad de måske og skrev sedler eller lavede ballade. Det er ikke computerens tilstedeværelse i klasseværelset, der har skabt disse problemer, og det er således vigtigt at få proportionerne på plads, når man diskuterer, hvordan computere forstyrrer undervisningen”.

En forældet undervisningsform

Hvis computeren ikke er problemet, hvor ligger så problemet med at fange elevernes opmærksomhed?

”Vi er tilbøjelige til at tilrettelægge undervisningen, som vi altid har gjort. Selv om vi befinder os i et videnssamfund, bærer vores undervisning stadig præg af industrisamfundet. Læreren formidler, og eleverne modtager det formidlede, som de så skal kunne gengive korrekt i forskellige sammenhænge. Eller: Læreren stiller opgaverne, eleverne løser dem, og læreren sidder inde med de rigtige svar.

En sådan undervisningsform spejler et hierarkisk forhold mellem generationerne, hvor læreren ved mere end eleven, og eleven skal modtage lærerens viden. Sådan blev vi undervist. Men den rivende teknologiske udvikling og samfundets voldsomme forandringstræk indebærer, at lærerens viden ikke altid er på omgangshøjde med elevens, og for nutidens børn og unge giver det ikke mening, at den voksne per definition er klogere end dem.

Der ligger således en betydelig didaktisk udfordring i at tilrettelægge undervisningen, så den opleves som meningsfuld for eleverne, der ikke automatisk betragter lærerens viden som relevant eller brugbar. Der er stadig noget rugbrødsarbejde, man som elev bare må stå igennem, fx visse tekster, man må læse, selv om det kan være svært at se meningen med det. Og det er da også vigtigt at lære, at alt ikke er sjovt hele tiden. Omvendt kunne rigtigt meget gøres mindre kedeligt – meget kunne blive mere fængende – hvis vi udfordrede industrisamfundsskolens didaktik”.

Fra modtagere til deltagere

Hvad er vigtigt at tage højde for, når man tilrettelægger undervisning til børn og unge i videnssamfundet?

“Man kan starte med at se på, hvad der fylder i deres hverdagsliv – og her kommer man ikke uden om de digitale medier. Der er en svensk undersøgelse, som viser, at børns gennemsnitlige debutalder på internettet er fire år, og en dansk undersøgelse viser, at mere end hvert fjerde barn har en profil på Facebook, når de er 9-10 år. Vi ved endvidere, at 87 procent af alle børn og unge mellem 7-16 år er på internettet hver dag, så de digitale medier er dybt integreret i børns og unges hverdagsliv. Men selv om medierne således socialiserer dem, er deres brug af medierne præget af deltagelse – de er ikke bare modtagere.

Hvor man tidligere kun kunne vælge, hvad man ville se på tv eller høre i radioen, men var uden indflydelse på, hvad der blev sendt, er de digitale medier kendetegnet ved, at brugerne i højere grad selv producerer, kommunikerer og publicerer det massemedierede indhold. Man går ind og skriver på Facebook, man uploader billeder, man selv har taget, eller man lægger videoer ud på YouTube. Denne deltagerorientering er en naturlig del af børns og unges hverdagspraksis, den gennemryrer hele deres sociale og kulturelle liv, og de tager den derfor også med i skolen.

I industrisamfundets skole fik eleverne typisk en håndfuld matematikopgaver, som de skulle sidde og lave og så aflevere til læreren, der efterfølgende rettede dem. Det er stadig meget udbredt. I vores forskning har vi imidlertid set,

86 Unges motivation og læring

hvad det kan gøre ved elevernes oplevelse af mening og relevans, hvis de selv får lov til at udarbejde matematikopgaver, som klassekammeraterne skal løse. Når de på den måde får mulighed for selv at skabe noget, som skal bruges af andre, øges engagementet og niveauet mærkbart. Og det handler bl.a. om, at de går fra at være modtagere til at blive deltagere, hvilket spiller langt bedre sammen med de praksisser, som i øvrigt præger deres hverdagsliv, bl.a. deres brug af massemedier.

Læg op til socialitet

“Eksamplet viser også, hvor vigtigt det er, at undervisningen lægger op til socialitet. Visheden om, at klassekammeraterne skal bruge det, de laver, har også stor betydning. De vil præstere noget, og det skal være ordentligt, fordi det skal bruges af andre.

Man taler meget om, at forældre i dag retter al fokus på deres eget barn og dets muligheder, mens de overser sammenhængen, hvilket skulle gøre nutidens børn og unge jegerorienterede. Men det er ikke det, vi ser i vores forskning – her er det ikke ‘mig’, som er i fokus. Det er ‘os’. Børn og unge er meget orienterede mod andre børn og unge, og de vil gerne lave noget sammen med – og for – andre”.

Konkurrence på den gode måde

“De kan også godt lide, når undervisningen indeholder et konkurrenceelement, fx hvis de får mulighed for at bevæge sig op på et højere niveau i et læringsspil på computeren, så klas-

sekammeraterne kan se, at de har lavet en god præstation. Konkurrenceelementet fylder meget i børne- og ungdomskulturen, hvilket bl.a. ses i de tv-programmer, hvor der indgår konkurrencer. Her kan børn og unge godt lide at gætte med og prøve sig selv af. Det ansporer dem, hvis de får mulighed for at finde ud af, at de er dygtige eller måske ligefrem de bedste”.

Men er dette fokus på konkurrence ikke også bekymrende?

“Der er intet nyt i, at børn og unge godt kan lide konkurrence, men i den nordiske pædagogik har konkurrenceelementet været relativt udgrænset, hvilket er en skam, da det er en vigtig drivkraft i børne- og ungdomskulturen. Men det gælder naturligvis om at integrere det i pædagogikken på en god måde, så det fx ikke bliver sådan, at læreren laver en konkurrence og uddeler awards for den bedste præstation, og taberne føler sig fuldstændig tilsidesat af læreren.

Hvis man kan få eleverne til selv at definere, hvad konkurrenceelementet skal bestå i, og måske understøtte det kollektive frem for det individuelle, kan det imidlertid være en drivkraft i læreprocesserne”.

Leg og læring

Ud over konkurrenceelementet – hvilke andre elementer fra børne- og ungdomskulturen kan man hente ind?

“Børns og unges leg kan være en vigtig inspirationskilde, når man skal udvikle didaktiske koncepter, der tager højde for

88 Unge's motivation og læring

den deltagerorientering, socialitet osv., der betyder så meget for børn og unge i dag. Hvis man er i stand til at identificere, hvad der sætter deres leg i gang, hvad der driver legen videre, men også hvad der får den til at gå i stå, og hvordan man får den i gang igen, har man et godt udgangspunkt for at skabe nogle koncepter, der appellerer til børn og unge.

Netop fordi de har en så legende og eksperimenterende tilgang til it, rummer computerspil betydelige læringspotentia-ler for nutidens børn og unge. Vi har fx lavet en undersøgelse med unge, der spiller computerspil, hvor det hele foregår på engelsk. De unge sidder med headset på og kommunikerer med hinanden på engelsk. De taler og skriver, og de slår op i ordbøger, da de er nødt til at udvide deres ordforråd for at kunne begå sig i spillet. For de unge er computerspillet en leg, og umiddelbart er det legen, der er det vigtigste for dem. Men læringen bliver her et middel til denne leg.

Når læring er et middel og ikke et mål i sig selv, er der tale om 'ufornmel læring'. Denne læring kan ikke erstatte den formelle læring. Når de unge sidder og spiller, lærer de jo ikke grammatik og sætningsopbygning – de bruger bare sproget. Det ideelle er derfor en kombination af formel og uformel læring, og i vores undersøgelse så vi, at de unge sagtens kan kombinere de to ting, selv om det er to forskellige tilgange til læring, og det er egentlig ganske imponerende”.

Digitale medier motiverer

Når du taler om børn og unge, der leger sig til læring ved at spille computerspil i skolen, kan det være svært at formentte den motivationskrise, vi taler så meget om.

“Man kan ikke sige, at børn og unge i dag per definition mangler motivation til læring og uddannelse. Deres motivation afhænger i vid udstrækning af, hvordan man tilrettelægger deres undervisning. Indtænker man nogle af de didaktiske elementer, jeg netop har talt om – deltagerorientering, socialitet osv. – ser man ofte en høj grad af motivation.

I vores forskning har vi fulgt mange undervisningsforløb, hvor man har integreret de digitale medier, og det er slående, hvor meget det betyder for motivationen. Det er således et entydigt resultat i vores – og andres – forskning, at eleverne er langt mere motiverede, når de anvender digitale medier i undervisningen. Ja, det ser faktisk ud til, at de digitale medier i sig selv virker motiverende for dem.

Når vi taler med børn og unge, bruger de ofte begrebet ‘sjov’, hvilket er deres omskrivning af motivation. De fortæller således, at undervisning med digitale medier er meget ‘sjovere’, og vi har efterhånden hørt det så mange gange, at vi er holdt op med at spørge til det. Men selv om vi ikke spørger til det, er det alligevel noget, de fortæller os”.

Tre motiverende aspekter

Hvad er det, der gør de digitale medier så sjove?

“Anvendt på den rigtige måde rummer de digitale medier en række didaktiske elementer, der opleves som meningsfulde for børn og unge i videnssamfundet. De børn og unge, vi har talt med, fortæller bl.a., at de digitale medier gør undervisningen sjovere, fordi de øger deres mulighed for selv at styre læreprocesserne. De er ikke bare modtagere, men deltagere,

90 Unge motivation og læring

når de bruger de digitale medier, der således fremmer hand-
leaspektet ved undervisningen.

Desuden øger de digitale medier muligheden for – evt. i samarbejde med andre – at producere noget selv. Dette skaberaspekt opleves ligeledes som noget, der gør undervisningen sjovere.

Et tredje aspekt, som børn og unge betragter som motiverende ved de digitale medier, vedrører muligheden for at lave en god præstation. Børn og unge fortæller således, at det er lettere at lave ting om og forbedre dem, når man arbejder med digitale medier. Det opleves som besværligt at ændre, når man bruger blyant og papir. Det er lige omvendt med it, hvor det er en integreret del af arbejdsprocessen, at man hele tiden ændrer på tingene, hvilket forbedrer præstationen”.

Stejl læringskurve og selv-motivation

“Muligheden for løbende at justere og forbedre indsatsen virker fremmende for den type motivation, jeg vil kalde ‘selv-motivation’. Mens det, man kan kalde ‘ydre motivation’, handler om, hvordan læreren bedst kan motivere eleverne, hvilket er relevant i forbindelse med formidlingen af et bestemt stof-område, så handler selv-motivationen om, hvordan eleverne kan motivere sig selv.

Når selv-motivationen er tilstrækkeligt stor, kan læringskurven blive overraskende stejl. Det så vi bl.a. i forbindelse med et digitalt produktionsforløb, hvor eleverne selv skulle lægge billeder ind, skrive tekster og indtale speak på engelsk. På tre-fire uger nåede disse elever læringsresultater, der svarer til tre-fire måneder i en traditionel undervisning. Det

skyldtes bl.a., at eleverne kunne høre sig selv, når de havde indtalt noget, og var de ikke tilfredse, indtalte de samme sekvens igen og igen, indtil de var tilfredse. Det kunne være en betoning eller en sætning, der skulle ændres, og så blev de bare ved, indtil sætningen var i orden.

I traditionel klasseundervisning er det typisk læreren, der beder eleverne om at gentage en sætning, der ikke er god nok, og det synes eleverne ofte er træls at gøre over for resten af klassen. Men når de kan høre sig selv, selv vurdere kvaliteten af sætningen og selv beslutte at tage den om, opleves det som mindre tungt og indgribende. Eksemplet viser også, hvordan børn og unge kan udvikle en evne til løbende selv-evaluering, når de anvender digitale medier i undervisningen. Det hænger sammen med, at de selv laver nogle produkter, som de føler et ansvar over for, og som efterfølgende skal præsenteres for resten af klassen”.

Vertikal-horisonal lærertype

Men når eleverne bliver både skabende, producerende og selv-evaluerende, hvad er så lærerens rolle?

“Læreren har ansvaret som didaktisk rammesætter. Det er læreren, der har overblikket, og som ved, hvad læringsindholdet skal være. Læreren kender desuden eleverne og ved, hvordan der skal differentieres i forhold til de enkelte elever. Selv om de kan designe og skabe et produkt, kan de ikke altid overskue, hvad der er hensigtsmæssigt at gøre, og det er lærerens rolle at have det overblik

Samtidig er det dog vigtigt, at læreren går i dialog med

eleverne. Jeg skelner mellem en vertikal og en horisonal lærertype. Den vertikale lærertype er en lærer, som beslutter, bestemmer og formidler, dvs. som underviser eleverne oppe fra og ned. Den horisonale lærertype sætter sig på niveau med eleverne og lærer sammen med dem, når de møder udfordringer. Den ideelle lærer rummer en kombination af disse to lærertyper, dvs. er både i stand til at fungere vertikalt og horisonalt i forhold til eleverne.

Den vertikalt-horisonale lærertype svinger mellem på den ene side at tage ansvaret og sætte rammen og på den anden side at give eleverne mulighed for selv at tage styringen med udgangspunkt i den fastsatte ramme. Læreren skal altså ikke kun designe elevernes læreprocesser, men også give dem mulighed for selv at designe deres læreprocesser, så begge parter bliver didaktiske designere”.

Træk på elevernes it-kompetencer

“Det er især væsentligt at trække på de kompetencer, som ligger i elevgruppen, når man bruger digitale medier i undervisningen, idet nogle elever ofte har større erfaring med den konkrete brug af teknologien end lærerne. Det har jeg set en lang række eksempler på i min forskning. Fx i en 2. klasse, hvor læreren sad sammen med en gruppe elever og redigede en video, de havde lavet, hvilket på et tidspunkt blev så kompliceret, at de var ude af stand til at komme videre. Men så råbte læreren ud i klassen: ‘Carl, kan du ikke lige komme herhen og hjælpe os?’. Og det gjorde Carl så – han var vant til at sidde derhjemme og rode med programmet.

Der var ikke en eneste af eleverne, som løftede et øjen-

bryn. Sådan er det nemlig ofte derhjemme, hvor det ikke er usædvanligt, at forældrene gør brug af børnenes it-kompetencer. Og det kan man altså også komme langt med i skolen, hvis man som lærer kan sætte sig ud over, at man skal vide det hele, og i stedet orienterer sig både vertikalt og horisontalt i forhold til eleverne”.

Man kan ikke komme på kursus i alt

“Læreren kan imidlertid også selv lære noget af elevernes eksperimenterende og legende tilgang til de digitale medier. Nogle lærere siger: ‘Det her program kender jeg ikke, jeg skal først på kursus’. Men det holder ikke i dag, for vi kan slet ikke komme på kursus i alt det, vi ikke ved noget om.

Læreren skal selvfølgelig have nogle grundlæggende it-kompetencer, men det er samtidig vigtigt at bruge dem i et transfer-perspektiv, dvs. at bruge de erfaringer, man har fra et program, i forhold til andre programmer. En del vil være det samme, om end noget muligvis vil være anderledes, men det kan man som regel eksperimenterer og lege sig frem til”.

Læringsfunktionen er afgørende

Er digitale medier altid relevante i undervisningen?

“Man skal kun tage it ind, hvis det har en læringsfunktion, dvs. hvis det kan facilitere elevernes læreprocesser eller kvalificere læringsresultater. Man skal derfor overveje, hvordan man vil designe læreprocesserne med it, samt hvilke konkrete programmer der egner sig til et bestemt stofområde. Det

vigtige er m.a.o. ikke it i sig selv, men den måde, det bliver brugt på i undervisningen”.

Hvilke elever bliver taberne, når man bruger it i undervisningen?

“De læsesvage børn og unge har det svært i videnssamfundet, fordi det er svært at komme igennem uddannelsessystemet og klare sig i samfundet, når man ikke kan læse. Men selv om læse- og it-kompetencer i nogen grad hænger sammen, er der faktisk flere programmer, fx digitale oplæsningsprogrammer, der kan bruges til at hjælpe de læsesvage. Desuden er alle programmer jo ikke tekstbaserede. It gør det muligt at kombinere mange medier og udtryksformer, og it kan fx også være film og teater.

Derudover er det naturligvis vigtigt at være opmærksom på børn og unge med sociale problemer og socialt udsatte børn og unge. De har i det hele taget udfordringer i livet og kan også have udfordringer i forhold til it, fordi de ofte mangler støtte hjemme”.

Den største udfordring

At slippe industrisamfundets didaktik. Skolen præges stadig af et hierarkisk forhold mellem lærere og elever, hvor læreren stiller opgaverne og sidder inde med det rigtige svar. Det passer dårligt til nutidens unge, der ikke er vant til at være passive modtagere af viden. De digitale medier har lært dem at være aktive deltagere og skabe af viden. Desuden mener de ikke, at læreren altid er klogest.

Blik på motivation

To typer motivation. Der er den ydre motivation, der handler om, at læreren motiverer eleverne, fx i forbindelse med for- midling af et bestemt stofområde. Og så er der selv-motivatio- nen, som opstår, når eleverne selv styrer lærerprocesserne og evaluerer sig selv. Her kan læringskurven være overraskende stejl, og eleverne vil typisk bruge vendingen, at "det er sjovt".

Anbefalinger

- *Styrk deltagerperspektivet.* Udvid elevernes mulighed for selv at styre lærerprocesserne, og giv dem mulighed for selv at skabe noget.
- *Læg op til socialitet.* Det er "os", ikke "mig", der spiller ho- vedrollen for de unge, der gerne yder en ekstra indsats, hvis de kan lave noget sammen med andre elever eller lave noget, der skal bruges af andre elever.
- *Indføj et konkurrenceelement.* I nordisk pædagogik er kon- kurrence ikke så velset, men muligheden for at måle sig med andre virker motiverende for eleverne, og konkurrencer, der understøtter fællesskabet, er ikke nødvendigvis dårlige.
- *Brug digitale medier.* Unge har en legende og eksperimen- terende tilgang til de digitale medier, og brugen af digitale medier virker i sig selv motiverende.
- *Gentænk lærerrollen.* Læreren skal både være vertikal (for- midle sin viden til eleverne og sætte rammer for deres læreprocesser) og horisontal (sætte sig på niveau med ele- verne og lade dem designe deres egne læreprocesser).

Dette kapitel og det tilgrundsiggende interview er udarbejdet af: Niels Ulrik Sørensen, Arnt Louw Vestergaard, Tilde Mette Juul, Noemi Katz- nelson og Camilla Hutterts.

Litteratur

- Sørensen, B.H., Audon, L. & Levinson, K.T. (2010): *Skole 2.0*. Aarhus: Klim.
Levinson, K.T. & Sørensen, B.H. (2011): Fremtidsrettede kompetencer og didaktisk design. *Cursiv* 8, 13-35.
Egenfeldt, S., Sørensen, B.H. & Meyer, B. (2012): *Serious Games in Education – in a Global Perspective*. Aarhus: Aarhus University Press.
Levinson, K.T., Ejsing-Duun, S. & Sørensen, B.H. (2013): *Bryd gennem muren – børns erfaringer og sammensmeltningen af digitale og fy- siske rum i folkeskolen*. I: Stendal, C. (red.): *It og rum*. København: Unge Pædagogers Forlag.
Sørensen, B.H. & Levinson, K. (2013): *Digitale medier – eleverne som di- daktiske designere*. KvalN 95, *Digital barndom*.