

DIGITAL KOMPETANSE

Drøfting- og problematisering av begrepet digital kompetanse.

Digital kompetanse er ikke nevnt i LK06, men "Å kunne bruke digitale verktøy" en av de fem grunnleggende ferdighetene i norsk skole, som man trenger digital kompetanse til. I denne oppgaven vil jeg drøfte definisjonen av digital kompetanse og problematisere lærerens rolle i forhold til digital kompetanse, med utgangspunkt i en filmsnutt fra IKT i utdanningen.

Thorstein Hernes

14.03.2011

DIGITAL KOMPETANSE

Drøfting- og problematisering av begrepet digital kompetanse.

Innholdsfortegnelse

Redegjørelse for begrepet digital kompetanse.....	2
Stortingsmelding 30 Kultur for læring	2
Forskning og utdanningsdepartementet - Program for digital kompetanse	2
LK06 - Å kunne bruke digitale verktøy.....	3
Beskrivelse av digitale ferdigheter i alle fag unntatt naturfag og matematikk	3
Beskrivelse av digitale ferdigheter i naturfag	3
Beskrivelse av digitale ferdigheter i matematikk	3
Forsknings og kompetanse nettverk for IT i utdanningen (ITU).....	4
Drøfting av begrepet digital kompetanse jf ITU.....	4
Lærerens digitale kompetanse	6
Redegjørelse for min(e) kilde(r).....	6
Fremtiden starter nå - filmsnutt fra IKT i undervisningen.....	6
Den femte basisferdigheten- filmsnutt fra IKT i utdanningen.....	6
Problematisering av lærerens digitale kompetanse	7
Det var en gang en god lærer.....	7
Innvandrerne Per Pål og Espen Askeladd måtte samarbeide kreativt for at de skulle unngå å bli straffet av den innfødte kongen.....	8
Først måtte de orde seg en pedagogisk plattform som støtter digitale medier og digitalt innfødte elever.....	9
De tre innvandrere brødrene var redde for å skuffe den innfødte kongen.....	11
Snipp snapp snute.....	11

REDEGJØRELSE FOR BEGREPET DIGITAL KOMPETANSE

Siden det er relevant for meg hva min arbeidsgiver legger i begrepet digital kompetanse, var det riktig for meg å leite i offentlige styringsdokument. Spørsmål rundt digital kompetanse i norsk skole behandles i følgende offentlige dokumenter:

- Stortingsmelding 30 Kultur for læring (2003 – 2004), *kap 4.6.7.*
- Program for digital kompetanse 2004-2008 (Forskning og utdanningsdepartementet, 2004)
- Undervisningsdirektoratet med Læreplanverket Kunnskapsløftet 06. Den femte grunnleggende ferdigheten - *Å kunne bruke digitale verktøy.*
- Forsknings- og kompetansenettverk for IT i utdanningen (ITU) FoU Digital skolehverdag, 2005

Stortingsmelding 30 Kultur for læring

Stortingsmelding nr 30 (Kultur for læring (2003-2004), Kapittel 4.6.7

Kap 4 Innholdet i opplæringen i skolen

Kap 4.6. Spesielt om enkelte fag og fagområder

Kap 4.6.7 IKT

Sitat: ”Digital kompetanse er summen av enkle IKT-ferdigheter, som det å lese, skrive og regne, og mer avanserte ferdigheter som sikrer en kreativ og kritisk bruk av digitale verktøy og medier. IKT-ferdigheter omfatter det å ta i bruk programvare, søke, lokalisere, omforme og kontrollere informasjon fra ulike digitale kilder, mens den kritiske og kreative evnen også fordrer evnen til evaluering, kildekritikk, fortolkning og analyse av digitale sjangrer og medieformer. Totalt sett kan digital kompetanse dermed betraktes som en meget sammensatt kompetanse.”

Forskning og utdanningsdepartementet - Program for digital kompetanse

Program for digital kompetanse, Strategiplan 2004-2008 (Forsknings og utdanningsdepartementet 2004)

Sitat: ”Digital kompetanse er den kompetansen som bygger bro mellom ferdigheter som å lese, skrive og regne, og kompetansen som kreves for å ta i bruk nye digitale verktøy og medier på en kreativ og kritisk måte”.

LK06 - Å kunne bruke digitale verktøy

Å kunne bruke digitalt verktøy, som en av de fem grunnleggende ferdighetene.

Beskrivelse av digitale ferdigheter i alle fag unntatt naturfag og matematikk

Digital kompetanse blir ikke nevnt i fag- eller læreplaner i LK06, men blir utdypet i den femte grunnleggende ferdigheten "Å kunne bruke digitale verktøy". Her beskrives *konkret* ulike digitale *ferdigheter* som man forventer at barna skal kunne som en del av ulike fag, etter endt utdanning. Jeg har kokt sammen alle ferdigheter som beskriver digital kompetanse, men beholdt naturfag og matematikk for seg selv i sin helhet, siden det er mine egne undervisningsfag, og derfor ekstra interessant for meg:

Elever skal kunne beherske ulike kommunikasjonssituasjoner på nett samt kjenne til etikk, normer og regler som gjelder ved internett kommunikasjon. De skal kunne vurdere kildekritikk og forholde seg til korrekt bruk av åndsverkloven, personvernloven, opphavsrett, slik at de kan publisere produksjoner på nett. Elever må kunne produksjon av digitale bilder, slik at de kan lage multimedia presentasjoner med ulike estetiske virkemidler innen lyd og bilde for å skape bevisst kommunikasjon, samtidig som de viser nettvett. I musikkfaget inngår blant annet bruk av opptaksutstyr og musikkprogram for å sette sammen og manipulere lyd til egne komposisjoner. For å løse gitte oppgaver må elevene kunne søke etter informasjon både på norsk og fremmedspråk samt utforske tilgjengelig informasjon om ulike tema, slik at de kan øve kreativitet, gjennom å kombinere tilgjengelig materiale på en ny måte, gjerne i multimedieproduksjon i samarbeid med skoler og elever fra andre land. Alle må kunne komponere, redigere og presentere tekst, som en del av lese og skriveutdanningen og de skal kunne bruke autentisk fremmedspråk i kommunikasjon og dekoding av informasjon.

Beskrivelse av digitale ferdigheter i naturfag

Sitat: "I naturfag dreier seg om å kunne benytte slike verktøy til utforskning, måling, visualisering, simulering, registrering, dokumentasjon og publisering ved forsøk og i feltarbeid. For å stimulere kreativitet, levendegjøre og visualisere naturfaglige problemstillinger er digitale animasjoner, simuleringer og spill gode hjelpemidler. Kritisk vurdering av nettbasert naturfaglig informasjon styrker arbeidet med faget. De digitale kommunikasjonssystemene gir muligheter for å drøfte naturfaglige problemstillinger."

Digital kompetanse i naturfag - veileder for lærere

Beskrivelse av digitale ferdigheter i matematikk

Sitat: "Å kunne bruke digitale verktøy i matematikk handlar om å bruke slike verktøy til spel, utforskning, visualisering og publisering. Det handlar òg om å kjenne til, bruke og vurdere digitale hjelpemiddel til problemløysing, simulering og modellering. I tillegg er det viktig å finne informasjon, analysere, behandle og presentere data med høvelege hjelpemiddel, og vere kritisk til kjelder, analysar og resultat."

Forsknings og kompetanse nettverk for IT i utdanningen (ITU)

IT i utdanningen FoU "Digital skole hver dag" 2005 Om helhetlig utvikling av digital kompetanse i grunnopplæringen

Sitat: "Digital kompetanse er ferdigheter, kunnskaper, kreativitet og holdninger som alle trenger for å kunne bruke digitale medier i læring og mestring i kunnskapssamfunnet."

Drøfting av begrepet digital kompetanse jf ITU

Her har jeg stort sett repetert Gunstein sin forelesning fra uke 8 og vist til fire ulike utredninger om digital kompetanse. Ingen av definisjonene er enkle. De er også ulike i sine beskrivelser, men de utfyller hverandre og danner et godt bilde av hva digital kompetanse egentlig er. Siden det er et komplekst begrep blir det derfor greit med en komprimert definisjon, lik den siste fra dagens rådgivende organ innen IT i utdanningen.

ITU peker på en helhetlig kompetanse som alle i hele samfunnet trenger pga den generelle samfunnsutviklingen. Da blir digital kompetanse like viktig for individets selvfølelse, mellom-menneskelig forhold samt samfunnets utvikling, ([ref](#)).

ITU bruker flere nøkkelord, som må tolkes for å gi en utfyllende mening. Dette er hva jeg oppfatter at disse nøkkelordene omfatter:

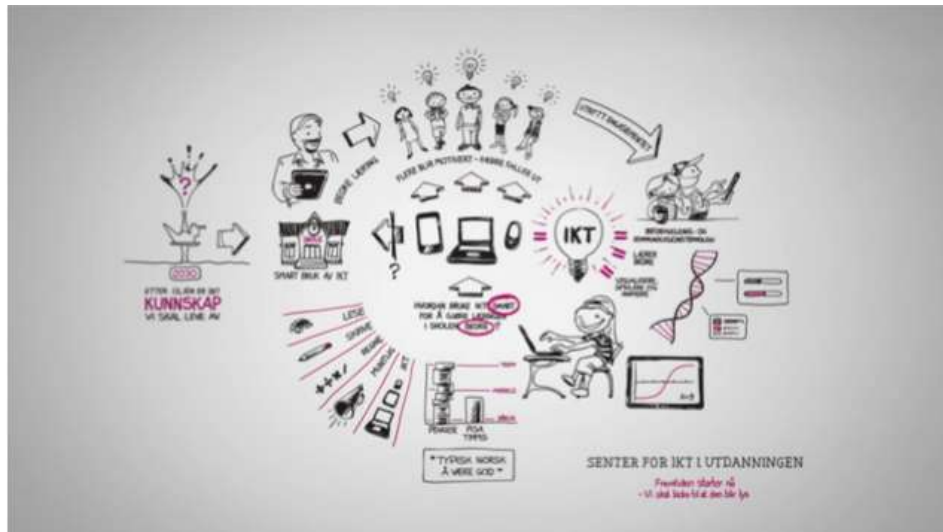
- **Digitale ferdigheter** er både en taus kunnskap man har i fingrene, men også en evne til å *forstå* og *løse* oppgaver som blir gitt eller man begir seg ut på. Evnene våre er ulike, og digital kompetanse krever visuelle og estetiske evner for å tolke multimedial-formidlingen. Man må også ha evnen til å tilegne seg kunnskap gjennom digitale medier, samt både fysiske og kognitive evner som gjør det mulig å bruke digitale medier.
- **Digital kunnskap**(er lett å bære) er en teoretisk *innsikt* i IKT /multimedia, kanskje t.o.m. *oversikt* eller *utsikt* i tema, - noe som avhenger av utdanningsnivå og personlig erfaring. Digital kunnskap er også en slags overordnet kunnskap innen vurderingsevne, verdensdynamikk, juridiske rammer, markedskrefter, sosiale medier m.m.
- **Kreativitet** Den digitale revolusjonen som gjør samarbeid mulig på en effektiv måte har skapt en gigant arena for samarbeid, som gjør at man kan utfordre grenser og få nye innspill og bryte vanemønstre i hverdagen. Dersom man samtidig har høy selvtillit, er litt aggressivt pågående, fleksibel, selvaksepterende, lite påvirkelig av andres meninger, sterk prestasjonsorientert, lav konformitet, er uavhengig og standhaftig, har en intuitiv grunnholdning, har man all mulighet til å være kreativ. Kreativitet trenger man for å kunne sette sammen all informasjon og teknologi som er tilgjengelig til å lage originale ny kunnskap og nye produkter, som har verdi. Siden hele verden er et tastetrykk unna, er det bare kreativiteten som setter grenser for oss!
- **Holdninger til det digitale medium**, handler både om å inneha en kritisk sans for å kunne gjennomføre kildekritikk samt vurdere kvalitet på det som blir presentert. Siden det er noe "www-politi", som arresterer deg, dersom du gjør noe galt på www må man også følge nettvett og retningslinjer som brukes i kommunikasjon på www. Spredning av skadelig programvare kan lett ødelegge verdier for store summer dersom individet ikke har de rette holdningene. I tillegg er en nysgjerrig og positiv holdning viktig for å ha evnen til å sette seg

inn i ny teknologi og nye medier uten å ha ”dataangst” og ”læringssperrer”. Man må også utvikle en bevisst holdning ovenfor smart reklame og dynamiske tjenester på www

- ”**Kunnskapssamfunnet**, er et resultat av en *revolusjon* innen digitale medier”, sa *Sir Ken Robinson*, i Skavlan, NRK1 11.mars 2011. Denne revolusjonen har gitt oss en verden uten grenser med differensiert digital kompetanse og digitale skiller fordelt på tradisjonelle parametre som: utdanning, alder, kjønn, geografi, økonomi
- **Mestring**, handler om å kunne delta i yrkeslivet, det daglige liv, sosialt og ikke minst i demokratiske prosesser, som er viktig for selvbilde, selvtillit og trivsel.
- **Læring**. Digital kompetanse som en grunnleggende ferdighet, sier oss at det er like viktig som både muntlig- og skriftlig språk, og dermed er det en grunnleggende læreforutsetning å opparbeide og å inneha digital kompetanse.
- **Digitale medier**, er alt vi omgir oss med i hverdagen, som kan formidle noe digitalt. Alt fra arbeidsverktøy som PC og (Android)mobil til ulike duppeditter som er kjekt å ha. GPS, DAB-radio, iPOD, DTV, Digitalt stereoanlegg, Digital filmfremviser, projektor, SMART-board osv.

Man kan gjerne mestre en eller tre av nøkkelordene, men vil likevel oppdage utilstrekkelighet dersom man mangler kompetanse innenfor noen av nøkkelordene.

LÆRERENS DIGITALE KOMPETANSE



Redegjørelse for min(e) kilde(r).

Senter for IKT i utdanningen har publisert flere kortfilmer om IKT i undervisningen.

Fremtiden starter nå - filmsnutt fra IKT i undervisningen

Den første filmen som var lagt ut som link på Fronter [Fremtiden starter nå](#), er 4.40 minutter med kritisk blikk på våre utdanningsrammer. Etter oljen skal Norge leve av kunnskapen vi har i befolkningen. Denne kunnskapen konkurrerer med kompetanse på et globalt arbeidsmarked, der digital kompetanse er særdeles viktig!

Selv om det står nedtegnet i de grunnleggende ferdigheter i læreplanen at det skal brukes digitale verktøy i undervisningen i norsk skole, er *det* ingen garanti for at lærerne følger dette. Lærerne står fritt til å velge egne metoder i undervisningen Læringsplakaten, og det finnes ingen ris bak speilet for lærere som ikke følger læreplanen.

Nødvendige tiltak:

- Lærere må motivere til å bruke IKT i egen undervisning
- Skoleledelse må styrke mulighetene for at lærere skal kunne sette seg inn i mulighetene
- Styrke lærerutdanning
- Belønne de lærerne som bruker IKT i undervisningen

Den femte basisferdigheten- filmsnutt fra IKT i utdanningen

Samme sted fant jeg [Den femte basisferdigheten](#). Denne filmen er 6.59 minutter lang og professor [Stephen Heppel](#) (gründer innen bruk av ikt i utdanningen) kommer med ulike sitater som underbygges av sitater fra elever og lærere:

Stephen Heppel:

- "It's learning without limits, and technology has given us that, an unlimited world - hugely important!"
- "The teacher needs to be the learning professional, but the teacher does not have to be as good with the technology, as the children are, and can never be as good as the children are. Children are completely emerged in this. They have so much

time to give to becoming expert with technology. But the teacher is the learning professional. The teacher is the one that helps them to learn about their learning that helps them to think about how ambitious they might be for their learning”.

- “Like us in England you don` t play American football, - nor do we. I do not understand much about the game Somebody picks the ball up and run down the pitch with it. All the others run in front and clear a way through....”

Forkortet ble innholdet i resten av sitatet: Vår jobb som lærere er å legge til rette for at elevene skal kunne bruke all mulig tilgjengelig teknologi for å bli best mulig, på tross av læreplaner, klasserom, eksamener, undervisningsmateriell, ordensregler osv

Sitat elev:

- ”Hvis ikke de vi skal lære av tilpasser sine metoder til hvordan vi lever våre liv, er det ikke noe jeg kan identifisere meg med....”
- Samme eleven sa også mellom linjene: - La elevene slippe til som læringsressurs for medelever, for de har et annet språk og begrepsbruk enn gamle lærere som er ”digitale immigranter” i forhold til elevene som er ”digitale innfødte”....¹

Sammendrag lærersitat:

- Suksessfaktorer er skoleledelse som gir tid og rom til å sette seg inn i nye medier og legger til rette for at ansatte skal få rom til å prøve ut og feile, hvis ikke tør man ikke prøve det sammen med elever. Ledelsen må også sette av tid til diskusjon og samarbeid blant lærere. Ledelsen må tilby tid til samarbeid og oppfordre til ny delingskultur. Ikke kurs.
- Alle mulighetene som åpner seg med digitale medier gir nye formidlingsmetoder som kan appellere til ulike elever med forskjellige læringsstrategier. Derfor er det viktig med variasjon!

Problematisering av lærerens digitale kompetanse

Det var en gang en god lærer...

Det som pirret meg er egentlig spørsmålet om jeg er en god lærer?

Jeg har alltid trodd jeg er en født formidler og at jeg eier klasserommet. (I likehet med de feste andre lærere). Jeg har trodd at jeg klarer å kommunisere med elevene både faglig og sosialt, fordi jeg behersker grunnleggende ferdigheter som lesing, skriving, muntlig og regning. Jeg har ikke vært bevisst mitt og elevenes forhold til digitale verktøy.

Elevene kalles i dag ”millenials”, ”*homo zappiens*”, ”digitalt innfødte” og ”nettgenerasjonen” uten at jeg har reflektert mye over hva det vil si for min formidling.

Nå sitter jeg igjen litt ribbet for selvtillit, og må ut å gjøre neste undervisningstime fenomenal - akkurat som en toppidrettsutøver, som aldri er bedre enn sin siste konkurranse.

¹ Sammendrag K. Tyner

<http://www.literacyandtechnology.org/volume8/no2/jltv8rubin.pdf>

Før har jeg kunnet fylle mine timer uten vesentlige forberedelse fordi jeg har faglig ballast og motiverte elever. Jeg har kjappe notater om emnet ryddig ordnet på min jobb - PC, enkelt samordnet med læreboka og med tilgjengelige DLR (trodde jeg).

I dag er de kvalitetssikra lærebøkene kjedelige i forhold til alle de DLR og ulike nettstedene på internett som tilbyr oppdatert og artig fagkunnskap. Jungelen av DLR er større enn jeg trodde, og de beste lærekildene er nødvendigvis ikke lenger læreboka! I tillegg har jeg oppdaget hvor mye mer differensiert ulike DLR`er er i forhold til enkeltelever, som trenger litt tilpasset opplæring..

MEN jeg har ikke sluppet til elevene digitalt annet enn lekseprøver og innleveringer på It`s learning og enkel undervisning i excel og demonstrasjoner i geogebra. Oppgavene har vært gitt som om det var en skriftlig innlevering, men at man skulle bruke PC som et kontorverktøy til innlevering.

Og jeg som selvfølgelig skulle fått elevene til å identifisere seg med faget i *vår* egen tidsalder, eller rettere sagt *deres* tidsalder. Jeg vil aldri få deres "innfødte" forhold til digitale medier, selv om jeg startet med Commodore 64 i barneskolealder. Min sønn på snart seks år er mer digital enn jeg var frem til jeg ble 20 år. Dermed blir også jeg en "digital immigrant"...

Innvandrerne Per Pål og Espen Askeladd måtte samarbeide kreativt for at de skulle unngå å bli straffet av den innfødte kongen...

Hvordan skal jeg da få gjort noe med dette? Hvordan skal jeg kunne øke kvaliteten på min undervisning? Hvordan skal jeg kunne bli den som er med på å "rydde bana" for eleven som har en verden uten grenser, jf Stephen Heppel? Hvordan skal jeg kunne bruke min "overordna digitale makt"² til å veilede mine elever?

I fra eventyrene kjenner vi den kreative Espen Askeladd og de trauste brødrene Per og Pål. - Dersom de hadde samarbeidet hadde brødrene blitt enda mer kreative og funnet løsninger som kunne hjulpet alle sammen, ikke bare Espen Askeladd, fordi kreativitet handler om å bryte egne tankemønster og da må man ha hjelp av andre til å utfordre sitt eget tankemønster. Innvandrerne Per, Pål og Espen Askeladd har likevel drømmen om å oppnå suksess hos den innfødte kongen. Denne drømmen gir pågangsmot og økt motivasjon hos lærere og er lærerstandens viktigste våpen. Drømmen om at elevene skal lykkes, og ønsket om at elevene skal få et bedre liv på grunnlag av deres utvikling på skolen.

I digital sammenheng tror jeg de fleste av dagens lærere er trauste utgaver av Per og Pål, uten særlig digital kompetanse utover kontorverktøy. Selv om vi kan se tilbake på mer enn 30 år med PC i jobbsammenheng i norsk næringsliv har digital kompetansen blitt neglisjert i lærerutdanningen og som verktøy i norsk skole. Det har vært personavhengig hvilken kompetanse læreren har tilegnet seg på egenhånd. Slik vil det nok også være i de neste 10-15 årene dersom det ikke blir iverksatt satsning på etterutdanning for lærere. Det er ingen tradisjon for å belønne lærere som bruker digitale verktøy i sin undervisning, så derfor må kollegiene styres gjennom felles avsatt tid til samarbeid og utforskning.

På min skole har vi en fantastisk rektor, men FoU tiden til lærerne blir brukt som fellestid der progresjonen er mer lik "sju skritt på en takstein". Temaene vi belyser er

² K. Tyner - tre veier til digital makt: 1 Teknisk-, 2 Media-, 3 Overordna kompetanse.

gjærne teoretiske foredrag og diskusjoner i plenum, og kollegene ønsker nok helst å skulke, der de pent sitter og lytter. Temaene kan være rutiner for bekymring, IOP-skriving, bedre vurderingspraksis osv.. greit vi trenger det også, men vi trenger tid til samarbeid om bruk av digitale verktøy, der hver og en av kollegene kan bidra selv dersom vi skal kunne bli kreative og utnytte mulighetene i vår digitale verden.

Tenk om vi kunne fått tid til å lage kreative digitale helhetlige undervisningsopplegg og etablere ny delingskultur på tvers av trinn og fagseksjoner. Lærerne må være ekstremt kreative (bryte ut av tradisjonell undervisningsform) for å kunne utnytte de digitale mulighetene, samarbeide på tvers av skoler og verdensdeler, finne frem til digitale løsninger som konkretiserer det vi snakker om. [Se modell fra Hooper & Rieber 1995.](#)³

De oppgavene vi har fått i dette studiet har inneholdt samfunnsfag, naturfag, matematikk, norsk, engelsk, samtidshistorie, kunst og handverk og FoU arbeid. Hva om vi fikk slike oppgaver å jobbe med i *fellestiden på skolen* og tid til å dele dem på skolen. Kreativitet krever tid, - og når man i utgangspunktet trenger tid for i det hele tatt kunne sette seg inn i det nye, trenger man enda mer tid for å utvikle mulighetene i den digitale verden. For å kompensere for tidsbehovet trenger vi delingskulturen og tid og rom for å samarbeide om løsninger.

Den eneste offisielle arena for digitale læringsressurser i Norge er www.utdanning.no. Her er KD selv ansvarlig for å leite opp linker som fyller standardiserte krav til publisering. Det er ingen invitasjon til deling, eller mulighet til Wikiteknologi på sidene, og det er heller ingen merking med CC0 for å stimulere delingskulturen. Jeg var selv ukjent med denne siden, selv om den har vært åpen siden 2000 og oppdatert i 2010. Muligens kom DLR linkene i 2010?, men ingen av mine kolleger er kjent med siden så vidt jeg veit. Dersom det skal være slik at lærere må utvikle egne ting på fritiden, er det ikke rart de ikke er like lystne til fritt å dele sitt åndsverk.

Først måtte de orde seg en pedagogisk plattform som støtter digitale medier og digitalt innfødte elever

I mitt PPU studie fordypet vi oss i en [fenomenologisk](#) pedagogisk tilnærming og hadde prosjekt med [handlingsbåren kunnskap](#) og praksislæring. Jeg ser at de nye pedagogiske mulighetene som åpenbarer seg med digitale verktøy, internett, barnas multi tasking- og delingskultur, - muliggjør en reindyrking av helhetlige og åpne [konstruktivistiske](#) elevoppgaver. For å løse disse oppgavene må elevene få samarbeide med digitale verktøy og internett tilgang med innleveringsfrister som gir dem tid og rom til å fordype seg i sin nærmeste utviklingssone på en kreativ måte. I for eller etterkant av oppgavene kan man vurdere om man eventuelt trenger å demonstrere og instruere elever i ulike operasjoner eller tema. F.eks kildekritikk, presentasjonsteknikk, software?

Utfordring 1

Skolenes tilgang til digitale verktøy varierer fra kommune til kommune jf [Halvorsen i VG 31.mars](#). Selv underviser jeg på en ungdomsskole der jeg er heldig om jeg får tid på en datasal 1 time pr uke. Datasalene er så trange og fulle av ledninger at de egentlig er lite egna for undervisning og elevarbeid. Vi har to videokanoner fordelt på fire parallelle klasser på hvert trinn som lærerne kan bruke på sine utrangerte laptops uten batteri,

³ Sammendrag av Hooper & Rieber 1995 Teaching with technology
<http://www.nowhereroad.com/twt/>

men vi har kun et høytalerset pr trinn. Vi har ingen andre digitale hjelpemidler. Naturfagsalen har fastmontert projektor i taket, som læreren kan bruke, men utstyret i labben er ikke oppdatert siden skolen var ny på 70-tallet. Vår læringsplattform er på It's learning, men det er kanskje 10% av lærerne som bruker plattformen. De andre kan ikke bruke den til annet enn å lese jobbmail pga manglende kompetanse. Vi har support fra et interkommunalt IT firma som ikke har tid til å instruere nye lærere, men alle nytilsatte må på egenhånd sette seg inn i mulighetene på plattformen. Dette tar så lang tid for ansatte uten digital kompetanse at de færreste har mulighet til det.

Mange elever i ungdomsskolen har egne digitale duppeditter. Ordens og trivselsreglement begrenser bruk av personlige duppeditter i klasserommet, på grunn av kravet om gratis skoleprinsippet, og fordi skolen kan bli erstatningsansvarlig dersom ting går i stykker. Vi skal heller ikke glemme bekymringen for at elevene kan bli distraheret i forhold til fellesundervisning og plenumsgjennomganger og fremlegg. – Dette bør og skal likevel kunne la seg gjøre med organisering og disiplin.

Utfordring 2

På sikt vil de beste læringsressursene ligge på internett og ”klasserommet” kun være et hvilket som helt sosiokulturelt sted egnet for oppgavene (skolehager og andre praksisplasser).

Med dagens timeplanorganisering og begrensning tilgang til digitale verktøy kan dette være en utfordring, men det bør i alle fall være didaktisk ståsted for de timene man kan få på datarommene. På denne måten kan man få utnyttet de digitalt innfødtes kompetanse samt lagt til rette for sosiokulturell læring, der både lærere og elever hjelper hverandre.

Utfordring 3

Hele hemmeligheten ligger i arbeidsoppgavene som blir gitt. Dagens læreplan er bestemt av Stortinget, ikke elevene. Det er staten som sier hva vi skal lære, og ikke eleven som sier hva de har lyst til å lære. Læreren må derfor bruke sin overordnede kompetanse til å formulere målene slik at de kommuniserer med elevene. Det er en smal og vanskelig *kunst* å lage gode arbeidsoppgaver som:

- gir rom for ulike nivå
- når mange læreplanmål
- oppleves engasjerende og meningsfull for elevene, slik at eleven skjønner at de må lære dette for å få et bedre liv her og nå. Dermed vil ikke eleven skusle bort muligheten på sosiale medier og annet tull.

Så koker K Tyner⁴ dette opplegget ned til tre didaktiske tips:

1. Læreren må undervise en samfunnskritisk sans *om* informasjon *med* informasjon til elevene.
2. Eksperimentell utdanning som innebærer at elevene må bruke digitale medier på en nyskapende og undersøkende måte.
3. Meningsfull oppgave som understøtter konstruktivistisk, undersøkende og elevstyrte øvelser med ansvar for egen læring.

⁴Sammendrag K Tyner <http://www.literacyandtechnology.org/volume8/no2/jltv8rubin.pdf>

De tre innvandrere brødrene var redde for å skuffe den innfødte kongen

Filmsnittene peker på behovet for å bruke digitale medier for å øke kvaliteten på undervisningen, og dilemma dukker opp siden brorparten av lærerstanden er digitale immigranter som ikke snakker samme språk som dagens elever som er digitale innfødte. I tillegg er det kanskje flere av lærerne som ikke føler at de innehar nok digital kunnskap til å kunne bruke dette i undervisningen. Får vi da en pedagogisk gevinst ved å bruke digitale verktøy? Hvordan skal vi da tørre å lære bort?

Spørsmålene vil jeg besvare med et nytt spørsmål: Hvordan tør vi å la være? I en hverdag med digitale skiller kan vi være med på å skape digitale analfabeter, som vil slite i dagens jobbmarked og sosiale hverdagslige sammenhenger, dersom vi ikke underviser i hvordan vi kan bruke digitale verktøy. - Stup i det og bruk lærerens overordna digitale kompetanse og stol på at vi har noe å bidra med i form av erfaring og overblikk.

Kanskje er det den første og åpenbare gevinsten er at man kommuniserer med elevene på deres premisser, og kan skape motivasjon. At undervisningen lettere blir tilpasset den enkelte elev, at det en læringsstrategi som fungerer for mange elever.

For å kunne kommunisere med de digitalt innfødte elevene, må man gi rom for digitale hjelpemidler. Dersom man kan tenne en gnist som tar fyr gjennom å bruke vår overordna digitale kompetanse til å åpne opp en motiverende verden som kan gi ambisjoner om fremtid og kunnskap.

Det er ikke tvil om at enkelte elever har detaljert digital kompetanse innen teknologi og mediekunnskap, men uten den overordna oversikten og kritiske vurderingsevnen til lærerne er det vanskelig å utnytte den grunnleggende ferdigheten. Det er derfor vi målretta må styre elevenes ressurser mot nye utfordringer. Derfor må vi prøve å henge med innen teknologi og mediekunnskap, men lære bort det vi kan innen overordnet erfaringskunnskap om etiske og juridiske forhold, mekanismer som styrer folks adferd, overblikk på samfunnsmekanismer og samfunnsbehov.

Vi må også ta forbehold der vi oppdager digitale skiller hos elever som ikke har tilgang til digitale verktøy hjemme pga utdanning, økonomi og bosted og dermed er digitale analfabeter. Vi må heller ikke overvurdere elevenes tekniske- og mediekompetanse, men vi skal ikke undervurdere forventninger til god digital undervisning, siden de har erfaring med å konsumere audiovisuelle publikasjoner i sin hverdag. Vi må bare finne ut hvilket nivå vi kan legge oss på.

Snipp snapp snute

Takk for et flott studium, som har kombinert teori og meningsfull praksis. Hovedmålet var å formalisere egen kompetanse, men resultatet har blitt økt digital kompetanse og en ny vår som lærer i stand til å følge LK06 sine intensjoner.

Og ny glød trenger vi for å kjempe om midler til norsk skolevesen! Ser man på pilotskolene som har drevet med dette er det litt deprimerende også hvor mye digitale hjelpemidler som trengs for å være i trinn med utviklingen. (Der elevene liker å være).



Bildet er hentet fra: http://no.wikipedia.org/wiki/Digital_kompetanse