

OPGAVE I TEORETISK PÆDAGOGIKUM 2011

TEMA 2:

Undervisning, it og læring

"I et videnssamfund er det afgørende, at befolkningen kan anvende informations- og kommunikationsteknologi og digitale medier i arbejds- og fritidsliv (...) Et omdrejningspunkt for at udvikle digital kompetence er, at elever anvender en bred vifte af digitale teknologier som en del af deres undervisning," anføres det i forordet til rapporten Digitale læringsressourcer.¹

Også de gymnasiale uddannelsers bekendtgørelser og læreplaner tildeler it en væsentlig plads. Bekendtgørelserne stiller krav om, at studieplanen omfatter mål for elevers og kursisters grundlæggende it-kompetencer og beherskelse af it-baserede kommunikationsfora. De enkelte fagbilag nævner, hvordan it-kompetencerne skal inddrages i det enkelte fag. Endelig giver bekendtgørelserne mulighed for at tilrettelægge dele af uddannelsestiden som undervisning, der ikke forudsætter samtidig fælles tilstedeværelse af lærer og elever (virtuel undervisning).

De pædagogiske forskere Erik Kruse Sørensen og Michael Paulsen betegner i en artikel informationsteknologi som et element, der såvel introducerer nye læringsmuligheder som udfordrer *"aldre samværsnormers status, selvfølgelig og nødvendighed"*. De skriver:

"Den aktuelle situation i gymnasiet kan karakteriseres på den måde, at it har gjort undervisningsrummet usikkert og flydende. Med 'undervisningsrummet' mener vi interaktionen mellem elever, lærere og de ting, der indgår i denne interaktion.

Tidligere foregik samværet i klasserummet med analoge ting med begrænsede og i bedste fald asynkrone muligheder for at skabe kontakt ind og ud af klasserummet. Eksempler er tavler, bøger, papir og håndgribelige skriveredskaber. I de seneste år er der foregået en indvandring af digitale ting; de kan samlet kaldes for it. Det drejer sig især om mobiltelefoner, computere, digitale tavler og trådløse netværk. Med dem følger en mængde pædagogiske, kognitive og kulturelle udfordringer, idet der med disse teknologier følger et utal

¹ Digitale læringsressourcer, DREAM 2009,
[http://www.laeremiddel.dk/media\(4414,0\)/Rapport_laeringsressourcer.pdf](http://www.laeremiddel.dk/media(4414,0)/Rapport_laeringsressourcer.pdf)

af interaktionsmuligheder. Indvandringen understøttes af relativt uspecifikke lovkrav om, at it skal bruges i undervisningen. Samtidig siver it, uafhængigt af lovkrav, ind i undervisningsrummet gennem læreres og elevers brug af de nye ting, ud fra erfaringer med disse uden for skolen.”²

Den danske forsker i læring og nye medier Thomas Ryberg peger på en anden udfordring. Han citeres i bladet Gymnasieskolen for at sige:

”Selv om de unge vitterlig opbygger visse it- og mediekompetencer gennem deres uformelle brug af it, så er det tydeligt, at der også er nogle områder, hvor der er brug for, at den tavse, implicite viden og kunnen omdannes, begrebsliggøres, systematiseres og italesættes, for at de unge kan danne mere avancerede, mediekritiske, refleksive og produktive kompetencer.”³

Thomas Ryberg mener, at der er en fare for, at man gør de unge en bjørnetjeneste, hvis man ukritisk antager, at de automatisk får it-kompetencer gennem deres uformelle brug af it, og at skolen og lærerne bare bør indrette sig efter de unges digitale kompetencer:

”Skal vi derimod gøre dem en rigtig tjeneste, kræver det en stor indsats fra alle aktører. Det kræver, at vi finder pædagogiske former, der både forstår at inkludere og værdsætte de evner, de unge har, men også at forene dem med de klassiske, kritiske, analytiske og refleksive kompetencer, som typisk opbygges gennem formel uddannelse,”

Undersøgelser synes at vise, at der på området undervisning og it er brug for en styrket indsats. I rapporten, der er citeret ovenfor, konkluderer forfatterne fx, at lærere i deres forberedelse og i deres undervisning primært bruger trykte læringsressourcer. Man anbefaler at prioritere digitale kompetencer som indsatsområde på skolerne med henblik på at udvikle en fælles pædagogisk praksis, hvor digitale kompetencer indgår som en kvalitativ dimension i alle fagene, og hvor brugen af digitale læringsressourcer ses i sammenhæng med anden undervisning.

Du skal inden for temaet undervisning, it og læring udarbejde en problemformulering, der relaterer sig til et af dine fag eller et fagsampil. I opgavebesvarelsen skal du analysere og vurdere et undervisningsforløb, hvor it indgår som et væsentlig og integreret element, og hvor der er en klar

² Paulsen, M & E Kruse Sørensen (2010), in Zeuner, L e.a.: Sporskifte i gymnasiet, Gymnasiepædagogik 78
http://static.sdu.dk/mediafiles//Files/Om_SDU/Institutter/Ifpr/Gymnasiepaedagogik/78.pdf

³ Unges medieevner under lup, in: Gymnasieskolen 10, 2010,
<http://www.gymnasieskolen.dk/article.dsp?page=23950>

målsætning for den valgte brug af it. Forløbet kan være planlagt eller gennemført. Det skal tænkes ind i den samlede progression i udviklingen af elevernes studiekompetence gennem uddannelsen.

Analysen af forløbet skal gennemføres under inddragelse af relevant didaktisk teori og teori om læring. Se i øvrigt om krav til opgaven i Studieordning for Uddannelsen i teoretisk pædagogikum⁴

⁴http://static.sdu.dk/mediafiles//Files/Om_SDU/Institutter/Ifpr/Paedagogikum/Studieordningpaedagogikum09.pdf