



8



Sammensatte tekster i skolen

FORSKNINGS- OG
KOMPETANSENITTEVERK
FOR IT I UTDANNING

Økende bruk av digitale verktøy både i og utenom skolen gir store muligheter for barn og unge til å produsere rike, sammensatte tekster. Skolens tradisjonelle boklige og muntlige tekster, kan og bør suppleres med potensialet som ligger i elevers evne til å skape egne sammensatte tekster.

Med innføring av Kunnskapsløftet har det kommet krav om bruk av digitale verktøy. Dette er med på å endre mulighetene og forutsetningene for elevenes læring. I læreplanen for norskfaget heter det: ”Å kunne bruke digitale verktøy er nødvendig for å mestre nye tekstformer og uttrykk. Dette åpner for nye læringsarenaer og gir nye muligheter i lese- og skriveopplæringen, i produksjon, komponering og redigering av tekster.” Bruk av digitale verktøy bidrar til nye læringsmål, nye læringsmetoder og kan endre rollene mellom lærere og elever.

Et skoleeksempel

Blokka – et skriveprosjekt ved Eberg skole

Blokka er et skriveprosjekt som er gjennomført på 5.trinn ved Eberg skole i Trondheim. Hovedmålet er å skape skriveglede hos barna, der data-maskiner benyttes i skriveprosessen. Arbeidet er preget av samarbeid, og elevene lærer å bruke et eget program for å lage websider hvor det legges vekt på grafisk utforming, bruk av bilder og hyperlenker.

Læreren presenterer elevene for en tom boligblokk, visualisert på web, som venter på innflytting. Blokka har mange leiligheter og elevene skal beskrive beboerne. Deretter introduserer læreren en mystisk hendelse. Elevene fortsetter arbeidet med nye tekster basert på lærerens fortelling og de andre elevenes beskrivelser. De er ferdige når alle har skrevet sin egen slutt. Elevene må ta hensyn til hovedforløpet i fortellingen, og lese flere tekster underveis. Dette skaper både en god skrive- og lesetrening.

Prosjektet er preget av avansert teksthåndtering og en kompleks skriveprosess, med aktiv bruk av bilder, tabeller og andre visuelle og retoriske virkemidler. Dette bidrar til merverdi i skriveprosessen, både med hensyn til skrivingen, kreativiteten og i forhold til hvordan IKT er integrert. Læreren har klart å skape motivasjon og engasjement hos elevene og tekstproduksjon og samarbeid er helt sentralt.

Innhold

- Sammensatte tekster i skolen
- Et skoleeksempel
- Oppsummering
- Funn: Produktivt samspill mellom lærere og elever
- Deling av video
- Konsument eller produsent av digitalt innhold?
- Anbefalinger for videre forskning
- For å lykkes ...
- Anbefalt litteratur



Oppsummering

- Endring i pedagogisk praksis skaper nye roller for lærere og elever
- Elever er aktive produsenter av sammensatte tekster
- Det eksisterer generasjonsforskjeller i digital mediebruk
- Digitale medier gir nye muligheter for læring





Funn: Produktivt samspill mellom lærere og elever



Mer enn før deltar elevene aktivt i egen læring. Dette knytter seg til en endret forståelse av kunnskap og læring, der læring som deltakelse i en lokal kontekst settes i fokus. Man har gått bort fra å likestille undervisning med læring, men ser i stedet på læring ut fra elevers ulike potensialer. Kommunikasjon mellom lærer og elever vektles mer enn før. Begreper som "situert læring" (Lave & Wenger, 1991), "praksisfellesskap" (Wenger, 1998) og "sosiokulturell læring" (Engeström, Miettinen et al. 1999; Egeland, 2004) beskriver hvordan læringens karakter er endret fra instruksjonsbasert undervisning der lærerens stemme overdøver de andre, til et "flerstemmig klasserom" (Dysthe, 1995) der elevenes læring settes i fokus.

En slik ny praksis gir muligheter for at elever og lærere møter hverandre og "derved bidrar til produksjonen av felles forståelse og kunnskap" hevder Østerud (2004).

I skoler der man systematisk har arbeidet fram en forståelse av elevenes egen digitale kompetanse, har man også endret rammene rundt pedagogisk praksis, og slik har rollene til lærere og elever blitt endret.

Når lærere skal bruke nye digitale medier i undervisningen, kan de ikke overse de unges medieerfaring og digitale kompetanse, som elevene primært har utviklet utenfor skolen. Tvert i mot, hevder Buckingham, "they need to provide students with means of understanding them" (Buckingham, 2006).

Buckingham poengterer at digital kompetanse innebærer både fortolkning og lesning og skriving av digitale medier, altså produksjon av egne sammensatte tekster. Denne doble tilnærmingen er faktisk en nøkkel for å forstå utviklingen mot mer deltakerdrevne, interaktive nettjenester. Denne nye typen nettjenester avhenger av aktiv deltakelse fra brukerne. Her inngår alt fra blogger til wikier, podcaster/vidcaster, sosiale nettverkstjenester. Slike tjenester kalles populært for "Web 2.0".

En slik dobbel tilnærming med både lesing, fortolkning og skriving, er også andre forskere opptatt av, blant annet Liestøl (2006). Han argumenterer for at skolen bør bli bedre på å synliggjøre den unike kompetansen til både lærere og elever. Lærerne, hevder Liestøl, sitter på verdifull kunnskap med base i tradisjonelle medier, mens elevene har med

seg erfaring og kompetanse fra nye digitale medier, og ofte er tematikken felles. Litterære og historiske tekster kan ofte finnes igjen som digitale verk, blant annet som filmer og dataspill. Ved å møtes i prosjektarbeid, kan lærere og elever sammen utvikle digital kompetanse ved at begge parter stiller med unike ferdigheter og kunnskap som kan videreutvikles i og gjennom digitale medier.

Det å skape digitale tekster innebærer å ta i bruk et sett av ulike kompetanser; tekniske, estetiske og refleksive. Ikke minst er en kommunikativ kompetanse helt avgjørende i dette arbeidet, noe som innebærer å tenke gjennom valg av innhold, måter å kommunisere innholdet på og forestillinger om målgruppe (Korten & Svoen, 2006).

Prosjektarbeid der elever har brukt multimedia for produksjon av kunnskap og læring viser at både lærer- og elevroller blir utfordret. Elever beveger seg i retning av mestrende, samarbeidende aktører og lærere i retning av veiledere, inspiratorer og grensesettere. Forskning viser også at bruk av multimedier i prosjektarbeid øker graden av faglighet og bidrar til økt kvalitet i prosjektarbeidene, samtidig som elevgrupper som er tradisjonelt faglig svake får en ekstra arena å posisjonere seg på i forhold til de tradisjonelle i skolen (Dons & Bakken, 2003).

Hovedutfordringen med bruk av digitale medier og arbeidsformer er at de ikke passer inn med en tradisjonell faglig oppdeling av arbeidsprosessene i skolen, samt at mediene krever kompetanse og ferdigheter innen sjangere som er lite vektlagt i skolen i dag. Barn lever i en digital kultur og tilegner seg ferdigheter og kompetanse utenfor skolen. Derfor må skolen legge til rette for at elevene kan bruke sin digitale kompetanse i skolearbeidet der det kan vurderes som relevant.

Mulighetene for faglig arbeid der man legger til rette for utvikling og bevisstgjøring av ulike ferdigheter blant annet knyttet til fortellerteknikker, sjangerforståelse og redigering, er likevel store. Dette krever en profesjonell og kritisk kompetanse hos lærerne.

Deling av video

Med økt bredbåndsutbredelse, billig digitalt videoopptaksutstyr (også mobiltelefoner) og en kulturell dreining blant unge mot selveksponering og posering (Skog, 2006) har nettstedet som YouTube blitt etablert som møteplasser der man kan legge ut egne videoklipp. Suksessen til slike nettsteder illustreres av at enkeltklipp kan få hundretusener av visninger, og tusenvis av kommentarer.

Opptaks, redigerings og delingsteknologien forsterker mulighetene til å fronte seg selv, noe som blant annet Berit Skog mener er et "hovedmantra" blant unge i dag. Slik "fronting" gir seg uttrykk i blant annet "undergrunns" Idol konkurranser, hvor hvem som helst kan poste bidrag og bli stemt fram eller ned.

Konsument eller produsent av digitalt innhold?



Nordisk ungdom er karakterisert som "MeWe-generasjonen", de er mobile og multiple i sine vurderinger. De er gruppeorienterte individualister. Med "MeWe-generasjonen" menes den generasjonen som er født på midten av 1980 tallet. Selve "MeWe"-begrepet sikter til en blanding av det subjektive "Me" og det kollektive "We". Generasjonen liker kollektive løsninger men tar samtidig valgfrihet på alle områder for gitt. De krav de stiller til fremtiden er radikalt annerledes enn de premisser som de fleste institusjoner, som for eksempel skolen, bygger på (Lindgren "et al.": Lindgren et al., 2005).

Barn og unges mediebruk preges også av en rask teknologisk utvikling. Teknologier og kommunikasjonsformer endres, utvikles og mikses til nye sjangere og nye presentasjonsformer. Selv om skolen ikke ukritisk skal ta inn over seg alle nye teknologier og kommunikasjonsformer, må to forhold påpekes.

- Det ligger et potensial til endring av praksisformer ved bruk av teknologi, vi kan snakke om "utvidete muligheter" til pedagogisk innovasjon (Erstad, 2005).
- Det er en tendens i debatten i og rundt norsk skole i dag til å anse anskaffelse og bruk av LMS og bruk av e-post som det endelige målet for bruk av IKT skolen. Denne forståelsen tar ikke hensyn til unges faktiske mediebruk og kommunikasjonsformer, og bidrar heller ikke til fornyelse av pedagogisk praksis.

Sammensatte tekster

I skolen er det prøvd ut flere måter å bruke IKT som verktøy for elevenes egen produksjon av kunnskap.

I produksjon av sammensatte tekster kan vi grovt sett skille mellom asynkrone eller synkrone skrivesituasjoner. Generelt er det i asynkrone skrivesituasjoner mulighet for å sette av mer tid til refleksjon, redigering og samarbeid. Forsøk med blant annet samskriving via e-post viser at dette åpner for mer demokratiske gruppeprosesser hvor alle lettere kommer til orde (Ludvigsen & Hoel, 2002).

I ITU-prosjektet "Dramaturgi i distribuert læring" ble systemet eLogg designet for samskriving og kommentering av sammensatte tekster. Elever og lærere produserte tekster individuelt eller i samarbeid. De som ønsket det, kunne åpne for innspill og kommentarer til egne tekster. Tekstene

ble samlet i prosjekter eller i elevens presentasjonsmappe. Vellykket bruk krever at læreren legger opp til å kun bruke eLogg som skriveredskap, gir veldefinerte oppgaver som skal løses innen systemet og gjør mediemateriell for løsning av oppgavene tilgjengelig (Hoem, 2006).

Andre forskere har valgt å utforske begrepet kreativ mediekompetanse, og konkluderer med at en sentral utfordring i det videre arbeidet med læreplanene er å bedre utnytte den kreative kompetansen, som vanligvis er et resultat av uformell læring (Korten & Svoen, 2006).

Synkrone skrivesituasjoner er relativt lite brukt i skole-sammenheng, men det er en klar trend at lynmeldinger (f.eks. MSN, AIM og Yahoo Messenger) er foretrukket av unge. Lynmeldinger har imidlertid kort levetid, de er et her-og-nå- medium som vanligvis ikke lagres, og kan derfor være vanskelig å integrere i tradisjonell faglig aktivitet. De unge bruker e-post til mer offisielle oppgaver, som innleveringer på skolen.

Utfordringer

Ulike typer av digitale kommunikasjonsformer kan knyttes til "generasjoner" av nettbrukere. De fleste lærere, politikere, embetsmenn og forskere tilhører generasjonen der e-post var det store gjennombruddet i forhold til digital kommunikasjon, og innser i mange tilfeller ikke at bruksmønstrene blant yngre generasjoner har endret seg.

- Det er viktig å være bevisst på at digitale verktøy kan brukes til å bevare og forsterke tradisjonell instruksjonsbasert praksis, bevisst eller ubevisst (Erstad, Sjøby et al., 2005).
- Læreren må spille en aktiv rolle i utvikling av digital kompetanse.
- Læreren må kunne sette solid faglig kunnskap inn i nye sammenhenger, der mulighetene i digitale verktøy blir tatt i bruk.
- Ledelsen ved skolen må se satsning på IKT i sammenheng med organisatoriske og pedagogiske endringer i skolehverdagen.

Forskning viser



ITUs serie "Forskning viser" har som målsetting å oppsummere og formidle omfattende forskningsresultater på en kortfattet og leservennlig måte. "Forskning viser" ønsker særlig å presentere ITUs forskning med vekt på nasjonale og internasjonale forhold innen feltet IKT og utdanning. Målgruppen for utgivelsen er lærere, ledere og beslutningstakere både innen det offentlige og private.

Om ITU

Det nasjonale Forsknings- og kompetansenettverk for IT i Utdanning (ITU) er en nasjonal FoU-enhet innen feltet IKT og utdanning. ITU arbeider aktivt for å være en premissleverandør og dialogpartner innen både norske og internasjonal utdanningspolitikk og IKT. ITU fokuserer på den nasjonale kunnskapsbygging om digital dannelse og digital kompetanse.

Forsknings- og kompetansenettverk for IT i utdanning (ITU)
Pb 1161 Blindern
0317 Oslo
22 84 05 90
info@itu.no
www.itu.no

I redaksjonen denne utgaven:

Redaktør: Cathrine Tømte
Redaksjon: Geir Ottestad og
Tone Dalegården

Anbefalinger for videre forskning

Videre forskning bør fokusere på:

- Uttesting av nye multimodale læringsprodukter.
- Utvikle og integrere rammeverk (stillaser) for kunnskapsbygging i LMS.
- Utvikle god praksis for faglig bruk av synkron kommunikasjon (for eksempel gjennom eTwinning-prosjekter, der skoler fra ulike land kan samarbeide).
- Utvikle vurderingsformer tilpasset elevers individuelle og felles produksjon av sammensatte tekster.

For å lykkes



For at skolen skal lykkes med å gi elevene mulighet til å bli aktive medprodusenter av kunnskap må:

- Skolen ha bevissthet om generasjonsforskjeller mellom lærere og elevers digitale kompetanse.
- Elevenes digitale kompetanse integreres i faglig arbeid.
- Skolen utnytte mulighetene for dialog som ligger i digitale kommunikasjonsmedier både mellom elever og lærere og elever seg i mellom.

Anbefalt litteratur

- Buckingham, D. (2006) "Defining digital literacy. What do young people need to know about digital media?" i *Digital kompetanse 4*, Oslo: Universitetsforlaget 2006 s. 263-276.
- Dons, C. F. & Bakken M. (2003). *IKT som mediator for kunnskapsproduksjon*. Oslo, Forsknings- og kompetansenettverk for IT i utdanning, Universitetet i Oslo.
- Dysthe, O. (1995). *Det flerstemmige klasserommet : skrivning og samtale for å lære*. Oslo, Ad Notam Gyldendal : I samarbeid med NAVFs program for utdanningsforskning.
- Egeland, L. (2004). *Det handler om læring elektronisk ressurs*. ABM-skrift ; 9. Oslo, ABM-utvikling: 61 s.
- Engeström, Y., R. Miettinen, et al. (1999). *Perspectives on activity theory*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Erstad, O., M. Sjøby, et al. (2005). *På vei mot digital kompetanse i grunnopplæringen*. Oslo, Universitetsforlaget.
- Hestvik Hagen, S. (2004). *Øyeblikkelige meldingstjenester – ny innestemme i åpne kontorlandskap?* Stockholm, KTH. Master.
- Hoem, J. (2006). "Strategies and Tactics in Education; Influence on the Design of eLogg." *Digital Kompetanse 1*. Oslo. Universitetsforlaget s. 137-150.
- Korten J.U. & Svoen, B. (2006) "Unge medieprodusenter og kreativ mediekompetanse" i *Digital kompetanse 4*, Oslo: Universitetsforlaget 2006
- Lave, J. & E. Wenger (1991). *Situated learning : legitimate peripheral participation*. Cambridge, Cambridge University Press s. 306-332.
- Liestøl, G. (2006). "Sammensatte tekster - sammensatt kompetanse" i *Digital kompetanse 4*, Oslo: Universitetsforlaget 2006 s 277-305.
- Lindgren, M, Fürth, T, Lüthi, B (2005) *The MeWe Generation*, Book House Publishing
- Ludvigsen, S. R. & T. L. Hoel (2002). *Et utdanningssystem i endring : IKT og læring*. Oslo, Gyldendal akademisk.
- Pedersen, S., U. Konradi Lassen, et al. (2006). *E-learning Nordic 2006*. Oslo, Rambøll Management.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice : learning, meaning, and identity*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Skog, B. (01.04.2006). *Eksponenter for en posørgenerasjon*. Kronikk. Dagbladet.
- Østerud, S. (2004). *Utdanning for informasjonssamfunnet : den tredje vei*. Oslo, Universitetsforlaget.