

Karen Borgnakke
Professor, dr.pæd.
Københavns Universitet, institut for Medier, Erkendelse og Formidling
karenb@hum.ku.dk & karen@comart.dk

Digital hverdag i gymnasiet kulturændringer og strategier for læring

Karen Borgnakke
Oplæg Uddannelsesforum 2010

Dagsaktuel debat: It fylder 'for lidt' og 'alt for meget' i hverdagen

Undersøgelser peger på at

- Folkeskolens og gymnasiets lærere underudnytter de digitale medier (rapport fra Dream 2009)
- 40% af den voksne befolkning er it-analfabeter (Ref. til rapport fra teknologisk Institut 2007)

Del-konklusionen: it fylder for lidt!

Men undersøgelser pegede allerede i årene forud på at

- Over 90% af alle unge har og gør daglig brug af mobiltelefon, pc'ere, internet mv. (Mobile medier, mobile unge 2006)
- 92% af danske familier med børn har adgang til internet (Mediappro 2006)

Del-konklusionen: it fylder ganske meget!

Dagsaktuelt peger skoler på at facebook kulturen forstyrrer. It går ud over koncentrationen, kan undersøgelse om læringsmiljø i htx –uddannelserne tillige fremhæve (cefu rapport 2010).

Her fylder it og de sociale medier kun alt for meget.

For lidt og for meget peger på et paradoks.

Paradokset

Måske er it-for lidt/for meget et paradoks vi skal leve med som

- * Generationsforskel: de yngste er født med it-grejet og vokser op med det som sanseforlængelser, de ældste skal på it-kursus
- * Udfordring for faglig/professionel, pædagogisk, didaktisk handlen (it-brugen kræver en skærpet pædagogisk begrundelse, men det gør fravær af it-brug også)
- * Vigtig kilde til genopdagelse af de skolastiske udspring fx i bogen, foredraget og ansigt-ansigt samtaler, samt genopdagelse af de kreative værksteder

Pointen: lærerne skal takle rækker af situationer med for lidt/for meget it-brug samt takle paradokset hverdagsagtigt og professionelt.

Hvornår blev it (og paradokset) så hverdag?

- I gymnasiet og for it-skolerne blev det hverdag i begyndelsen af 2000'erne. Men ellers er hverdagene begyndt at vise sig som et paradigmeskift både for politikere, lærere og forskere, med
- skift fra 'fokus på it i sig selv' til 'fokus på it-i-brug'
 - ny opmærksomhed på de professionelle brugere og de organisatoriske niveauer
 - praktisk innovation på skolerne, der foregår sammen med eleverne og har reference til den løbende organisations- og pædagogikudvikling... fx reference til IT-gymnasierne som frontløbere

Frontløberne og deres udviklingsprojekter

- **IT-gymnasierne afspejler udfordringer og krav fremsat i perioden 2000-2010** med gymnasireformen fra 2005 som centrum. Samtidig afspejler IT-gymnasierne ideer om at inddrage nye medier og skabe strategier i skæringsfeltet mellem de formelle skolastiske og de uformelle praktiske læringskontekster. Den skolastiske kontekst og ungdomskulturerne danner hver deres basis for en dynamisk kontrast mellem pligt/lyst, undervisning/underholdning, og mellem ikt 'i-skolebrug/i-fritidsbrug'.
- **IT-gymnasierne eksemplificerer et periodisk faktum:** senmoderne gymnasieelever har flere medie-, ikt-erfaringer og færdigheder end nogen anden generation. IKT-færdighederne er selv lærte, eller opøvet sammen med kammerater, derhjemme i fritiden, ikke primært i skolen. På denne baggrund fremprovokeres spørgsmålet om næste generation af livsfærdigheder.
- **Frontløberne tydeliggør herigennem dilemmaet** mellem de klassiske og senmoderne udtryk, i mine projekter kaldet dilemmaet mellem literacy, numeracy og technacy.

På denne baggrund peger mine projekter og casestudier i IT-gymnasierne på frontløbernes nye dannelsesprojekt: som udvikling af technacy

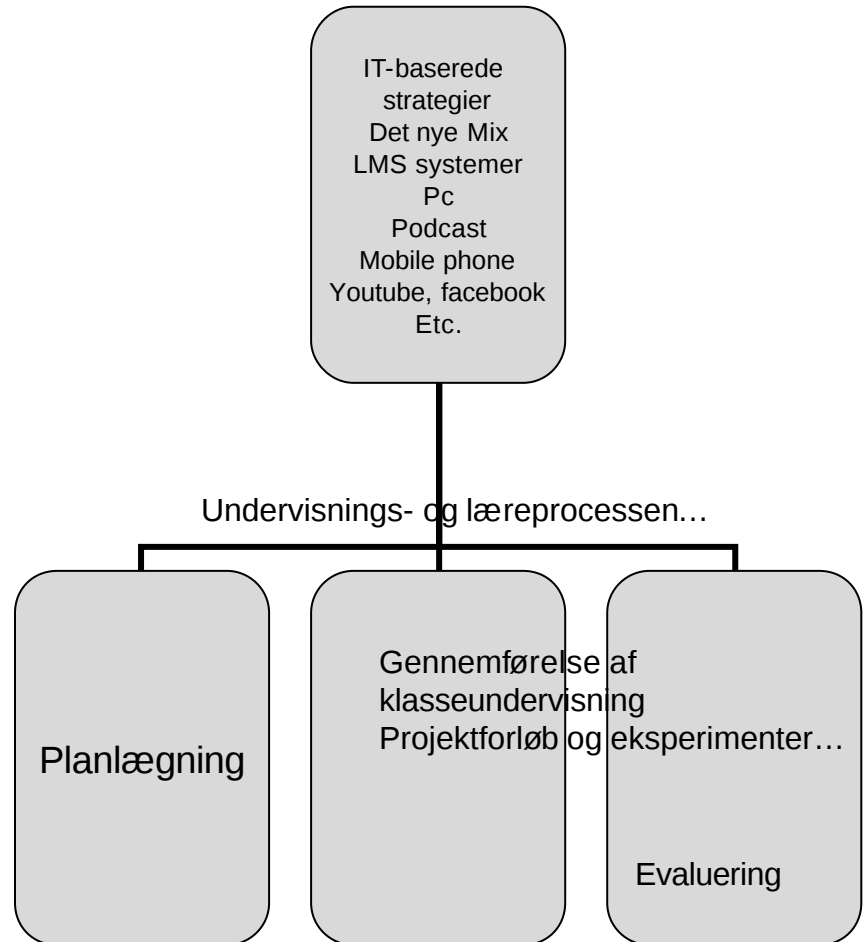
Note: Forskningsprojekter har baggrund er EU-projekter med etnografiske studier i kreativitet og læring (Borgnakke 2005, 2007, 2008). Projekterne knyttes fremover også til casestudier i den akademiske og professionsorienterede læringskontekst (Borgnakke 2010).

Case studier i it-implementering og didaktisk professionalisering

Casestudierne omhandlede kortlægning af feltet, materiale-produktindsamling, observation og interview. De vigtigste fund relateres til it-implementering som

- Organisatorisk læring på Ledelsesniveauet
 - Team teaching og kollega-supervision på Kolleganiveauet (lærer til lærer)
 - Didaktisk professionalisering på det undervisningspraktiske niveau...
- dækkende forløb/ proces, it-strategier for undervisning og læring, aktiviteter, redskaber, produkter og performance

Mere om casestudierne og de etnografiske metoder i artiklen *Etnografiske studier i pædagogik og læring – en senmoderne udfordring* Borgnakke 2004



En alternativ caserapport: Projektportalen

Projektportalen blev udviklet undervejs som en del af projektets formidlingsstrategi og blev et webbaseret alternativ til den skrevne projekt- eller caserapport.

Portalen blev derfor bygget op omkring casestudierne og de empiriske materialesamlinger. Tematisk fokuserer portalen på it-strategier for organisationsudvikling og pædagogikudvikling og på udvikling af de nye lærings- og evalueringsstrategier.



Portalen og dens opslag er bygget op omkring de deltagende skoler... så med klik på linket

<http://workingprogress.cms.hum.ku.dk/>

kan caseudviklingen ses fra ledelsesniveau til undervisningsniveau og gennem skoleprojekter og eksperimenter ses fra lærer- og elevperspektiver.

Pt. er projektportalen også tilgængelig på EMUs temasider:

<http://www.emu.dk/gym/evaluering/index.html>

Technacy som livsfærdighed – en empirisk pointe, der forfølges

Der er flere af projekternes empiriske pointer, der forfølges i kommende projekter. Technacy som livsfærdigheder er en af de gennemgående.

De færdigheder, som fx IT-nørderne, oftest drenge, repræsenterer, placeres idealtypisk på linje med betegnelserne literacy og numeracy ved at betegne dem som technacy. I beslægtede projekter, som fx det amerikanske projekt Digital Youth (2008), og i forskningsmiljøerne bruges betegnelsen Media Literacy eller Digital Literacy (se også Buckingham 2008, Drotner 2009, Elf 2009). Projekternes empiriske analyser (Borgnakke 2007 og 2009), viser imidlertid at technacy betegnelsen er mere præcis.

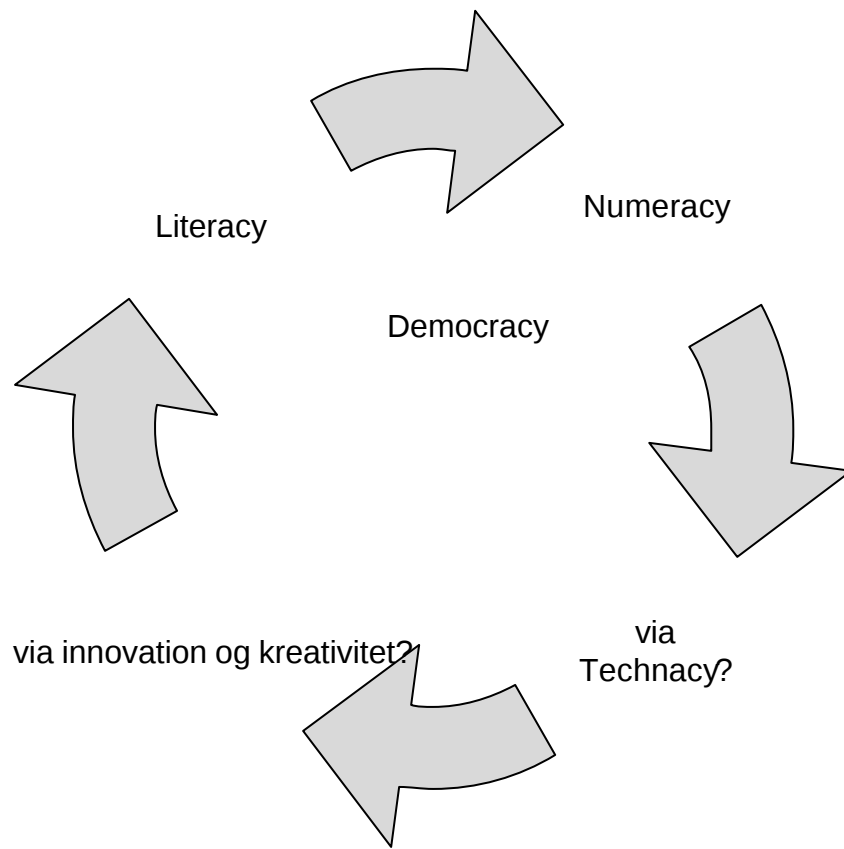
Det særlige samspil mellem literacy, numeracy og technacy bør udforskes. I de unges sociale handlerepertoire er såvel literacy som technacy samtidig en del af den venskabsorienterede kommunikation og er mærkbart præget af den specifikke ungdomskulturelle kontekst (Borgnakke 2005, 2007, Ito 2008).

I forlængelse heraf åbnes op for diskussion om 'næste generation af begreber' for dannelse, livsfærdigheder og life skills.

Næste generation af betegnelser for livsfærdigheder?

Fremtidens betegnelser for livsfærdigheder (life skills) og kulturteknikker er fortsat et spørgsmål om literacy, numeracy, democracy

Det nye er om vi skal lade forholdet mellem dem gå via technacy, samt lægge betegnelserne innovation og kreativitet til?

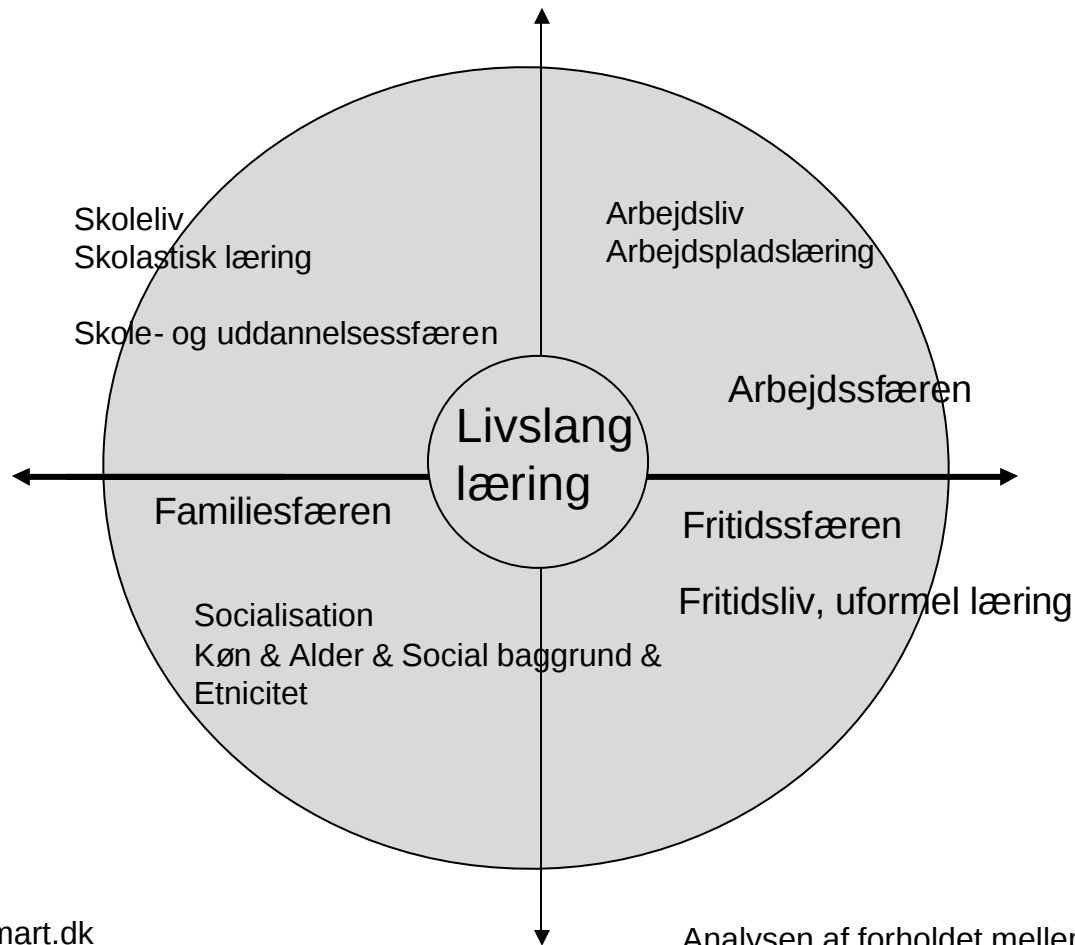


Skærpede krav: Innovation og nye dannelsesprojekter

Case studierne og IT-gymnasiernes skoleprojekter relaterer sig direkte til den politiske, institutionelle og praktiske kontekst. Disse kontekster skærper krav og dannelsesprojekter, som:

- 1. Kravet om kreativitet, innovation og technacy, der skærpes i den politiske kontekst**
- 2. Det nye dannelsesprojekt: 'Høj grad af it, kommunikation og performance', der iværksættes allerede på et ledelsesniveau**
- 3. Det nye mix – der skabes på det undervisningspraktiske niveau og afspejler undervisningens dramaturgi: fra lærer- til elevcentrering**
- 4. Dynamikken og dilemmaet mellem Lyst & Pligt, der synliggøres af elevperspektivet og den ungdomskulturelle kontekst**
- 5. Krav og nye dannelsesprojekter afspejler et nyt forhold mellem formel skolastisk læring og uformel læring, går på tværs af sfærerne og perspektiveres som livslang læring**

Livslang læring – på tværs af livssfærerne



Next generation – mellem nørder, blondiner og magtfuld videnskab

Et dagsaktuelt eksempel

På Det naturvidenskabelige fakultet på Københavns universitet iværksatte man konkurrencen Moving Science 2009 med det formål at komme næste generation af studerende i møde og rykke ved de naturvidenskabelige studiers nørdede image. Målet var at skabe en viral kampagne via internettet. Moving Science bruger derfor i hele sit design netop de medier, som målgruppen af kommende studerende selv betjener sig af. Filmkonkurrencen fik sin egen hjemmeside til præsentation af ideer, baggrund og vindere, se <http://www.science.ku.dk/film/>

Dannelse til forsker og den ny rummelighed

Gennem filmene ses et moderne universitet og en naturvidenskabelig dannelse til forsker, der inkluderer også kvinder og studerende med anden etnisk baggrund i nørderierne. Vinderfilmen "Gør noget" er en præcis illustration af denne ny rummelighed og rollen 'den studerende som forsker'. <http://www.youtube.com/watch?v=PJOpxcyvnPA&feature=Playlist&p=BB00A1E072ED60AB&index=6>

The Power to Create

Filmene fik et liv på internettet. Især "The power to create" viste den egentlige betydning af levende liv på You Tube. "The power to create" blev den mest sete med over 1 mill. Viewers på opslag som her: http://www.metacafe.com/watch/2988852/the_power_to_create/

Når kampagnen og filmene ses via You Tube og den stilskabende kontekst, så fastholdes både Next generation og naturvidenskab som technacy og kreativitet i den nye ungdomskulturelle diskurs. Technacy kobles til ungdommelig kreativitet men også til myten om den magtfulde videnskab. Samtidig fastholdes de nye slagkraftige træk: Filmene er ikke et intellektuelt bidrag, men snarere et bidrag der leger med de kønnede professionsroller som den akademiske læringskontekst tilbyder.

Eksemplet behandles yderligere på ITAKAportalen se linket <http://pur.mef.ku.dk/itaka/> opslag Next generation

ITAKA-projektet: udfordringer til den akademiske læringskontekst

- Aktuelt udfordres den akademiske læringskontekst og universiteterne af spørgsmål om hvordan man implementerer IT-strategier og skaber nye professionelle standarder og læringsstrategier. Samtidig sætter en ny generation af studerende og mediekulturen dynamiske kontraster mellem skolastiske, professionelle og praktiske tilgange. Denne politiske og akademiske kontekst er udgangspunktet for ITAKA projektets casestudier, kortlægninger og innovative projekter. Herigennem refereres der, som i de forrige casestudier til de vigtige organisatoriske niveauer: Ledelsesniveau – Fakultetsniveau, Kollega/underviser-niveau og til det undervisnings- og læringspraktiske niveau.
- Casestudierne er i udspringet koblet til praktisk udviklingsarbejde på BA og KA uddannelserne, adjunktpædagogikum og efter- og videreuddannelse.
- På ITAKA.portalen kan udviklingen af cases om Entrepreneurship, Kald og Competence, Podcast/Arken, Projekt Databank og Next generation følges.



Portalen findes på linket: <http://pur.mef.ku.dk/itaka/>

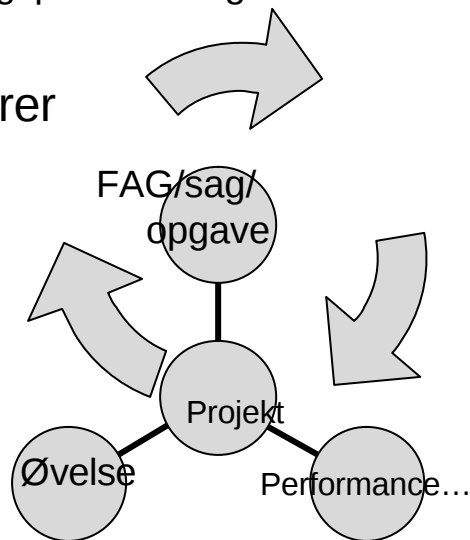
Status & Perspektivering

- IKT & læringsprojekterne peger via fremhævelse af technacy på en nyfortolkning af de klassiske dannelsesbegreber og betegnelser for life skills.
- Samtidig sker der en vægtsforskydning mod læring og kreativitet og performance ...
- Med en tilsvarende vægtsforskydning og bevægelse fra konventionel lærerorienteret undervisningskultur til elevorientering og projektkultur
- Dynamikken og næste generation af udfordringer udspiller sig derfor mellem undervisningspositioneringens Dannelse via Fag/sag/opgave og læringspositioneringens Livsfærdigheder via Projekt/øvelse/performance

Fra klassisk dannelse til senmoderne livsfærdigheder

Undervisningspositionering...

Lærer



Elev

Læringspositionering...

Referencer:

projekter rapporter og portaler

- Borgnakke, K. (red.) (2004) Et analytisk blik på senmodernitetens gymnasium, Gymnasiepædagogik nr. 47, DIG, Syddansk Universitet. GYMNASIEPÆDAGOGIK nr. 47
- Borgnakke, K. (2005) Læringsdiskurser og praktikker, Akademisk Forlag.
- Borgnakke, K. (2007) (red.) Nye læringsstrategier i de gymnasiale uddannelser - Casestudier i IT-klasser og projektarbejde, DIG/Syddansk Universitet GYMNASIEPÆDAGOGIK nr. 59
- Borgnakke, K. (2008): Projektportalen/evalueringsportalen <http://workingprogress.cms.hum.ku.dk/>
- Borgnakke, K. (2010) Project ITAKA (IT & Learning in Academia) project portal <http://pur.mef.ku.dk/itaka/>
- Buckingham, D. (2003) Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture Cambridge, Polity Press.
- Buckingham, D. (2008) [editor] Youth, Identity and Digital Media Cambridge, MA: MIT Press
- Christensen, O., Kristensen, K. Tufte, B. (2006): Mediappro.National data Denmark.
http://www.mediappro.org/nat_data_de.htm
- Drotner, K. m.fl. (2009) Digitale læringsressourcer i folkeskolen og i de gymnasiale ungdomsuddannelser, rapport udgivet af
- Dream projektet, Syddansk Universitet www.dream.dk
- Elf, N.F. (2009) Towards Semiocy? PhD Dissertation, University of Southern Denmark Second Edition 2009
- Ito, Mizuko et al (2008) Living and Learning with new media: Summery of findings from the Digital Youth Project, MacArthur Foundation Report,
<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>
- Ethnography in education website <http://www.eera-ecer.eu/networks/network19/>
- Project: Kid's Informal Learning with Digital Media, Berkeley University, PIs: Michael Carter, Mimi Ito, and Barrie Thorne. Website: <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/about>
- Projekt Læringsmiljø på hhx, www.cefu.dk rapport (2010) http://www.cefu.dk/media/204431/laeringsmiljoe_paa_hhx-kvaliteter_og_udfordringer.pdf
- IT-portalen og rapport fra Teknologisk Institut (2007) <http://www.distancearbejde.dk/sw9993.asp>