

Elevenes CV starter nå!

(Av Sigmund Brenna, pedagogisk Ikt-rådgiver, Fredrikstad kommune)

Hvorfor digitale verktøy er en «gamechanger» i skolen

I 1971 kom professor Nils Christie med sin bok «Hvis skolen ikke fantes». Her tok han et oppgjør med den akademiske arven han mente datidens skole bar preg av; om pensumtankegangen, karakterjaget og det overdrevne fokuset på teoretisk kunnskap. Allerede den gangen snakket Christie om «stofftrengsel» (selv om han ikke brukte det uttrykket) og hvor viktig det var at elevene i stedet for å pugge lærte seg å lære.

For Christie var det viktig å se de konstruktive mulighetene som skolen kunne skape når elevene utfører noe sammen som kjennes betydningsfullt:

«I det samfunnet som har blitt vårt, er det et hovedproblem å skaffe barn oppgaver med mening, oppgaver som de kunne mestre, og som det var selvinnsynsfulle at de måtte mestre»

Boken er – vi kan kanskje si dessverre – fortsatt aktuell. Den ble nylig oversatt til engelsk femti år etter utgivelsen.

For noen år siden skrev jeg følgende på Twitter: *«Digitalisering i skolen dreier seg ikke om dingser, men om deltagelse, demokrati, deling, dugnad, debatt, dannelse, dømmekraft og drømmer»*

I all beskjedenhet mener jeg at utsagnet står seg i dagens ofte unyanserte debatt om ja eller nei til skjerm. Det var aldri dingsene i seg selv som var målet for oss som digitalpedagoger. Det var alle de meningsfulle og spennende nye arenaene vi kunne skape for elevene våre.

Hvordan ser vi på elevene?

Mine egne erfaringer som pedagog førte meg ganske snart til erkjennelsen av at digitale verktøy gjør det mulig for elever å være reelle deltagere og produsenter på arenaer som før har vært forbeholdt voksne. Å innse dette, er etter min mening en forutsetning for å kunne skape en meningsfull og framtidsrettet skole.

En skjellsettende opplevelse av digitale verktøy som «gamechanger» i skolen, var da jeg møtte tre elever som startet på 8. trinn med en drøm om å skape et båtmagasin. De fikk mulighet til å starte en elevbedrift i regi av Ungt Entreprenørskap. I løpet av de tre årene på ungdomstrinnet, var magasinet «Båtens Verden» født, og konkurrerte på det kommersielle markedet. Det gjør det fortsatt. Ti år etter, satt en av elevene ved kongens bord som ung gründer. Han skulle ta over driften av bladet til Kongelig Norsk Båtforbund. Denne historien lærte meg at grunnskolen ikke bare må sees på en forberedelse til et produktivt liv. Elevenes CV kan begynne i skolen, og det bør prege hvilke oppgaver vi gir dem. Senere har jeg fått ha med elever på seriøse forskningsoppdrag, hvor de har betjent avansert teknisk utrustning og samlet inn viktige forskningsdata. Jeg har sett dem løse avanserte oppgaver i regi av teknologikonkurransen First Lego League, eller delta i «Årets Smarting» i regi av Ungt Entreprenørskap. Elever lager egne apper, eller deltar i forskning på

selvkjørende biler. Fellesnevneren er at digital kompetanse og digitale verktøy har gitt barn og unge muligheten til å være aktører på en ny måte. På engelsk brukes uttrykkene «agency» og «empowerment», om denne utviklingen. På norsk vil det kanskje tilsvare ordet myndiggjøring.

Før og nå?

Professor Andy Hargreaves påpeker at på mange fagområder har forskning og ny teknologi skapt et markant skille mellom før og nå med tanke på hvordan ting praktiseres. I hvilken grad vises dette i fagfeltet pedagogikk? Til tross for nye reformer og strategidokumenter mener jeg å se at gammelt akademisk tankegods fortsatt preger måten grunnskolen drives på. I mitt første år i lærerutdanningen hadde jeg praksis sammen med en erfaren lærer som tok videreutdanning. «Norsk skole er full av akademiske mindreverdigthetskomplekser», sa han. Jeg har aldri glemt det – kanskje fordi det er sant? Elevene sitter fortsatt på rekker i klasserommene, boka er kanskje byttet ut med et nettbrett og tavla er blitt interaktiv. Men har måten elevene lærer og tilegner seg kunnskap på forandret seg noe særlig? I nøye tilmålte fag og timer gjetes elevene gjennom læringsaktiviteter som stort sett foregår i de store forlagenes avgrensede læringsunivers. Vi sier det er viktig at elevene først og fremst skal være produsenter og i annen rekke konsumenter av læringsinnhold. Men er det slik? Vi har hørt at såkalt ultraprosesserte matvarer ikke er så sunt, men hva med den store mengden ultraprosesserte læremidler som konsumeres? Er det god læring? At elever helt opp på ungdomstrinnet gjør tradisjonelle utfyllingsoppgaver på nettbrett i stedet for papir gir neppe noen pedagogisk merverdi. Da er det lett å være enig med dem som sier det er for mye skjerm i skolen. K-'en i IKT burde derfor ikke assosieres med konsum, men heller kreativitet og kommunikasjon.

“Involve me, and I learn”

Den samme Hargreaves skriver i sin bok «Fem veier til elevengasjement», at en av hindrene for elevengasjement er det han kaller mangel på magi. Det å lære og å løse problemer kan oppleves som en magisk prosess når elevene blir involvert i meningsfulle oppgaver. «Involve me, and I learn» er et flere tusen år gammelt visdomsord. Spørsmålet er bare i hvilken grad det som daglig skjer i norske klasserom faktisk gir elevene en følelse av involvering. Elevundersøkelsen kan tyde på noe annet. Der kommer det fram at flere og flere elever kjeder seg på skolen, og at de opplever den som lite relevant.

Direktøren for Utdanningsdirektoratet holdt nylig et foredrag med tittelen «*Det er ingen magi i maskinen*». Jeg tolket det som et innlegg i debatten om at skolen har blitt overdigitalisert som noen hevder. Mitt anliggende er at digitale verktøy kan skape sårt tiltrengt magi og ekte elevengasjement både i og helst utenfor klasserommene når elevene får eie aktiviteten. Den beste drivkraften for læring er fortsatt nysgjerrighet, engasjement og involvering.