

Onlinefællesskaber – Onlinedidaktik

Jette Aabo Frydendahl og Malte von Sehested

At rammesætte og udvikle et velfungerende og trygt digitalt læringsrum, hvor alle elever deltager engageret og eksperimenterende i faglige fællesskaber omkring meningsfuld undervisning kræver både teknisk forståelse, pædagogisk nytænkning og stor empatisk indlevelse.

Med nedlukningerne i 2020-2021 blev alle landets skoler fra den ene dag til den anden kastet ud i at undervise online. Selvom dette har været udfordrende for både lærere og elever, har situationen også ansporet til kreativitet og innovation, og mange lærere søgte nye måder at engagere elever i meningsfulde kreative læringsaktiviteter gennem online ressourcer.

Med projekt Distance Learning through Play stillede CFU Danmark under nedlukningerne skarpt på, hvordan man gennem legende fællesskaber kan gøre onlineundervisningen mere kreativ, engagerende og motiverende. Både når vi er sammen, og når vi holder afstand. Projektet var et eksplorativt projekt, som indbød lærere i hele landet til sammen med CFU-konsulenter at udvikle og eksperimentere med didaktik, tilrettelæggelse og gennemførelse af online undervisning, der kan understøtte kreativitet, samarbejde og lærende fællesskaber – nogle af de kvaliteter, som måske har sværere vilkår online og på afstand.

I dag er folkeskolen tilbage i mere normale rammer, og spørgsmålet er, hvilke erfaringer vi kan drage nytte af i en fremtidig folkeskole, hvor netop digitalisering spiller en større og større rolle. Ud fra erfaringer fra projektet argumenteres og eksemplificeres, hvordan man som lærer kan arbejde med online undervisning gennem legende digitale fællesskaber. Hensigten med artiklen er både at nuancere, inspirere og lægge op til videndeling og fælles inspiration til det fortsatte arbejde med digitale fællesskaber i den almindelige undervisning i grundskolen.

Online undervisning og mulighederne for at supplere eller helt erstatte den fysiske tilstedeværelse er ikke ny og benyttes af mange grunde. Det kan være en supplerende aktivitet, som giver mulighed for at samle op med elever eller studerende, der ellers er spredt ud i forbindelse med for eksempel praktik eller undersøgende aktiviteter i projekter. Det kan åbne mulighed for at have projekter med skoleklasser og studerende i andre dele af verden, som det for eksempel kendes fra eTwinning, eller for hybride undervisningsformer, hvor man gennem online deltagelse tilgodeser elever med angst og andre udfordringer.

Vi har dog primært kigget på den undervisning, hvor hele eller i hvert fald størstedelen foregår online. Vi er optaget af, hvordan man kan arbejde med en lege- og læringsforståelse, der giver rum til eksperimenterende praksisser, når vi skaber online læringsmiljøer. Både når vi er sammen synkront online og hver for sig asynkront og offline. Hvorledes giver vi eleverne forskellige deltagelses- og udfoldelsesmuligheder og får opbygget et online fællesskab, hvor det ikke hovedsageligt er læreren, der er i den styrende og præsenterende position?

I vores tilgang til at svare på dette bygger vi på professor Gilly Salmons forskning i, hvordan man kan tilrettelægge god online undervisning samt Mitchel Resnicks forskning i, hvordan kreativ tænkning og fællesskabende aktiviteter med nye teknologier kan bidrage som tilgang i skole og (ud)dannelse. Artiklen tager udgangspunkt i elevernes perspektiv gennem brug af undersøgelser af læreres og elevers oplevelser og anbefalinger fra fjernundervisning under skolenedlukningerne i 2020-2021 samt undersøgelser af børns ønsker til det gode skoleliv generelt.

Elevperspektivet

Under den første skolenedlukning blev der i forbindelse med projektet gennemført en kvalitativ undersøgelse med fokus på undervisningen ud fra et elevperspektiv (Elevperspektiver på undervisningen under skolenedlukningen, 2020). Undersøgelsen viste, at elever under skolenedlukningerne oplevede undervisningen som lærerstyret, kedelig og ensom. De oplevede en tendens

til, at lærerne gennemførte mere traditionel, lærerstyret og docebende undervisning, end de gør normalt. Kreative lærere blev mindre kreative. De elever, der havde oplevet skolenedlukning ad flere omgange, oplevede en progression mod en mere varieret undervisning, hvor lærerne i højere grad eksperimenterede med forskellige typer af setups på struktur, samarbejdsfora og gruppearbejde samt mere åbne og kreative opgaver.

Sammenfattet ønskede eleverne en fremtidig blended undervisning, som i højere grad understøtter:

- Adgang til læreren og andre elever
- Fællesskab og fællesskabende aktiviteter
- Åbne kreative opgaver
- Variation
- Mere inddragelse af elevernes egen livsverden

I Rapporten ”Det gode børneliv – ifølge børnene” fra LEGO Fonden og Tænketanken Mandag Morgen (2021) er noget af det vigtigste for børnene for at have det godt i skolen et godt fællesskab med klassekammeraterne og gode lærere. God undervisning er ifølge undersøgelsens respondenter som udgangspunkt spændende undervisning, hvor man arbejder eksperimenterende, hvor man får lov at samarbejde og hvor man føler, at det, man lærer, kan bruges til noget.

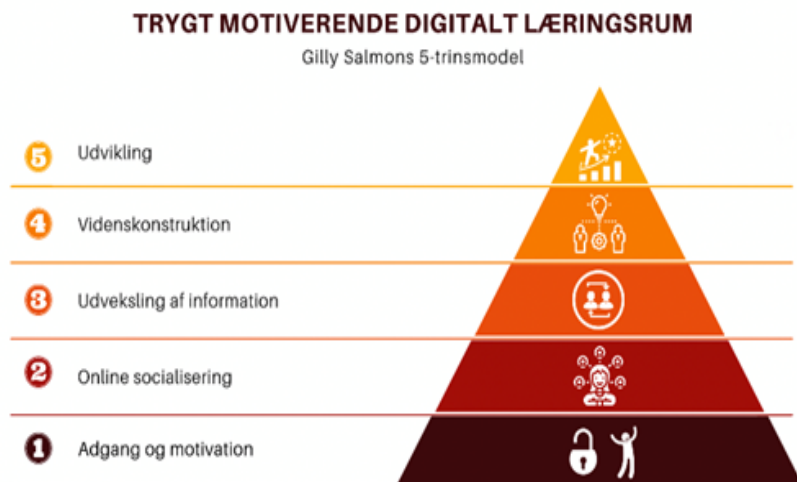
Pædagogisk-didaktiske overvejelser om online undervisning

At rammesætte og udvikle et velfungerende og trygt digitalt læringsrum, hvor alle elever deltager engageret og eksperimenterende i faglige fællesskaber omkring meningsfuld undervisning, kræver både teknisk forståelse, pædagogisk nytænkning og stor empatisk indlevelse. Professor Gilly Salmon, forsker i online undervisning, argumenterer for, at god online undervisning rammesætter digitale aktiviteter, som understøtter elevernes aktive samarbejde med andre elever med og om det faglige indhold (Salmon, 2013). Hun peger på tre kendetegn i pædagogisk tilgang til

online læring.

- læring er en meningsskabende proces
- læring er en deltagerorienteret proces
- læring er en social proces

Gilly Salmon har udviklet en 5-trinsmodel for, hvordan man skaber et trygt motiverende digitalt læringsrum, som understøtter elevers læring bedst muligt. Modellen tager udgangspunkt i Gilly Salmons overordnede tilgang til læring. At det fremmer læring, når eleverne samarbejder aktivt med stoffet, og at aktivt samarbejde forudsætter et trykt læringsmiljø.



Figur 1: Modellen er tegnet frit efter Gilly Salmons 5 stage model og tager udgangspunkt i Gilly Salmons overordnede tilgang til læring. At det fremmer læring, når eleverne samarbejder og arbejder aktivt med stoffet, og at aktivt samarbejde forudsætter et trykt læringsmiljø. Modellen er målrettet til udvikling af digitale læringsforløb inden for voksen- og efteruddannelsesområdet, hvor vi har tilpasset modellen til folkeskolens undervisning.

I projekt Distance Learning through Play har vi været nysgerrige på, hvordan man kan arbejde med Gilly Salmons fem trin og omsætte dem til at skabe vitale digitale fællesskaber i folkeskolen ud fra et mål om en mere fleksibel, eksperimenterende og åben skole.

Trin 1: Adgang og motivation

Trin 1 handler om tryghed og oplevelse af deltagelsesmulighed, hvor læreren i første omgang skal fokusere på at skabe et trygt og rart digitalt læringsrum og fællesskab (Salmon, 2013). Derfor lægges de faglige ambitioner til side, og i stedet iscenesættes sjove fælles eksperimenter med teknologien. Seymour Papert, forsker ved MIT, understregede ofte vigtigheden af ”low floors” og ”high ceilings”, når man arbejder med teknologier til støtte for læring og undervisning (Resnick, 2017). For at lære en ny teknologi at kende skal eleverne have nemt ved at komme i gang (low floors – lave gulve), men samtidig skal de også have mulighed for at arbejde på mere og mere sofistikerede projekter over tid (high ceilings – høje lofter). Eleverne skal altså ikke undervises i de digitale værktøjer, læremidler og teknologier. I stedet iscenesættes undersøgende og eksperimenterende tilgange til nye teknologier, hvor læreren indtager en undersøgende position sammen med eleverne.

Ligesom man som lærer altid skal være bevidst om, hvad det er, man leder efter i et læremiddel, er det også afgørende, når man bedriver online undervisning. Hvis vores ønske er at have fokus på det samskabende og eksperimenterende, er det vigtigt at de (funktionelle) læremidler understøtter dette. Altså læremidler der giver et bredt mulighedsrum, som inviterer indenfor og har et design, der indbyder til kreativ udvikling, eksperimentering og videndeling (Hansen, 2010). Denne type af læremidler finder man blandt andet i samskabelsesværktøjer i skyen som Scratch og Co-spaces og også andre såkaldte Web 2.0 værktøjer. Disse giver ofte ikke bare muligheden for at samarbejde men er bygget, så de peger i retning af samarbejde og samskabelse.

Samtidig skal vi være bevidste om, at alle typer af værktøjer kræver mestring. Især nye værktøjer kan kræve en indstigning som skal stilladseres. Når man er online, og ikke til stede i det fysiske rum, er det svært som underviser at opdage og hjælpe elever, der er udfordret. I denne forbindelse kan man i sit blik på læremidler bruge begreberne om lav indstigning og højt til loftet: Teknologi skal give os en lav indstigning, så vi let kan komme i gang og samtidig have højt til loftet, så der er mange muligheder for at lære og bruge mere avancerede funktioner efterhånden, som man lærer værktøjet at kende.

I Distance Learning through Play gjorde lærerne meget ud af at lade eleverne være med til at forme fællesskabet og lagde stor vægt på en legende og eksperimenterende tilgang. Det handler om at give eleverne muligheder for at prøve sig frem og mestre det digitale rum med en fejlmodig tilgang, hvor de erfarer, at også online undervisning kan være et trygt og sjovt læringsrum. Efterhånden kan der bygges til og skabes et mere kompliceret fællesskab, hvor nye teknologier inddrages, og hvor eleverne efterhånden mere selvstændigt kan agere og samskabe med hinanden.

Trin 2: Online socialisering

Trin 2 handler ifølge Gilly Salmon om at skabe grobund for et godt læringsfællesskab baseret på tillid, gensidig forståelse og respekt for hinanden (Salmon, 2013). Læreren skal derfor også arbejde med det sociale- og faglige fællesskab. Ligesom vi ved fysisk tilstedeværelse kan bedrive undervisning, der veksler mellem klasse-, gruppe- og individuelle aktiviteter, er dette også en mulighed, når vi er online. Det, at vi igennem vores online mødeplatform kan efterlade tegn til hinanden som filer, chatbeskeder og lignende, giver mulighed for at benytte både synkrone og asynkrone samarbejdsformer og opgaver.

Her skal man arbejde med det Mitchel Resnick kalder en omsorgskultur, og arbejde mod at skabe et miljø, hvor medlemmerne respekterer hinanden, støtter hinanden og drager omsorg for hinanden (Resnick, 2017). Inddrag eleverne i klassens gode

online regler. Hvad er chatten god til – hvad er no go? Hvad betyder det, når man bruger store bogstaver i chatten osv. At involvere eleverne i det fælles online regelsæt giver ejerskab, og er et vigtigt tilbagevendende tema i undervisningen.

Trin 3: Udveksling af information

Dette trin handler om, at læreren tilrettelægger aktiviteter, der giver eleverne mulighed for at kommunikere med hinanden om et fælles tredje, også uden at læreren er med (Salmon, 2014). Efterhånden udvides aktiviteter til at inkludere flere af de tekniske muligheder, der er, og eleverne kan begynde at samarbejde, agere og kommunikere i mindre digitale rum, hvor læreren kan komme på besøg. Det vigtige er fortsat, at det skal være nemt at opleve succes, og det skal være nemt at få hjælp og adgang til læreren. Det skal blive elevernes fællesskab, som er sjovt og meningsfuldt at tage del i.

Det er nu, at fagets indhold i højere grad kan komme i spil, men det mere projektorienterede arbejde kommer først for alvor med det følgende trin.

På dette trin er det vigtigt, at læreren fortsat iscenesætter, at eleverne eksperimenterer med de digitale teknologier, de har til rådighed. Hvad kan man med dem? Giv små åbne opgaver, hvor eleverne skal formidle en faglig optagethed i lyd, tekst og billeder – eller måske gennem et blokprogrammeringsprogram? Giv eleverne mulighed for at afprøve så mange ting som muligt, og iscenesæt samtidig, hvordan de løbende skal videndele, hvordan de kan invitere hinanden ind og dele og låne hinandens ideer. Der er altså fortsat gang i at udbygge og vedligeholde den vigtige socialisering, som skal være på plads for at egentligt læring kan finde sted.

I Distance Learning through Play eksperimenterede de deltagende lærere med, hvordan der kunne skabes en fælles udviklings- og delingskultur, hvor eleverne oplevede, at de fik noget ud af deltage. Her fandt vi inspiration i Mitchel Resnicks forskning i, hvordan man kan arbejde med Peers i online fællesskaber omkring Scratch programmering, når børn i deres fritid deler og

videndeler omkring deres programmering af interaktive spil og animationer. Dette kræver stor opmærksomhed fra lærerens side, hvor eleverne skal stilladseres i at kommunikere respektfuldt og konstruktivt. Aktiviteter skal iscenesættes, så eleverne øver sig i at dele eksperimenter med klassekammerater og i at give feedback til hinanden. Fordelen skal være tydelig – den, der deler, får feedback og input til det videre arbejde. De, der giver feedback, afprøver samtidig andre folks projekter og lærer nye teknikker, og får nye ideer til egne projekter. Dette kræver en åbenhed og villighed til at dele egne ideer og accept af, at andre remixes ens ideer og arbejder videre på dette (Resnick, 2019).

Trin 4: Videnskonstruktion

Trin 4 handler om at rammesætte faglige aktiviteter, hvor eleverne engageres i at (sam)arbejde med det faglige indhold på en meningsfuld måde. Korte rammesættende faglige oplæg efterfulgt af længere selvstændige aktiviteter, som ansporer til aktiv deltagelse, kreativitet og samarbejde kan give engagement (Salmon, 2013).

Børn har forskellige passioner, og vi har derfor brug for teknologier og opgaver, der understøtter, at alle børn kan arbejde på projekter, der er personligt meningsfulde for dem (Resnick, 2017). For at sikre den fortsatte motivation og ejerskab til den læring, vi gerne vil have sker, er det vigtigt, at eleverne involveres i beslutninger og valg i undervisningen (Hart, 97). Det gælder ikke kun ved tilstedeværelsesundervisning, men mindst i lige så høj grad, når vi går online. Når man arbejder med digitalt understøttede projekter med tilgangene “lave gulve” og “højt til loftet”, skal man også tilføje en anden dimension: nemlig “brede vægge” (Resnick, 2017). Det vil sige, at læreren skal være nysgerrig på elevernes perspektiver og rammesætte åbne opgaver, der giver eleverne mulighed for at arbejde med projekter, hvor der er rum for at arbejde med egne interesser og lidenskaber inden for den faglige ramme.

Gennem en god stilladsering af det online rum, hvor aktiviteterne til rammesættelse af videnskonstruktion finder sted, kan

denne kontekst skabes.

I projekt Digital Learning through Play arbejdede lærerne med en etnodidaktisk tilgang, hvor udgangspunktet for elevernes opgaver var elevernes hverdagserfaring og kultur (Nielsen, 2001). Ved at skabe så tilpas åbne opgaver, at eleverne kan arbejde ud fra deres perspektiv og passion, hvor de får mulighed for at fordybe sig, afprøve, tilpasse, prøve igen, gives der rum for en eksperimenterende tilgang til viden. Ved at overvinde udfordringer og træffe valg udvikler eleverne troen på egne evner, ligesom det kan være medvirkende til, at eleverne kan arbejde kreativt i deres løsninger.

Ifølge Csikszentmihalyi er kreativitet noget, der foregår mellem det mentale og en sociokulturel kontekst, og det er et systemisk snarere end et individuelt fænomen (Csikszentmihalyi, 2013). At arbejde kreativt kræver altså interaktion med en kontekst. Når vi bevæger os online, kan stilladseringen af de kreative processer blive svær, og det er derfor vigtigt, at man er opmærksom på, hvordan det skal understøttes, da man ellers risikerer at stå med elever, der melder sig ud af samskabelse og fællesskab.

I Digital Learning through Play arbejdede lærerne derfor også med at rammesætte elevernes kreative processer, hvor den enkelte kunne bidrage og få hjælp til at være kreativt skabende. Eksempelvis skulle eleverne arbejde med dragenavne i et Harry Potter forløb om morfemer. Her var der udviklet en simpel maskine i Scratch, der kunne kombinere og danne nye dragenavne som for eksempel en grønlandsk storsnudet skælkæmpe. Det var så ud fra dette navn, at deltagerne skulle være kreative og begynde at danne dragens historie og egenskaber.

Trin 5: Udvikling

Trin 5 handler om, at eleverne skal have mulighed for at reflektere over deres erfaring og viden, således at de kan anvende dette til at udvikle deres videre arbejde (Salmon, 2013). Dette trin handler om, hvordan man retrospektivt kan anskue den gennemførte undervisning både i forhold til det faglige arbejde og rammerne omkring dette.

Her kan man bede eleverne reflektere over, hvad der gav særlig mening i undervisningen, hvilke arbejdsformer og aktiviteter oplevede de som gode? Hvornår det var særligt sjovt, og hvornår oplevede de, at fællesskabet fungerede godt?

Dermed går vi fra at bede eleverne evaluere sig selv til i højere grad at evaluere fællesskabet og den fællesskabende didaktik (Grumløse, 2020). Dette kan være med til at styrke deres evne til at deltage aktivt i legende og lærende online-fællesskaber fremadrettet.

Afslutning

Skolenedlukninger i 2020-2021 viste os, at didaktik og pædagogik bliver udfordret, når vi forlader vores fysiske læringsrum. Det viste os også, at det kræver både teknisk forståelse, pædagogisk nytænkning og stor empatisk indlevelse at rammesætte og udvikle velfungerende og trygge digitale læringsrum, hvor alle elever deltager engageret og eksperimenterende i faglige fællesskaber. Men når vi lykkes med dette, kan vi – også online – gennemføre en undervisning, som er i overensstemmelse med det, eleverne selv peger på, er godt, meningsfuldt og engagerende.

Man skal som lærer altid være bevidst om, hvad det er, man leder efter i et læremiddel, også når man bedriver online undervisning. Alle typer af værktøjer kræver mestring, og især nye værktøjer kan kræve nye tilgange, når man ikke er sammen i det fysiske rum, hvor man let kan se og hjælpe elever, der er udfordret. I denne forbindelse kan man i sit blik på digitale læremidler bruge Seymore Paperts begreber om lav indstigning, højt til loftet og ikke mindst brede vægge (Resnick, 2017): Teknologi skal give os en lav indstigning, så vi let kan komme i gang, have højt til loftet, så der er mange muligheder for at udvide projekter, og der er brug for brede vægge, så projekterne kan tage mange retninger på vejen mod deres mål.

Ved at være undersøgende på nye kreative måder, ved at bruge samskabelsesværktøjer og online foraer til at skabe online fællesskaber, der bidrager til læring i skolen, kan vi prøve at udvikle

nye perspektiver på tidens didaktik og pædagogik, også når undervisningen foregår som fjernundervisning.

Litteratur

Csikszentmihalyi, Mihaly (2013), *The psychology of discovery and intervention*, New York: Harper Perennial Modern Classics.

Hansen, Jens Jørgen, (2010), *Læremiddellandskabet, fra læremiddel til undervisning*, Akademisk Forlag.

Hart, Roger (1997), *Childrens participation. Theory and Practice of involving young citizens in community development and environmental care*, Earthscan Publishers.

Nielsen, Frede V. (2001), *Almen musikdidaktik*, Akademisk Forlag.

Resnick, Mitchel (2017), *Kreativ Tænkning, "Lifelong Kindergarten" som tilgang i skole og uddannelse*, Klim.

Salmon, Gilly, (2013) *E-tivities: The Key to Active Online Learning*, Routledge.

Grumløse, Sine Penthin, Mathias Sune Berg & Lise Aagaard Kaas (2020), *Jeg må være den dumme i klassen - Når skolens børn evaluerer sig selv*, Samfundslitteratur.

Elevperspektiver på undervisningen under skolenedlukningen, Rapport udgivet 2021, Projekt Distance Learning through Play. Sidst set her:

<https://distance-learning-through-play.dk/wp-content/uploads/2020/11/DLTP-Skriv-om-elevundersogelse-2020-10-web-ny.pdf>

Det gode børneliv – ifølge børnene, Rapport udgivet 2021, LEGO Fonden og Mandag Morgen. Sidst set her: <https://taenketanken.mm.dk/wp-content/uploads/2021/09/Det-gode-boerneliv-ifoelge-boernene.pdf>

Jette Aabo Frydendahl, cand. IT i Design, Kommunikation og Medier, Specialkonsulent, CFU Københavns Professionshøjskole.

Malte von Sehested, cand. IT i it, læring og organisatorisk omstilling, afdelingsleder, Langebjergskolen, Fredensborg Kommune.