

inkluderede i undervisningen og i det sociale fællesskab i klassen.

Deltagelsesmuligheder er vigtige, fordi det kan have stor betydning for børnenes læring og trivsel i skolen. Hvis børnene ikke føler sig inkluderet og engagerede i undervisningen, kan de miste motivationen for at lære, og det kan påvirke deres faglige og sociale udvikling negativt.

Teknologi(er) og deltagelsesmuligheder

Mit arbejde på Cfu består blandt andet i at være en del af projekt Play@heart, som har teknologiforståelse og leg som omdrejningspunkt. Her har jeg erfaret og oplevet, hvordan den legende omgang med teknologier og teknologiforståelse kan være et godt greb i forhold til at skabe deltagelsesmuligheder.

Gennem legende tilgange kan vi eksperimentere med, hvordan en microbit får en motor til at dreje, hvordan en maskinlæringsmaskine trænes, hvordan man kan lave en snurretop, eller hvordan man kan skabe kunst ved hjælp af kodning. Med fokus på legens kvaliteter, legeformer og legepersonligheder kan man skabe en stemning i læringsmiljøet, der giver eleverne:

- Lyst til at lære
- Mod til at fejle
- Mulighed for at samarbejde og forhandle
- Mulighed for fordybelse
- Mulighed for at eksperimentere
- Et valg
- En a-ha-oplevelse
- En følelse af fryd, glæde og begejstring

Vi har længe haft en digital kultur i skolen, hvor eleverne og lærere/pædagoger bliver forbrugere af teknologien. Med den legende tilgang og de nye muligheder for at producere teknologier åbner det for deltagelsesmuligheder i klasserummet.

Vi kan gøre eleverne nysgerrige på det, der skal læres ved at benytte narrativer, som bygger en historie op omkring teknologien eller en problemstilling. Vi kan give eleverne mulighed for at undersøge og eksperimentere med en særlig teknologi eller problemstilling. Undervejs skal eleverne opleve passende forstyrrelser, og at de har valg at træffe i arbejdsprocessen. Opgaven, de får stillet, skal både være af passende sværhedsgrad og være en passende udfordring. Hvis vi kan sigte efter at ramme punkterne ovenfor, arbejder vi med principperne for det legende. Det stiller krav til underviserne og kræver, at man tør:

- skabe fælles forestillinger
- vove det uforudsigelige
- insistere på meningsfuldhed

Det er naturligvis ikke teknologien i sig selv, der skaber deltagelsesmuligheder, men snarere de måder, vi vil have eleverne til at arbejde med teknologierne og det faglige på gennem det legende perspektiv.

Deltagelsesmuligheder - hvad kan vi med teknologi?

I den nordlige del af Aarhus ligger Skovvangskolen, som ved første øjekast er en ældre, helt traditionel byskole, men bag de røde mursten er der stor interesse i at få teknologierne i spil.

Af: Ulla Elmegaard Bladt, lærer på Skovvangskolen

Lærerne på Skovvangskolen undersøger gerne teknologiernes anvendelsesmuligheder i undervisningen.

I indskoling lærer hele klassen fx at benytte læse- og skriveteknologierne på elevernes Chromebooks. Det er ikke blot for elever med skriftsprogsvanskeligheder. På den måde gavner det alle eleverne på deres vej mod sikker stavning.

I Google Docs er det også populært, at to elever deler et dokument og skriver en historie sammen. Lærerne oplever, at det er motiverende for eleverne - også for dem, der ellers har svært ved at komme i gang med at skrive, da de har en kammerat at samarbejde med.

Podcasts i indskoling

Sidste skoleår kastede en dansklærer sin 1. klasse ud i at lave podcasts. I grupper skulle eleverne digte en historie og lave den som en lydfortælling. Set i bakspejlet indså læreren, at det måske var et lidt for stort brød at slå op, men eleverne fik mere ud af forløbet, end hun ved første øjekast så, for da læreren i dette skoleår stillede klassen en lignende opgave, var eleverne nu helt fortrolige med at arbejde i WeVideo og hente musik og lyde ind fra FindtheTune, og de fik lavet nogle fine lydfortællinger.

Teknologier inddrages efter behov

En kollega beskriver sin undervisning i matematik og natur/teknologi således: "Jeg arbejder meget med projektorienteret undervisning. Emnerne er ofte et hverdagsproblem eller et projekt, som eleverne skal løse, og teknologierne bliver inddraget efter behov eller fx som et benspænd, der skal bruges. Det er motiverende for eleverne at arbejde på denne måde og derigennem skabe deres egne læringsbehov med fx teknologier. Det holder mange elever i gang, da de kan arbejde meget på deres eget niveau, men de bliver også udfordret."

Fortællinger i en 3D-verden

En anden kollega bruger ofte CoSpaces i sin undervisning. Det kan fx være i dansk i 4.klasse, hvor eleverne, i stedet for at lave en traditionel skriftlig miljøbeskrivelse, genskaber miljøet fra en given tekst i CoSpaces.

Den 3D-verden, eleverne skaber, bliver mere detaljeret end ved en skriftlig miljøbeskrivelse, og de ordblinde kan deltage på lige fod med resten af klassen. Det viste sig også, at en ordblind elev, som ellers ville have haft store udfordringer med det skriftlige, excellerede i at bygge miljøet i CoSpaces. At eleverne har mulighed for at gå ind i miljøet ved brugen af VR-briller, øger kun motivationen.