

Referat fra Digital dannelse og IT-kompetencer i en sproglæringskontekst (2. omgang)

Vi er alle digitale dinosaurer ifht de digitale unge. Derfor er det svært at forholde sig til de digitale kompetencer. Men vi må prøve at definere, hvad det skal indeholde i vores undervisning.

Chresteria - Underviser i græsk og latin på KU.
Arbejder meget med IT i undervisningen.

Bruger selv IT til:

Differentiering både på niveau og indgange/medier

Repetition

Stilladsering
Fleksibilitét

Fastholdelse og læreproces - udvikling og evaluering

Mundtlighed og skriftlighed - nye muligheder

Digital dannelse

- Det diskuteres stadig meget i akademiske kredse, hvilke ord der skal bruges om digital dannelse og indholdet deri.

- Digital virkelighed er ikke lig med en digital dannelse.

At kunne bruge it og medier socialt er ikke lig med at kunne bruge dem fagligt. For børnene er det dagligdag og ikke skolearbejde. Læreren skal tænke de pædagogiske rammer. Man skal dog huske, at børnene lærer meget gennem den uformelle læring. Der er dog nogle værktøjer, der skal på plads, for at de kan klare sig senere i uddannelsessystemet.

- Digital ugenærthed kan stadig godt medføre faglig blufærdighed. Børnene kan optage historier, interviews m.m. og måske derved komme rundt om deres blufærdighed.

- Der skal være skolestrategier og fælles rammer for digital adfærd.

Komponenter i en digital dannelse

- færdigheder/redskaber, de skal have et stort IT-penalhus

- de skal kunne begrunde valg af medier/ redskaber

- vigtigt at undervise om digitale fodspor. Alt gemmes på nettet.

- Netetik. Alt skal ikke bare lægges ud, bare fordi man kan.

Tale med børnene om, at man ikke skriver grimme ting, lægger billeder ud om andre m.m.

- informationssøgning og kildekritik. Der ligger meget skrald på nettet.

Mange sider er ikke objektive og faktabaserede men ofte manipulerende viden. F.eks. Wikipedia.

Børnene skal lære om kildekritik og internettets manipulation af søgedata, bl.a filter bubbles.

- Læsestrategier. På nettet skimmes ofte kun. Siderne læses ikke helt.

Ofte er det irrelevante oplysninger, der vises først.

Eksempler på strategier for digital dannelse kan bla. ses på Egå Gymnasiums hjemmeside. Her har de f.eks. Defineret it-kompetencer og de enkelte fags rolle heri. Ligeledes har Odder Gymnasium. Bl.a om at udvikle klassernes egne digitale dannelsesdimension.

Bernie Dodges har lavet en god hjemmeside om webquests. [Www.webquest.org](http://www.webquest.org) Dette er en form for kravlegård, hvor de træner IT færdigheder, som f.eks, kildekritik, på nogle i forvejen bestemte websider.
Der ligger flere afarter deraf på nettet.

Screenfast- feedback

Man optager musens bevægelse over skærmen, mens der tales.
Sådan kan man f.eks. Rette en stil og give mundtlig feedback imens.
Børnene kan også bruge det til sproglige øvelser.

Eksempler fra deltagerne:

Video, lydfiler m.m. Som lægges ind på blogs, Facebook, wiki e.lign.
Børnene bliver herigennem selvproducerende.

Tværfagligt samarbejde med naturfag, f.eks. programmering af robotter i matematik.
Her lærer børnene virkelig at kommunikere, for robotten gør kun tingene, hvis man siger det helt rigtige.
F.eks. Drej 90' kan resultere i, at robotten lægger sig ned.