

Når alle elever er aktører

- udvikling af en mediepædagogisk praksis i skolen

Ole Christensen og Frank Støvelbæk, Videreuddannelsen, UCC.

Udgangspunkt

Som udgangspunkt gør vi op med den antagelse, at alle elever er digitalt indfødte i dag. Nyere undersøgelser peger på, at børns og unges mediebrug ikke alene er bestemt af, at de har et fødselstal på den anden side af årtusindskiftet. Sociale, kulturelle, etniske og kønsforskelle spiller en stor rolle. Det har en særlig betydning, hvor man er født og vokser op: Hvad kendetegner familiens mediebrug og hvilke normer og værdier er på spil i den forbindelse. Det er heller ikke uden betydning, hvorvidt man vokser op i en storby med et hurtigt net, eller om man bor i et landområde med dårlig netforbindelse.

Elevernes uformelle mediebrug kan ikke umiddelbart kalkeres over i en formaliseret, pædagogisk kontekst. Ofte anvender børn og unge andre digitale ressourcer end de ressourcer, der er anvendelige til pædagogisk brug. De færreste er vant til at anvende digitale ressourcer, der har som formål at understøtte samarbejdsformer – og som lukker op for mere innovative læreprocesser.

Der er i dag en helt særlig fokus på undervisning, der kan måles og vejes – og som derfor kan karakteriseres som ”synlig læring”. I fokus er den enkelte elev og dennes læring. Samtidig er der en tendens til at reducere didaktik til spørgsmål om metoder og recepter. Vi er især optaget af læreprocesser, der understøtter arbejdet med at udvikle fantasi, kreativitet og lære børn og unge at indgå i forpligtende arbejdsfællesskaber. Vores fokus er rettet mod at udvikle læringsformer og samarbejdsformer, der kan understøtte innovative læreprocesser. I denne artikel giver vi et bud på, hvorledes der kan lukkes op for nye typer af læreprocesser, når elever inddrages som aktører i undervisningen.

Mediekultur og mediepædagogik

Vi gør op med den tendens til at udnævne elever med særlige tekniske forudsætninger til særlige ressourcer i undervisningen. Fordi en elev f.eks. spiller computerspil dag og nat og er en teknisk nørd, er der ingen garanti for, at den pågældende elev er i stand til at formidle denne viden til andre. Fordi man personligt kan anvende et digitalt redskab i en kontekst, er det langt fra sikkert, at man kan overføre disse færdigheder til en anden kontekst.

I forbindelse med udvikling af medieområdet i skolen har man i mange år forsøgt sig med ildsjæle, fyrtårne og digiguide. Vi mener ikke, at skolekulturen (og skolens mediekultur) udvikles ved disse mere eller mindre frivillige ordninger. Samtidig er det vores opfattelse, at denne tilgang i særlig grad er præget af en snæver teknologi- og medieforståelse, hvor fokus først og fremmest er på ressourcen (artefakt en eller genstanden) frem for konteksten: den mediepædagogiske praksis.

Der er samtidig en særlig opmærksomhed på princippet "Bring Your Own Device", som lægger op til, at børn og unge i skolen skal kunne anvende den teknologi, de selv medbringer og gerne den teknologi, som de har i lommen (smartphone). I den forbindelse skal den pædagogiske organisation geares til, at man teknologisk kan favne alle former for Devices'. Vi vil godt sætte spørgsmålstegn ved denne tilgang og påpege, at ikke alle børn og unge råder over teknologisk udstyr, der er anvendeligt i en pædagogisk sammenhæng. Hvad med de børn og unge, der ikke kommer fra de velstillede og veluddannede familier, hvor man råder over meget forskelligt og avanceret udstyr og hvor nettet er hurtigt (4G)? Hvad hvis man nu kommer fra et ikke-privilegeret miljø og f.eks. mere er til computerspil og spillekonsoller?

Vi flytter fokus fra teknologi og digitale ressourcer og retter opmærksomheden mod: hvilke personlige ressourcer den enkelte elev har i "rygsækken". Hvem kan tegne? Hvem kan fortællingens kunst? Hvem kan fabulere? Hvem er god til at organisere arbejdet? – Det er den type ressourcer, vi som udgangspunkt skal dyrke. Vi skal ikke dyrke, at fordi nogle råder over særlige tekniske færdigheder, så giver vi dem en speciel rolle. Upåagtet kommer vi til at dyrke isolerede tekniske færdigheder som noget særligt. Med andre ord kan vi sige, at der er en snæver fokus på digitalisering, frem for en fokus på en palet af forskellige færdigheder, der er nødvendige for at udvikle mediekulturelle kompetencer. Vi flytter fokus fra digitalisering til medialisering - fra en snæver teknologi-fokus til en mediekulturel og mediepædagogisk tilgang og forståelse.

Når elever er aktører – i bakspejlet

Når elever er aktører, og der arbejdes med medieproduktion i skolen, så fungerer det ofte som et supplement til en skolefaglig aktivitet, der i forvejen foregår. Det betyder sjældent, at det faglige indhold ændres eller at der anvendes andre arbejdsformer, end hvad man normalt gør. De digitale ressourcer bringes ind i skolen og gerne som et motivationsteknisk fif.

Når elever er aktører, tager man det sjældent alvorligt, hvad eleverne i virkeligheden bringer med ind i læringsrummet. Man er mere imponeret over, at "det er på film" eller "det er optaget som lyd". Der er sjældent fokus på indholdet, og sjældent en opmærksomhed, der retter sig mod, hvorvidt dette bringer os en andet sted hen. Giver det os en yderligere forståelse? Nej, fokus er rettet mod: "Ih, hvor er det fint, at du filmet det med din lille smartphone". Og vi klapper. Men vi er ikke opmærksomme på, hvad mediet gør med os, eller hvad vi gør med mediet. Om der i virkeligheden fortælles en helt anden historie. Dette gælder ikke kun, når der filmes, men også, når der anvendes forskellige digitale præsentationsformer i form af app's (som f.eks. prezi, imovie). Disse skabelonprogrammer repræsenterer en umiddelbar form for æstetik, som vi som

undervisere kommer til at ligge under for. Dermed er der også stor chance for, at vi overser betydningen af at forfine udtrykket, at arbejde med æstetik og formsprog.

Når elever er aktører og arbejder med film eller medieproduktion i danskundervisningen, er der f.eks. en tendens til, at eleverne skal udarbejde et skriftligt storyboard, inden de går i gang med at filme. De skal i skrift redegøre for, hvad og hvordan de har tænkt sig at filme – før de filmer. Det betyder, at nogle elever kommer til at skrive sig til produktionen frem for at sanse sig til produktionen. De filmiske virkemidler, æstetikken og formsproget udforskes sjældent. Der laves film i overensstemmelse med skriftsproglig tradition. Og det kan ses tydeligt på resultatet. Heller ikke børnene er efterfølgende særligt tilfredse med resultatet.

Når elever er aktører – i et udviklingsperspektiv

Vi er fortalere for, at mediarbejde og -produktion designes som mindre forløb og gerne i form af såkaldte penneprøver (små øvelser). Der produceres f.eks. ikke ét samlet filmisk forløb, men der arbejdes med små produktioner, som bruges til og belyser forskellige dele af læreprocessen og som har forskellige faglige formål. Emnet og indfaldsvinkler udvikles undervejs, form og indhold udvikles over tid. I fokus er de filmiske virkemidler. På den måde anvender vi filmmediet i overensstemmelse med mediets æstetik og formsprog. På den måde lærer børnene at arbejde udforskende og eksperimenterende. Dermed lærer børnene også at gå til en genre med et analytisk og kritisk blik, og det er en vigtig mediekulturel kompetence i et multimodalt samfund.

I indskolingen skal vi f.eks. på tur i mosen, og vi medbringer vores iPads. Vi anvender en app på iPaden, der hedder IVoice Recorder, som optager lyd undervejs på turen. Vi anvender også iPad til at tage billeder og video. I mosen handler det om at være til stede og være åben overfor, hvad der sker herude. Vi kan f.eks. være opmærksomme på, hvilke fugle der er i mosen. Det kan også handle om vejret derude, er det blæsende eller koldt? Når vi kommer hjem, gælder det om at sætte ord på, hvor har vi været i dag. Vi lytter f.eks. på lydstumperne og udfordrer hinanden på, om vi kan høre, hvor vi har været i dag. Kan vi lave et lyd kort over, hvor vi har gået? Alle elever skal byde ind. Alle skærper deres sanser. Lydene sættes sammen til et forløb. Vi har sanset, reflekteret og delt med hinanden. Det er enkelt at lytte på, og det er enkelt at dele. En mulighed er at gå turen igen efter en uge. Lyder det anderledes nu? Hvorfor?

På mellemtrinnet arbejder vi f.eks. i dansk med følelser, og eleverne skal udfordres på, om man kan filme følelser. Der må ikke anvendes storyboard, men eleverne skal eksperimentere med at udtrykke følelser og eksperimentere med film som udtryksform. Eleverne arbejder to og to eller i grupper. Som udgangspunkt præsenteres eleverne for nogle følelser (f.eks. ensomhed og kærlighed). De skal derefter give eksempler på disse følelser. Nogle af dem skal lave fotos, andre skal lave lydfiler. De skal selv iscenesætte følelsen. Andre får til opgave at benytte tegneprogrammer og så tegne følelsen. Dvs. vælge nogle ikoner, der udtrykker følelsen. Måske har læreren den dagsorden, at de drenge, der normalt er gode til at lave lyde, sættes her til at arbejde med ikoner. Måske skal netop disse drenge have mulighed for at arbejde sammen og dyrke deres store interesse. Måske skal eleverne arbejde med animationsfilm og benytte apps som *Puppet Pals*

eller *I motion* på iPad en. Under alle omstændigheder rammesætter læreren arbejdet således, at eleverne arbejder med forskellige udtryksformer og har noget forskelligt at præsentere for hinanden.

I udskolingen arbejdes f.eks. med projektopgaven og centralt i den forbindelse er elevernes evne til at samarbejde og dele viden. F.eks. arbejdes der med et projekt, der hedder "Samarbejde på tværs af...". F.eks. samarbejde med nogle i et andet land, i et andet kvarter eller i en anden klasse. Der er tale om et tværgående projekt, hvor alle elever gøres til aktører. Alle elever skal i første omgang give et kort oplæg om et delaspækt eller et delemne. I den forbindelse skal de vælge en ressource, der kan bruges i forbindelse med fremlæggelsen. Der er tale om et fragment, og de kan selv vælge udtryksformen. De vælger selv fragment, medie og genre. De fremlægger for hinanden. Efterfølgende skal eleverne i gruppe diskutere og belyse, hvad har jeg/vi lært af dette? Der anvendes portfolio (f.eks. One Note) til at beskrive læreprocessen. Grupperne kan sammensættes ud fra typer af fragmenter og/eller ud fra et ønske om at sætte bestemte typer af elever skal samarbejde. Under alle omstændigheder er det overordnede fokus at skabe grobund for videndeling og udvikling af innovative læreprocesser, hvor alle elever oplever betydningen af at være aktiv medspiller.

Udvikling af en mediepædagogisk praksis

Gennem hele skoleforløbet skal der arbejdes med at udvikle en mediepædagogisk praksis – såvel i faglige som i tværfaglige sammenhænge. Der skal kastes nyt lys over forholdet mellem elevernes uformelle mediebrug og skolens formelle mediearbejde. Der skal eksperimenteres med at medieproduktion og -analyse gennem hele skoleforløbet.

Fokus skal i højere grad rettes mod, hvorledes den enkelte elevs læringsforudsætninger bedst muligt foldes ud i forpligtende arbejdsfællesskaber. Som lærere og pædagoger skal vi blive bedre til at rammesætte arbejdet og lære at sammensætte arbejdsgrupper, der understøtter eksperimenterede og innovative læreprocesser. Der skal eksperimenteres med nye arbejds- og samarbejdsformer.

Det er vores erfaring, at læring bedst finder sted i forpligtende fællesskaber. I skolen skal børn og unge lære at arbejde i fællesskaber. "Når alle elever er aktører" understreger netop betydningen af, at man bedst lærer af hinanden og i et forpligtende fællesskab. Man lærer af at gøre noget med andre. Hermed lægges også op til udvikling af en mediepædagogisk praksis i skolen, som i langt højere grad lægger vægt på projektor organiserede aktiviteter og værkstedsprægede arbejdsformer.