

Fortællinger fra danskprojekterne

2. klasse digter videre på en historie med CD Ord

Uformel læring

Uformel læring er karakteriseret ved hovedsageligt at foregå uden for den institutionaliserede undervisning og er et *middel* til læring i forbindelse med en række aktiviteter. For analytisk at forstå børns uformelle læreprocesser anvendes erfaringer fra forskningsprojektet *Børns opvækst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv*, hvor det har været muligt at indkredse uformelle læringsformer i lyset af børns forskellige digitale aktiviteter som fx chat, online-spil, produktion af profiler og hjemmesider. Til forskel fra den uformelle læring foregår formel læring typisk i deciderede undervisningsinstitutioner med læring som et overordnet *mål* for de aktiviteter, som foregår. Når børn i fritiden spiller online-spil, lærer de sig nye engelske ord og sætninger som et middel til aktivt at kunne spille med i spillet. Men når eleverne i skolen gennem forskellige didaktisk tilrettelagte aktiviteter lærer nye engelske ord og sætninger, så er målet for aktiviteterne at lære engelsk.

I skolen er læring altså et *mål* for de aktiviteter, der finder sted. I fritiden er læring for børnene et *middel* til fx at være med i leg, at kunne spille computerspil, at chatte og at lave hjemmesider. For at kunne lege er børnene nødt til at lære noget. På den måde bliver læring en forudsætning for og en integreret del af legen, hvor det for børnene handler om at være i en god situation.

I børns fritidskultur kan der iagttages forskellige uformelle læringsformer. Det drejer sig om *læringshierarkier, læringsfællesskaber og læringsnetværk*, som fungerer i forskellige sammenhænge (for nærmere beskrivelse af disse læringsformer se hovedrapport under Læring). De enkelte læringsformer kan siges at udgøre et sæt af læringsstrategier, som er de fremgangsmåder, børnene anvender for at opnå færdigheder og for at få viden om noget specifikt. Endvidere beskriver den enkelte læringsform de organisationsformer, børn konstruerer eller etablerer for at lære. Børns uformelle læringsformer er ofte effektive måder at lære på, hvorfor det er vigtigt i skolen at give plads til disse læringsformer, ligesom de må medtænkes i den måde, som undervisning og læreprocesser organiseres på i skolen

2. klasse i computerrummet

Læreren i denne klasse har set CD Ord brugt til specialundervisning og har fået den ide, at programmet sammen med MS Word kan bruges som katalysator for elevernes læringsproces i forhold til at fortælle, skrive og stave. Selvom de har arbejdet en del med fortællinger, har eleverne svært ved at komme ud over at skrive beskrivelser. Deres historier er generelt meget korte og uden spændingskurve.

Der er ikke fri adgang til it og computere på skolen, men eleverne har haft lidt grundlæggende it i 1. klasse. De kan selv logge på og skrive meddelelser til hinanden. De kan skrive i MS Word, og de forstår princippet i CD Ord, med at man kan skrive, få læst højt og finde ord i ordlisten. Læreren har booket computerlokalet i to omgange

à 2 timer. Klassen er delt op i to grupper af hensyn til pladsen i computerlokalet. Den første dag er det de ni piger i klassen, der skal arbejde med pc'erne.

Som forberedelse til skriveforløbet i computerrummet har læreren fortalt en historie og sluttet den ved et dramatisk højdepunkt. Eleverne har derefter selv digtet videre på historien ved at tegne og skrive kladder i hånden. Meningen er, at kladden skal skrives ind på computer. Læreren og en hjælpelærer går rundt, taler med eleverne om deres arbejde og hjælper, der hvor det er nødvendigt.

Eleverne er hurtigt i gang med computerne, og de synes helt klart, at det er sjovt. To piger snakker sammen, mens de starter deres historie: ”en dejlig sommer ...”. De skriver bogstaver og finder straks det fulde ord i CD Ords ordliste ved at høre ordforslagene læst op. De deler head-settet, så de begge kan høre samtidigt. De er nysgerrige på ord, som de ikke lige kender, og får oplæserstemmen til at læse op: Socialdemokratiet, junibevægelsen. De andre grupper bruger også ordlisten til at finde sjove, mærkelige og måske ”frække” ord. På denne måde laver de CD Ord om til en slags computerspil. En pige finder ud af, at hvis hun først har valgt ordet ”sommer” og så klikker på ”sommer” igen, viser ordlisten sammensatte ord med ”sommer” – fx ”sommerdag”. Derefter kan hun rette sin makker, der har skrevet ”sommer dag, en fejl, MS Word’s stavekontrol overser. Derefter fortæller hun de andre, hvordan man finder listen med sammensatte ord.

Oline arbejder alene og har ikke skrevet nogen kladder i forvejen. I stedet for har hun lavet fine tegninger – en slags tegneserie eller storyboard. Da hun begynder at forstå princippet med at finde ord, forlader hun sin planlagte historie og digter frit videre. I alt får hun skrevet en drabelig historie på over ½ A4 side i 12 pkt. – det er mellem 300 og 400 ord. Hun synes, det er rigtig sjovt.

Pigerne arbejder motiveret og koncentreret, og der er ingen tvivl om, at de synes, det er en god måde at arbejde på. Det er meget sjovere end almindelig skrivning, og så bliver det meget flottere, fordi de kan layoute historien med forskellige fonte, størrelser og farver. Noget de går meget op i.

Analyse

I forløbet bruger eleverne talesprog og lytning som værktøjer til at konstruere begyndelsen på nye ord. På denne måde kan de få CD Ords ordliste til at producere brugbare forslag. De bruger fremgangsmåden på to måder: 1) De leder efter ord, som de gerne vil have med i historien. 2) De bruger listen som et computerspil, hvor de ser, hvem der bedst kan få listen til at komme med de sjoveste, særeste eller frækkeste ord. Især Oline, der for alvor kommer i gang med friskrivning, bruger listen til at konstruere med, fx ord som *skadestue*, *ambulancetjeneste* og *narkose sygeplejerske*.

I løbet af de to lektioner viser flere elever, at de kan huske stavning af ord, som de en gang har fundet i listen. De bevæger sig således langsomt fra at bruge listen hele tiden til at bruge den, når de har behov for det. Oline inddrager ord, som hun tidligere har lært ved en fejl. Hun ville skrive *lege* men skrev *læge*. Da hun senere får brug for en læge, husker hun stavemåden uden at bruge ordlisten.

Forløbet viser, at lærernes forskellige måder at intervenere på, giver forskellige resultater hos eleverne. Dansklæreren opfordrede eleverne til bare at gå i gang med at digte, skrive løs og bruge ordlisten til at finde svære ord med. Så kunne de bagefter lytte til længere passager og høre, om der var formuleringsfejl. Den anden lærer opfordrede eleverne til hele tiden at lytte efter, om det de skrev, var korrekt. Resultatet af den første strategi var længere historier med en del sproglige fejl, som så blev rettet. Resultatet af den anden strategi gav korrekte ord og korrekt stavning, men havde en tendens til at stoppe elevernes fortælle-flow.

I forhold til pigerne har brugen af it en særlig, motiverende funktion. Pigerne går meget op i at kunne layoute deres historie. De vil simpelthen gerne skrive en historie bare for at kunne lave den flot med tegninger, overskrift og farver. Til gengæld bliver flere af pigerne hæmmet, fordi de åbenlyst mangler helt basale it-færdigheder. De kan ikke huske tastaturet udenad, kan ikke bruge højreklik, og de sætter fx ikke cursoren ind der, hvor de vil rette eller ændre. I stedet sletter de hele afsnit for at rette en stavefejl.