

Fortællinger fra danskprojekterne

5. klasse skriver billedstile – stafetforløb

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

Præsentation af billedstile – PowerPoint og Interaktiv Tavle

Ideen i projektet er at bruge it som støtte og inspiration i både mundtlig og skriftlig dansk. Årets stile (ca. 2 pr. måned) skrives som gruppearbejde. Stilene skal indeholde både billeder og tekst og skal afleveres som enten en PowerPoint eller en PhotoStory. Grupperne fremlægger produktet i klassen som en kombineret visuel, skriftlig og mundtlig præsentation. Derefter fortæller de andre børn, hvad de synes om arbejdet og stiller spørgsmål til gruppen. Selve visningen foregår på klassens interaktive tavle.

Andreas og Villiam har lavet en PowerPoint om computerens historie. Præsentationen har en flot æstetik og layout. De har også fundet gode illustrationer til temaet på nettet. Blandt andet en graf over, hvor mange der bruger nettet til hvad i forskellige lande. Til slut viser de et skærmbillede med spørgsmål til klassen:

- Hvordan ser computeren ud i fremtiden?
- Hvornår blev den første computer opfundet?
- Hvornår blev mikro-chippen opfundet?
- Hvor mange bruger nettet?

Det er noget, der skaber engagement hos de andre, der gerne vil byde ind. Fx spørger en dreng: *"Hvordan går det til, at computere først blev brugt til hemmelige beskeder og nu bliver brugt til spil?"*. Der er en længere snak om, hvornår den første pc blev opfundet, og gruppen bliver spurgt om, hvordan de har arbejdet.



Ejnar og Valdemar har lavet en PowerPoint præsentation om Monstertrucks. Også deres layout er flot med gode billeder og læsbar tekst. De starter med en indholdsfortegnelse til præsentationen, og i præsentationen supplerer de hinanden og henvender sig direkte til tilhørerne: "Som I kan se ...", hvorpå de fortæller om den kæmpestore *Bigfoot*. De forklarer, at der er et "Monstertruck-sprog" og viser med billeder og ord, hvad "stejle" og DOUGHNUT betyder. De afslutter med at vise deres kilder. De andre børn er enige om, at oplægget er flot og godt, og at de har forberedt sig meget. De siger selv, at de har øvet fire gange. Derimod er klassen lidt uenige om, hvorvidt det er godt, at de fortæller begge to. Alle er enige om, at det virker godt, men de er i tvivl, om det overholder "reglerne" for, hvordan man fremlægger.

Analyse

PowerPoint-stilene aktualiserer *æstetisk, etisk og historisk forståelse*, fordi eleverne skal formidle et emne, de har undersøgt og sat sig ind i. Det æstetiske aspekt foldes ud i valget af fremlæggelsesform og design af skærbilleder i PowerPoint. Det etiske udfordres, når de skal forholde sig til information fra nettet, altså kildekritikken, og det historiske ligger i, at de skal sætte sig ind i emnet ud fra forskellige perspektiver. Hele det komplekse arbejde med at omforme materiale fra andre kilder (internettet og bøger) til en visuel fremstilling med tilhørende mundtlig fremlæggelse stiller krav til *udviklingen af en sproglig bevidsthed og en åben og analytisk indstilling*. Især i fremlæggelse af Monstertrucks, viser de to drenge, at de evner at drage meta-referencer mellem det særlige Monstertruck-sprog og en kendt reklame for en autoforhandler. Metoden støtter eleverne i at konstruere en fortælling, præsentere emnet som visuelt stof og udføre en mundtlig fremstilling.

Fremlæggelse af PowerPoint-stile giver også stof til overvejelser. Der ligger nemlig en risiko for, at æstetikken får mere opmærksomhed end kvaliteten af indholdet. I stilen om computerens historie viser det sig, at drengene har valgt at medtage begreber som *DOS* og *operativsystem* uden at have nogen anelse om, hvad de betyder. Deres afsluttende skærm med en række spørgsmål til klassen er en rigtig god ide til at skabe dialog og refleksion. Men drengene har ingen anelse om, hvad svarene kunne være. Klassen kommer med mange forslag til svar, men da ingen kender de rigtige svar, bliver det til gætterier. På spørgsmålet om den ældste computer svarer Louise korrekt, men der er ingen, som tror, hun har ret, og derfor besluttet svaret ved afstemning i klassen.

For læreren åbner sådanne situationer for mange muligheder, især hvis man har en interaktiv tavle og/eller internet til rådighed. Så er det oplagt at tage en snak om en række emner: Hvordan finder man information på nettet? Hvorfor skal spørgsmål være klare, for at man kan få brugbare svar? Det er oplagt samtidig at demonstrere hvordan man søger. Her ligger altså nye didaktiske udfordringer for lærerne, fordi en manglende kildekritik kan lede til alvorlige misforståelser. Således kunne et tema om Anden Verdenskrig føre eleverne hen på hjemmesider lavet af Holocaust-fornægtere. Hvis eleverne ikke reflekterer over kildekritik, ville disse sider kunne fremstå som troværdige kilder, fordi sådanne hjemmesider tilstræber at ligne officielle hjemmesider om Holocaust.