

Lärarstudenter ska lära bättre med IT

KK-stiftelsen satsar 100 miljoner kronor på att stärka IT i lärarutbildningen. Det är den största satsning på IT i skola och utbildning som gjorts sedan statens miljardprojekt IT i Skolan (ITiS) i slutet av 90-talet.

SATSNINGEN GENOMFÖRS i samarbete med lärarutbildningar, kommuner och näringsliv, vilket innebär en total omfattning på minst 200 miljoner kronor.

– Endast en av tio lärarstudenter är nöjd med de kunskaper de får om hur IT kan användas i det framtida yrket. Satsningen ska förbättra dessa siffror radikalt, säger Christina Ehneström, programchef för IT i skola och utbildning på KK-stiftelsen.

Lärarstudenternas lärande och yrkeskompetens står i fokus. För att kunna möta elevernas behov och bidra till skolans utveckling krävs att morgondagens lärare har hög digital kompetens.

– Vi vill stimulera ett närmare samarbete mel-

lan kommunernas ”praktikskolor” och lärarutbildningen. När studenterna är ute i skolorna ska de använda IT både med skoleleverna och i kontakterna med lärarutbildningen, säger Yngve Wallin, som är ansvarig för satsningen.

KK-stiftelsen har avsatt 100 miljoner kronor för att stödja IT i lärarutbildningen under den kommande tioårsperioden. Projekten ska motfinansieras med minst samma summa som beviljas i projektmedel från KK-stiftelsen. Det innebär att satsningen totalt kommer att omfatta minst 200 miljoner kronor. Stärkt samverkan med kommuner och näringsliv, liksom en starkare forskningsanknytning är viktiga delmål för satsningen.

I 2005 års utlysning kommer två till tre projekt att väljas ut och cirka 30 miljoner kronor att fördelas. Ansökningsperioden för årets utlysning löper till den 2 maj 2005. Utlysningar kommer också att ske 2007 och 2009.

Läs mer på www.kollegiet.com.

”Jag kunde ingenting om datorer”

Marie Israelsson, lärare på Värmdö gymnasium i svenska, biologi, bioteknik och journalistik minns hur det var när hon lämnade Lärarhögskolan för sju år sedan.

– **JAG HADE ALDRIG** ägt en egen dator och hade överhuvudtaget ingen bild av hur IT kunde användas i skolan.

Marie Israelsson är en av initiativtagarna till Värmdöprojektet, som stöds av KK-stiftelsen. Projektet syftar till att förbättra lärarutbildningen och hitta nya modeller för lärarstudenternas praktik.

– Min uppfattning är att lärarutbildningen är alltför opraktisk, många blivande lärare är inte



Marie Israelsson, till vänster, arbetar i Värmdöprojektet för att förbättra lärarutbildningen.

kapabla att leda eleverna framför datorerna.

Hon anser att IT-kunskaper är en absolut nödvändighet för lärarna i skolan – både vid presentationer och vid research. Och de kunskaperna har inte lärarstudenterna.

– De kan väldigt lite, och det är först på praktikplatsen de får lära sig använda IT i undervisningen.

Våra kulturarv blir virtuella

GAMLA UPPSALA KYRKA finns numera i 3D-version på nätet. Projektet är ett i raden av försök att visa upp världens kultur- och naturarv på ett nytt och interaktivt sätt.

Sidan 2

WEBBTIPS

Lärorikt om framtida Göteborg

HUR SKAPAR VI ett hållbart samhälle? Den viktiga frågan har man arbetat med i flera år i projektet Göteborg 2050. Resultatet är en tankeväckande samling visioner om framtiden.

Sidan 3

FORSKNING

Vuxnas oro styr barnens surfande

BARN OCH VUXNAS bild av farorna på internet skiljer sig markant. Elza Dunkels har forskat kring barns internetanvändande och hon är rädd att vissa barn kommer efter i sitt lärande på grund av föräldrarnas restriktioner.

Sidan 4-5

SYNPUNKTEN

Bra lärande måste upplevas

LUSTEN ÄR NYCKELN till det engagerade lärandet. Tyvärr är det något som få utbildningsnämnder förstår, skriver Sten Selander och hoppas att människors upplevelse ska tas på mer allvar i framtiden.

Sidan 6

NYTT PÅ KOLLEGIET

Elever skapar egna datorprogram

PÅ ERIKSBERGSSKOLAN programmerar eleverna själva, skapar datorspel och bygger webbplatser. Både lärare och elever tycker att samarbetet inom klasserna blivit bättre.

Sidan 7

Besök 1100-talets Uppsala

DE VIRTUELLA KULTURARVEN blir allt fler. Vi kan vandra genom pelargångarna i det antika Grekland, prata med människorna i Pompeji strax före ödeläggelsen eller njuta av utsikten från toppen av World Trade Center som den såg ut före 11 september 2001.

Eller delta i en S:t Eriksmässa i Gamla Uppsala kyrka den 18 maj 1180.

Det är möjligt tack vare Kulturarvsdialogen, ett projekt som skapat en virtuell version av Gamla Uppsala kyrka. Projektet är ett samarbete mellan Riksantikvarieämbetet och Chalmers Tekniska Högskola.

– Skulle vi kunna skapa en ny och anorlunda typ av mötesplats för samtal om kulturarvet? Det var det övergripande målet för oss, säger projektledaren Rolf Källman på Riksantikvarieämbetet.

Tanken med att bygga upp kulturarv i interaktiva 3D-miljöer är naturligtvis att på ett fängslande och dramatiskt sätt visa upp viktiga historiska miljöer så att



I den virtuella Gamla Uppsala kyrka kan du gå runt hur du vill, lyssna på mässan och samtala med de robotiserade guiderna via chatt.



de också lockar den allt mer datoriserade ungdomen att titta in i kyrkor, palats eller andra historiska platser. En virtuell modell ger en bättre helhetsbild än en text eller en bild, särskilt som det går att lägga till ljud och animeringar och länka till faktabaser och arkiv.

Elever från skolor i Uppsala har också hjälpt till med att skapa rätt känsla i den nya världen.

– När eleverna själva får möjlighet att påverka innehållet och formen så vaknar

deras kreativitet och lust att lära, säger Rolf Källman.

Ni kan själva besöka Gamla Uppsala kyrka på www.raa.se/gamla uppsala/virtuella uppsala.asp. Den virtuella världen kallas Timedoc och kräver en enkel nerladdning av en programvara.

IT OCH LÄRANDE 2/05

ANSVARIG UTGIVARE: Christina Ehneström, KK-stiftelsen, Box 3222, 103 64 Stockholm, tel: 08-56 64 81 00, fax: 08-24 75 09, webb: www.kollegiet.com, www.kks.se.

REDAKTIONSRÅD: Redaktör Anders Kretz (anders.kretz@kks.se) och Carina Olsson.

ADRESSÄNDRING: Papperstidning: peter@redners.se

UTGIVNING: Nyhetsbrevet IT och lärande utkommer var tredje vecka till prenumeranter per e-post. Vartannat nummer ges även ut i pappersform och skickas till samtliga skolans personalrum samt publiceras på internet: www.kollegiet.com.
Upplagan är 45 000.

PRENUMERATION: Prenumerera på IT och lärande – kommer som e-post direkt till din dator. Adress: www.kollegiet.com. Välj Nyhetsbrevet IT och lärande i den gula menyn till vänster.

IT och lärande utges av KK-stiftelsen.

TRYCK: Redners, Stockholm.

KK-stiftelsen <>

Ta hjälp av en digital expert

LÄRARE KAN HAMNA i situationer där de kan tvingas agera kurator eller psykolog. Då behövs stöd och hjälp av experter. I framtiden kanske den hjälpen kan komma via datorn, om ett nytt projekt slår väl ut.

Under våren testas det första så kallade expertsystemet av lärare i Uppsala. Ämnet är narkotika och ska fungera som stöd för lärare som är oroliga för någon av sina elever.

Expertsystemet är en sorts digital rådgivare som ställer frågor som ”Är eleven ofta trött?” och ”Är eleven mer irriterad än tidigare?” till läraren. Till sist ger programmet en indikation på om det kan finnas en risk att eleven i fråga

har narkotikaproblem, något som kan vara en vägledning för hur läraren ska agera.

Det är VLM-institutet i Uppsala, som tillsammans med lärare i Sandviken, studenter i Uppsala, drogexperter och utvecklare på Tieto-Enator tagit fram systemet.

Tanken är att det ska finnas ett helt paket med liknande resurser riktade till både lärare, skolledare, elever och föräldrar. VLM-institutet arbetar nu med det andra expertsystemet som ska fungera som ett ledarstöd i arbetslag och främst rikta sig till skolledare.

Läs mer om de digitala rådgivarna på VLM:s webbplats www.vlm.se.



Anders Pettersson, VLM.

På www.kollegiet.com kan du prenumerera på KK-stiftelsens elektroniska nyhetsbrev om IT och lärande

Ett lärorikt besök i Göteborg år 2050

HUR KOMMER FRAMTIDEN att se ut?

Vad kan vi själva påverka? Detta är viktiga och grundläggande frågor för skolan. En utmärkt utgångspunkt för ett klassarbete om vilket samhälle vi tillsammans skapar är projektet "Göteborg 2050".

Under fyra år har forskare, myndigheter och skolelever deltagit i framtidsprojektet. Resultatet är en mängd dokument och artiklar som visar på hur ett hållbart samhälle ska kunna skapas.

Projektet avslutades vid nyår med att göteborgarna själva kunde stoppa ner sina framtidsvisioner i en kista, en tidskapsel, som inte får öppnas förrän år 2050.

Mycket av det som lades ner i tidskapseln



går att läsa redan nu på projektets webbplats, www.goteborg2050.nu.

I kommunens tidning Vårt Göteborg finns också en mängd texter som är värda att läsa, bland annat flera artiklar om framtiden skrivna av skolelever. Här kan du bland annat läsa om varför Göteborg om 45 år är en förort till Skövde, att bilarna är färre och att kvinnorna tagit över.

Låt dessa texter bli inspiration för ett eget arbete i klassen. Skriv egna texter – och ligg på din egen kommun så att de själva genomför ett projekt om framtiden.

På www.vartgoteborg.se hittar du artiklarna, välj Tidskapseln i vänstermarginalen.

Diktatorn och Lilja 4-ever

BARN OCH UNGA gillar film, och det intresset är naturligtvis ett bra skäl för att använda film i undervisningen. Men problemet för många lärare är att eleverna ser mycket mer på film och kan mycket mer om filmens språk än läraren själv.

På Svenska Filminstitutets webbplats finns en avdelning om skolbio som kan vara mycket användbar för lärare som vill förstå mer om film.

Dels finns här Filminstitutets skolbiopaket, med tips om många intressanta filmer kompletterade med lärarhandledningar, dels en mängd material att ladda ner eller beställa. Böcker, rapporter och handledningar om biografier, filmer som elever själva gjort och om mediapedagogik i stort.



Chaplin redo att erövra världen i *Diktatorn*. Mycket att lära av gamla klassiker och nya finns på Filminstitutets webbplats.

Mer information om den filmpedagogiska tidningen Zoom finns också på webbplatsen, www.sfi.se/skolbio.

Plåta digitalt med Åsa

En bild säger mer än tusen ord. Men att använda digitala bilder tycker många är krångligt. Nu finns en enkel och utmärkt kurs i digital bildframställning på Multimediateknikens webbplats som gör att de flesta kan våga. Det är Åsa Kronkvist på högskolan i Kristianstad som skapat bildskolan.

Här kan man lära sig både att själv ta bilder med digitalkamera och att sedan arbeta med bilden i datorn. De program som används kan laddas ner gratis. Dessutom finns råd om hur man söker efter bilder i Multimediateknikens bildarkiv, liksom en grundläggande – och mycket bra – kurs i bildanalys.

På www.multimedia.skolutveckling.se/ hittar ni Åsas bildskola.

Spring ända upp till solen

Hoppa hopprep, cykla, kör rullstol eller spela ishockey och ta dig ut i rymden. Solresan är ett rymdäventyr där Nordens barn samlar rörelseaktivitet för att nå solen, 150 000 000 kilometer bort.

På webbplatsen kan barnen lämna dagliga rapporter om hur mycket de rört sig under dagen och en rymdraket närmar sig sakta men säkert solen beroende på dessa rapporter. Hela klasser kan delta, och kanske tävla mot varandra på skolan. På webbplatsen kan klassen enkelt följa sina resultat.

Coach för Solresan är Sveriges första astronaut, Christer Fuglesang.

Under året sänds Solresan på Bolibompa i Sveriges television, där också webbplatsen finns på <http://svt.se/go>.

Yopa för unga skribenter

Skrivarskola, reportertips och möjlighet att bli publicerad på webbplatsen. Nya webbplatsen Yopa riktar sig till elever på gymnasiet och de senaste åren i grundskolan som gillar att skriva och uttrycka sig i bilder.

Bakom Yopa står Tidningsutgivarna och den nya webbplatsen ska vara ett komplement till Tidningen i skolan som mer riktar sig till lärare. Tidningsbranschen bidrar själv med fakta och handfasta råd och ungdomarna som skickar in bidrag har möjlighet att bli publicerade på webbplatsen och även i de tidningar som tillhör Tidningsutgivarna.

Läs mer på www.yopa.se.

”Vissa grupper av barn, till exempel flickor, kan komma efter i sitt lärande bara för att oroliga föräldrar förbjuder dem att använda internet.”

ELZA DUNKELS



HELENA HALVARSSON

Vuxnas oro styr barns tillgång till internet

Pedofiler, sämre språkbruk och för mycket stillasittande. Det är vad många föräldrar oroar sig för när deras barn är ute och surfar. Men den bilden stämmer inte överens med hur deras barn upplever farorna på internet.

ELZA DUNKELS är doktorand i pedagogiskt arbete vid institutionen för interaktiva medier och lärande vid Umeå universitet. Hon har undersökt vad sjuåringar tycker om internet.

– När jag har läser om faror för unga på internet så är det hela tiden de vuxnas värderingar som präglar debatten. Föräldrar och lärare oroar sig för att barnen ska råka ut för pedofiler om de lägger ut uppgifter om sig själva på nätet.

– Därför bestämde jag mig för att fråga barnen om hur de använder nätet och vilka faror

eller problem de själva stött på, säger Elza Dunkels.

Svaren var av en helt annan art än de vuxnas. De vanligaste var att barnen tyckte att det var dyrt att surfa, och att det kunde gå långsamt om de hade modem. De störde sig också på oönskad reklam och porr som poppade upp på vissa sidor. Några få uppgav att de fått svar från vuxna över 25 år när de lagt ut information om sig själva på en mötesplats. Någon tog illa upp, medan en annan avfärdade det med att ”snuskigubbar finns överallt”.

Enligt Elza Dunkels kan det vara helt fel av de vuxna att styra barnens internetanvändande utifrån sina egna farhågor.

– Jag tycker inte att man ska förbjuda barn att surfa eller att lägga ut information om sig själva på nätet. Däremot måste man hela tiden ha ett natur-

NÄTKULTURER

Elza Dunkels har en egen webbplats, Nätkulturer, www.kulturer.net, där hon har samlat en mängd information kring internetanvändning. Här kan såväl unga som vuxna läsa mer om hur man kan utnyttja internet och vad man bör undvika. Där har hon också en blogg, det vill säga en dagbok på nätet, som uppdateras varje dag. På webbplatsen finns också material från hennes egen och andras forskning.

ligt samtal om vad det innebär, och informera om att det som läggs ut på internet inte kan tas bort, utan finns där för all framtid, säger hon.

Hon anser att vissa grupper av barn, till exempel flickor, kan komma efter i sitt lärande bara för att oroliga föräldrar förbjuder dem att använda internet.

– Vissa barn kan få sämre förutsättningar i skolan. Vi måste grunda besluten på fakta, inte ett allmänt tyckande och troende. Ett beslut grundat på felaktig oro är inte rätt beslut, säger Elza Dunkels.

I sin studie drog hon en annan, viktig slutsats. Det var att vuxna sällan pratar med barn om internet.

– Mitt råd är att prata mer med barnen om internet och vad som finns där. Alla vuxna har något att bidra med. Många är rädda för att de själva inte kan så mycket om tekniken. Men barn ser inte internet som teknik utan mer som ett verktyg för kommunikation och nöje, säger Elza Dunkels.

För några år sedan startade Elza Dunkels en distanskurs vid institutionen där hon är verksam. Kursen, som heter Digitala kulturer och strategier, blev genast populär när utbildningsplattformen förlades till Lunarstorm. Det betyder att alla deltagare blir Lunarstormanvändare. De är medlemmar i en egen klubb, vilket gör att bara de kan läsa varandras meddelanden. Detta har visat sig ge oväntade läranderesultat.

– Det går inte att jämföra med en vanlig lärandeplattform. Vid andra, mer traditionella försök har det varit svårt att få folk att delta aktivt. Nu, när vi använder Lunarstorm, är det många som är pådrivande, berättar hon.



Elza Dunkels tips till lärare och föräldrar: [Prata med barnen](#) om vad som finns på nätet. [Förbjud inte barnen](#) att lägga ut information om sig själva. Men berätta att informationen kommer att ligga där för evigt och att alla kan läsa den.

Svårt att diskutera på webben

Få elever tycker att diskussioner på webben i undervisningen fungerar. Det visar en avhandling inom KK-stiftelsens forskningsprogram om lärande och IT (LearnIT).

Rose-Marie Olsson har studerat hur olika faktorer i datorstödd utbildning påverkar gymnasieelevers lärande. Forskningen visar att många elever tycker att kontakt med läraren öga mot öga är viktig – men den är inte avgörande för alla. Många upplever också att kommunikation med läraren via e-post är en viktig kontaktfunktion. Däremot tyckte de flesta eleverna att det var svårt att diskutera på webben, bland annat beroende på den tidsfördröjning som uppstår.

Avhandlingen ”Utbildningskontextens betydelse för lärandeprocesser” lades fram i januari vid Lärarutbildningen på Malmö högskola.

Läs mer på www.kollegiet.com under Forskning.

Datorspel förklarar svår verklighet

De verklighetsnära upplevelser som datorspel möjliggör, fungerar bäst som konkreta exempel i undervisningen. I stället för att läraren nöjer sig med att försöka förklara abstrakta och komplexa begrepp som till exempel diktatur, kan eleverna med hjälp av ett datorspel både leva i en diktatur och själva agera diktator.

Det visar en avhandling som Simon Egenfeldt-Nielsen vid IT-universitetet i Köpenhamn lagt fram. Samtidigt visar avhandlingen att det är nödvändigt att de situationer eleverna ställs inför under spelets gång förklaras, analyseras och diskuteras. Eleverna får gärna bli uppslukade av spelet, men läraren måste se till att upplevelserna integreras i undervisningen.

Läs mer på www.kollegiet.com under Forskning.

3D underlättar lärandet

”EducationAR” är ett forskningsprojekt som drivs av brittiska BBC för att undersöka värdet av så kallad AR (augmented reality) i undervisningen.

Det handlar om att blanda en verklig och en virtuell värld med hjälp av en digital skärm, en webbkamera och en projektor. Eleverna får se tredimensionella bilder av komplexa saker, de kan vrida och vända på dem för att förstå hur de är uppbyggda – och de kan själva delta i ett skeende på skärmen via kameran.

Både lärare och elever var mycket positiva efter att ha provat den nya tekniken. Forskarna konstaterar att detta interaktiva lärande gjorde att många elever kunde förstå komplicerade saker på ett bättre sätt och att testresultat i många fall blev bättre än genom traditionell undervisning.

På www.nestafuturelab.org/showcase/innovations.htm kan ni läsa mer om EducationAR.

USA: Allt vanligare med distansstudier

Nära tre fjärdedelar av skoldistriktet i USA tänker utöka sin distansundervisning, visar en studie från de federala skolmyndigheterna. Enligt rapporten studerar redan nu elever från en tredjedel av distriktet via nätet eller med hjälp av videokonferens. Huvudorsak till distansstudierna är att ge elever tillgång till kurser som inte finns på den egna skolan.

www.eschoolnews.com/news/showStoryts.cfm?ArticleID=5560

Eschool News, USA, 4 mars

Norge: Digitala skillnader mellan skolor

Norska skolor har väldigt skiftande kvalitet på sina uppkopplingar mot internet. Det visar en studie gjord av Abelia som är en intresseorganisation för IT-branschen. Risken finns att det blir stora skillnader mellan elevernas digitala kompetens, menar ordförande i Abelia, Paul Chaffey.

www.digi.no/php/art.php?id=210262

Digi.no, Norge, 7 mars

USA: Läxhjälp via nätet

I nordöstra Pennsylvania kan elever få hjälp med läxorna via de lokala bibliotekens webbplatser. Via tjänsten Live Homework Help kan den som har lånekort och internetuppkoppling komma i kontakt med lärare i flera ämnen under eftermiddagar och kvällar.

www.timesleader.com/ml/d/timesleader/11070560.htm

Silicon Valley News, USA, 7 mars

USA: Elever producerar TV-program på skolan

Trots att Detroit relativt sent gick med i den digitala revolutionen har stadens gymnasieskolor numera utrustats med digitala lösningar som ligger i framkanten nationellt sett. Det främsta exemplet är en ny gymnasieskola med konstinriktning – förmodligen den mest tekniskt avancerade i hela USA. Eleverna har tillräckligt med utrustning för att exempelvis sätta upp egna TV-shower och skapa animerad film.

www.detnews.com/2005/schools/0503/01/C01-103761.htm

The Detroit News, USA, 1 mars

Synpunkten

STEN SELANDER:

Upplev lärandet

FJÄLLEN. Sportlovsvecka. Backen full med människor som lär sig. Lär sig på ett upplevelsebaserat sätt.

Mest fascinerande är barnen. Hur de lär sig. Min sexåring som har åkt skidor fyra dagar i sitt korta liv sätter full fart utför röda backar. Av misstag hamnade vi i en svart brant, det gick det med. Hur kan det komma sig att dessa småtingar med liv och lust och på ett fullkomligt självklart sätt tar sig an en så komplicerat uppgift som att på ett par mycket hala plastbitar ge sig ut på verkligt glatt underlag i brant nedförslut?

Ingen skulle komma på tanken att lära sig skidåkning i ett klassrum (eller för den delen ett konferensrum, de "vuxnas" lärmiljöer). Så varför tror vi att svenska, engelska, matte och naturkunskap är något som vi bäst lär oss i grupper om tjugotvå i ett klassrum som tillåter minimala utlevelser, inlevelser och upplevelser?

Att använda sig av samhället, situationen, kontexten och individen i lärandet ter sig som självklart. Men vilka tidrapporter, schemaläggningar, skolorganisationer och utbildningsnämnder stöder egentligen sådana tankar?

SVERIGE ÄR FULLT AV ambitiösa, duktiga, dugliga lärare och fantastiska, nyfikna barn av alla åldrar. Hur tar vi dem på allvar? Om vi idag fick i uppdrag att skapa skolor (läs lärande) som inte vilade på den traditionella grunden för hur vi har organiserat lärande och värderat kunskap, hur skulle det då se ut? Hur skulle vi applicera det vi vet idag?

För så är det. Vi vet så mycket idag. Om beteenden och utveckling. Om pedagogiska modeller och didaktiska förhållningssätt. Om fysiska miljöer, trivsel på arbetsplatser, grupprocesser och individer. Men min upplevelse är att det är svårt att omsätta kunskaperna i praktiken. Någonstans så drunknar vi i möten,

papper, organisation, schemaläggningar, budgetar och alla andra måsten som hör till en skolorganisations vardag.

Skolvärlden skapar verklighet varje dag. Lämnar spår i människors liv, formar och förändrar.

Det är så lätt att tappa bort att människorna är den viktigaste resursen i skolan (världen?).

Processer, metoder och skapande möj-



STEN SELANDER

ligheter som tillåter människorna att faktiskt bilda sig, att växa som individer och just människor borde stå väldigt högt på många dagordningar.

Min mening är att vi behöver ta människornas (studenters, barns, lärares, vaktmästares etc) upplevelse på allvar. För att kunna ge det upplevelsebaserade lärandet kontext, form och innehåll. Att ta upplevelsen på allvar innebär dialog och att få dela med sig, att se, bli sedd och respekterad. Att jag får vara delaktig och forma sammanhang och mening, ge mitt bidrag till urval och värderingar ger också rikare upplevelse. Vi vill skapa, vara kreativa och produktiva. Delta med liv och lust.

Just livet och lusten är nyckeln till den positiva upplevelsen och det engagerade lärandet. Det måste också utbildningsnämnden i en kommun nära dig förstå.

Kan vi inte störta oss ut i de röda backarna tillsammans, iallafall litegrann!



MÖTEPLATS KARLSHAMN

Sten Selander är projektledare för KK-stiftelsens Mötesplats Upplevelseindustrin i Karlshamn.

Elever som skapar egna datorprogram

PÅ ERIKSBERGSSKOLAN i Sollentuna norr om Stockholm är eleverna aktiva producenter vid datorn, inte bara passiva konsumenter. De programmerar egna spel och bygger webbplatser där de delar med sig av sina kunskaper.

– Vi har forskat om Einstein och nu ska vi göra ett datorspel om hans liv, säger Felicia i klass 6A.

Klassen arbetar tillsammans med 6B med temat upptäckter och uppfinningar och de ska i smågrupper tillverka var sitt pedagogiskt datorspel. Spelen läggs ut på en webbplats som de har gemensamt med elever i Italien. Samarbetet mellan de svenska och italienska klasserna sker inom EU-projektet WebLabs.

– Det handlar om att ge barn tillgång till en ny uttrycksform, säger forskaren



WebLabs i praktiken. Eleverna på Eriksbergsskolan i Sollentuna arbetar tillsammans med forskaren Jakob Tholander (i bakgrunden) med att skapa datorspel.

Jakob Tholander från IT-universitetet, som är med och driver projekt på skolan.

Gisela Karm, klasslärare i 6B, tycker att kreativiteten i klassrummet är fantastisk.

– Barnen lär av varandra, och pojkar och flickor arbetar tillsammans, vilket kan vara svårt att få till annars.

Läs mer på www.kollegiet.com under menyväggen IT i undervisningen.

Rusta klassrummet med eftertanke

Många skolor skaffar ny teknik. Men risken är att idéerna sinar när väl lärarna ska använda de nya klassrummen.

Kinnarpsskolan är prisbelönt för att ha utrustat sina klassrum med ny teknik. Lärarna Johan Lindwert och Fredrik Gustavsson tipsar i en artikel om hur en lyckad implementering av IT i skolan går till.

I korthet handlar det om att förbereda och vidareutbilda pedagogerna i samma takt som tekniken blir ny.

Läs artikeln på www.kollegiet.com under menyväggen IT-strategi i skolan.

En vandring genom hjärnan

Webbplatsen Forskning.se har lanserat Se hjärnan, ett tredimensionellt webbaserat äventyr som åskådliggör hur våra hjärnor ser ut och fungerar. Se hjärnan är en bra webbresurs för gymnasieskolan.

Tanken är att eleverna själva ska kunna arbeta med materialet. Med hjälp av ny teknik har Forskning.se försökt åskådliggöra vad som händer i hjärnan ända ner på cellnivå.

Läs mer på www.kollegiet.com under IT i undervisningen. Och besök vandringstutställningen Se hjärnan som turnerar runt i landet under två år. Nu befinner den sig på Universeum i Göteborg.

Rollspel mot droger

Hur ska man undervisa om droger, alkohol och tobak på ett bra sätt? Information säger en hel del, men riktigt så enkelt är det inte alltid. Själv brukar jag ta hjälp av kommunens fältassistenter, webbplatsen Drugsmart och eleverna själva.

Så skriver Gunilla Celén, lärare vid Ljungaskolan i Sävsjö som själv tagit fram ett arbetsmaterial om hur drogundervisningen kan läggas upp för mellanstadiet och uppåt.

”Om droger – med rollspel” och annat material om ungas hälsa finns på www.kollegiet.com. Välj Skolbok ITiden och temat Kropp och hälsa.

Datorspel för rörelse och lek

BARN SÄTT ATT FÖRSTÅ världen går via lek, fantasi och rörelse. Många lärare skulle nog vilja kunna kopiera de komplicerade lärprocesser som barnen helt frivilligt ägnar sig åt på rasterna.

Nu pågår en utveckling av datorspel som härmar de pedagogiska dimensionerna i mamma-pappa-barnlekarna och fotbollspelandet, som ska stimulera det som människans spel och lek i alla tider handlat om – social interaktion, rörelse och skapandet av en gemensam fantasivärld.

Forskarna inom IperG – Integrated Project om Pervasive Gaming – utforskar

teknikens möjligheter för att skapa spel där verkligheten smälter samman med skärmens fantasivärld, där somliga spelare befinner sig ute på stan och somliga vid datorn.

– På det sättet får barnen en mer levande upplevelse av det de ska lära sig. Många barn lär bättre när de rör på sig och när inlärning kopplas till en plats i verkligheten blir kunskapen mindre abstrakt, säger Annika Waern, forskningsledare för IperG.

På www.kollegiet.com under Forskning kan ni läsa mer om IperG.

Läs om KK-stiftelsen i nya tidningen

KK-STIFTELSEN har startat en ny tidning, KK-bladet. Här kan du läsa om hur KK-stiftelsen arbetar, vad resultaten från våra projekt leder till och vad de betyder för företag och nya högskolor. Vi berättar även om hur forskare och entreprenörer får del av varandras kunskap och hur skola och vård kan stärkas med hjälp av IT.

KK-stiftelsen är inte bara en finansär, utan har under årens lopp fått ett stort nätverk och mycket kunskap. Den kunskapen vill KK-bladet berätta mer om.

I första numret kan du läsa om hur lärarstudenter ser på IT i lärarutbildningen och hur ett mindre företag tänker om kompetensutveckling. Du kan bläddra fram till berättelsen om Hultsfred, en av KK-stiftelsens mötesplatser och i dag ett centrum inom musik, media, IT och event. Läs om Swedish Brain Power, en av de största satsningarna på medicinsk forskning i Sverige.



I KK-bladet kan du läsa om hur KK-stiftelsen arbetar och vad våra projekt leder till.

KK-bladet kommer ut med fyra nummer per år. Du kan prenumerera på den kostnadsfritt via www.kks.se.

LearnIT har kommit halvvägs

KK-STIFTELSENS forskningsprogram inom IT och lärande, LearnIT, har nu kommit halvvägs. Programmet ska verka i åtta år, 2000–2007, och en utvärdering av de första fyra åren har nu genomförts.

LearnIT har hittills finansierat 30 doktorander och i stort har utvärderarna, FBA, gett programmet ett gott betyg.

”Kunskapsutvecklingen inom programmet ligger långt framme i ett internationellt perspektiv och resultaten kommer att få genomslag även i samhället i stort”, skriver FBA bland annat.

En viktig faktor menar man är att

LearnIT fokuserar på hur lärandet kan formas med stöd av IT, snarare än på effektiviteten i satsningar på IT.

Inför nästa fyraårsperiod anser utvärderarna att LearnIT kan behöva en tydligare röd tråd, att programmet i dag är för ”spretigt”. Vidare efterlyses en större satsning på att sprida information utanför forskarsamhället. Det sista arbetar KK-stiftelsen med bland annat genom IT och lärande och webbplatsen Kollegiet.

På www.kollegiet.com under Forskning kan ni läsa mer om LearnIT.

Samtliga länkar i IT och lärande

Kollegiet. Artiklar, forskningsresultat och undervisningsidéer
www.kollegiet.com

KK-stiftelsen. Nyheter, pressmeddelanden och artiklar
www.kks.se

Virtuella Gamla Uppsala
www.raa.se/gamlauppsala/virtuellauppsala.asp

VLM-institutet
www.vlm.se

Göteborg 2050
www.goteborg2050.nu/

Tidningen Vårt Göteborg
www.vartgoteborg.se

Skolbio, Svenska Filminstitutet
www.sfi.se/skolbio

Multimediabyrån
www.multimedia.skolutveckling.se/

Solresan
<http://svt.se/go>

Yopa
www.yopa.se

Nätkulturer
www.kulturer.net

Nesta Futurelab
www.nestafuturelab.org

Eschool News, USA
www.eschoolnews.com

Digi.no, Norge
www.digi.no

Silicon Valley News, USA
www.timesleader.com

The Detroit News, USA
www.detnews.com