



UiO : **Institutt for pedagogikk**
Det utdanningsvitenskapelige fakultet

Ungdomsskole og ungdomsliv

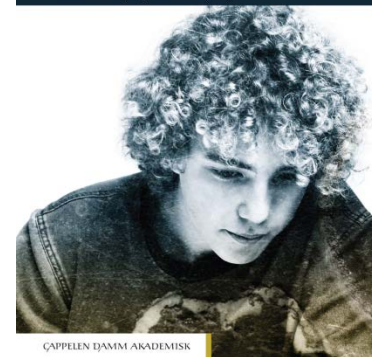
Læring i skole, hjem og fritid



Ungdomsskole og ungdomsliv

Læring i skole, hjem og fritid

Ola Erstad og Ingrid Smette (red.)



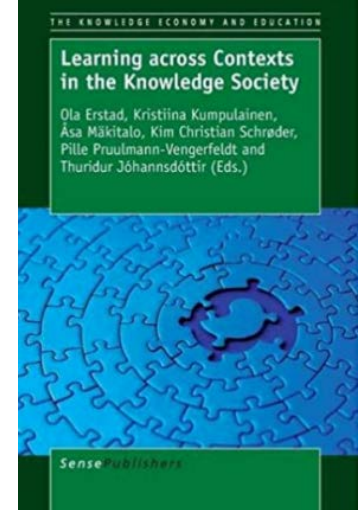
GAPPELEN DJAMM AKADEMISK

Ola Erstad
Professor/Instituttleder
ola.erstad@iped.uio.no

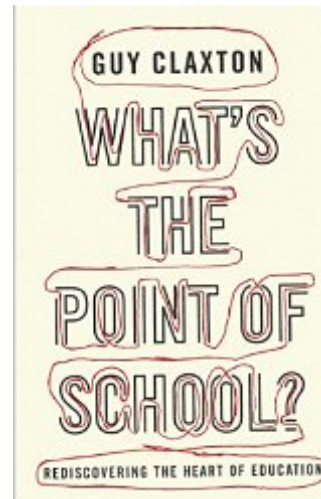
www.uv.uio.no/iped

Hvorfor viktig nå?

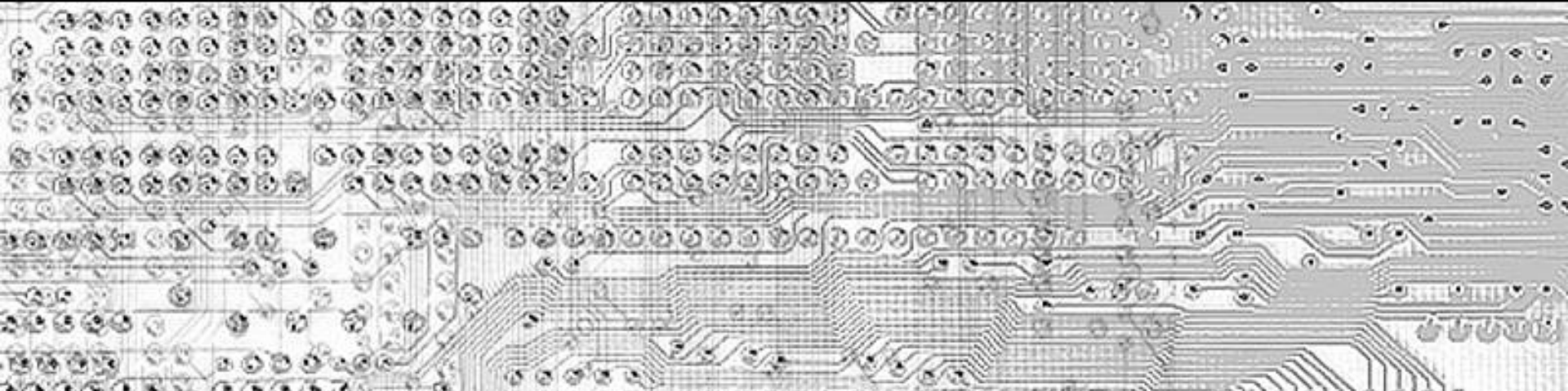
- ‘Læring på tvers’ - ikke en ny tematikk.
 - Dewey, Vygotsky, Bourdieu++
 - Prosjektarbeid, utvidet tekstbegrep, ungdomsforskning.
- Samfunnsutviklingen
 - Teknologeutviklingen. Om elevers læring.
 - Arbeidsmarked i endring. Fremtidskompetanser.
- Hva er skolens rolle i dagens samfunn?
 - Fra masseutdanning i det 20. århundret til mangfold og varierte læringsaktiviteter i det 21. århundret
 - utfordringer! (motivasjon, relevans, mangfold, frafall)
 - Skolen vil fremdeles være viktig, men hvordan og hvorfor?



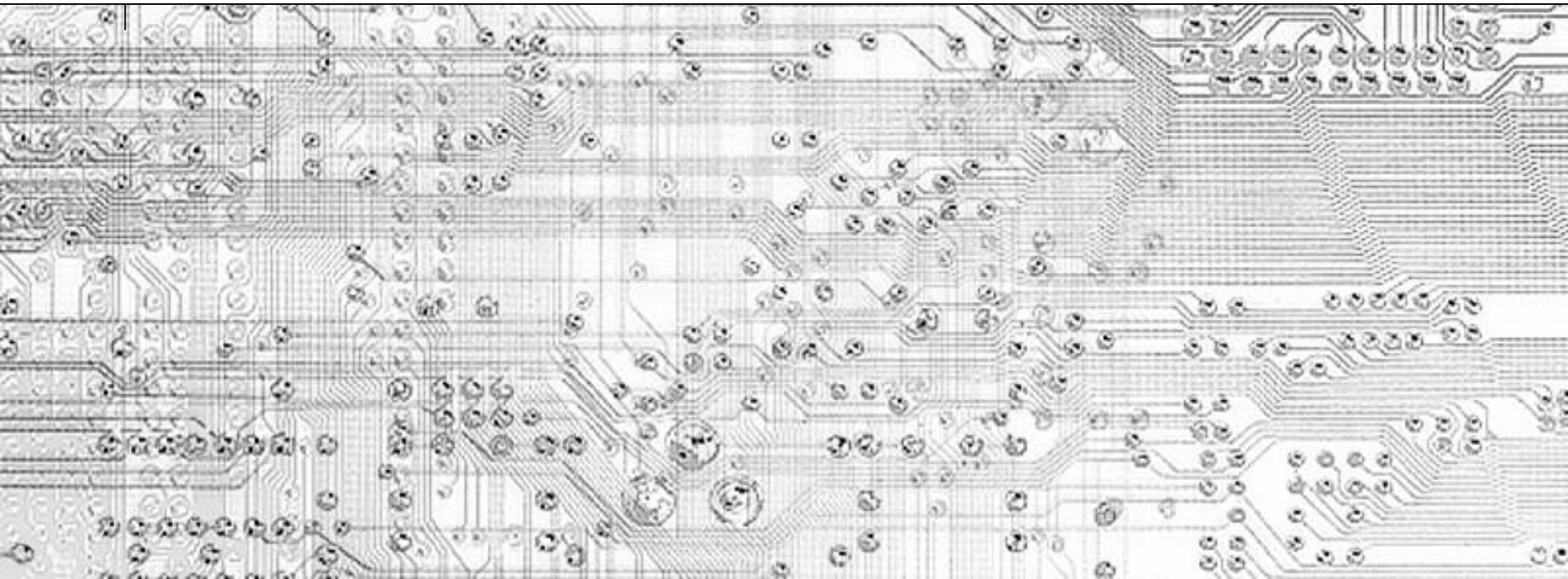
Mellom tradisjon og fornyelse



- To grunnforskningsprosjekter finansiert av Norges forskningsråd:
 - 1. Barn og unges læringsliv.
 - Local Literacies and community spaces – Investigating transitions and transfers in the 'learning lives' of Groruddalen. (2009-2013)
 - 2. Læring på tvers.
 - KnowMo: Knowledge in Motion across Contexts of Learning. Investigating Knowledge Practices In and Out of School (2012-2016)



1. Digitale medier i de unges hverdag



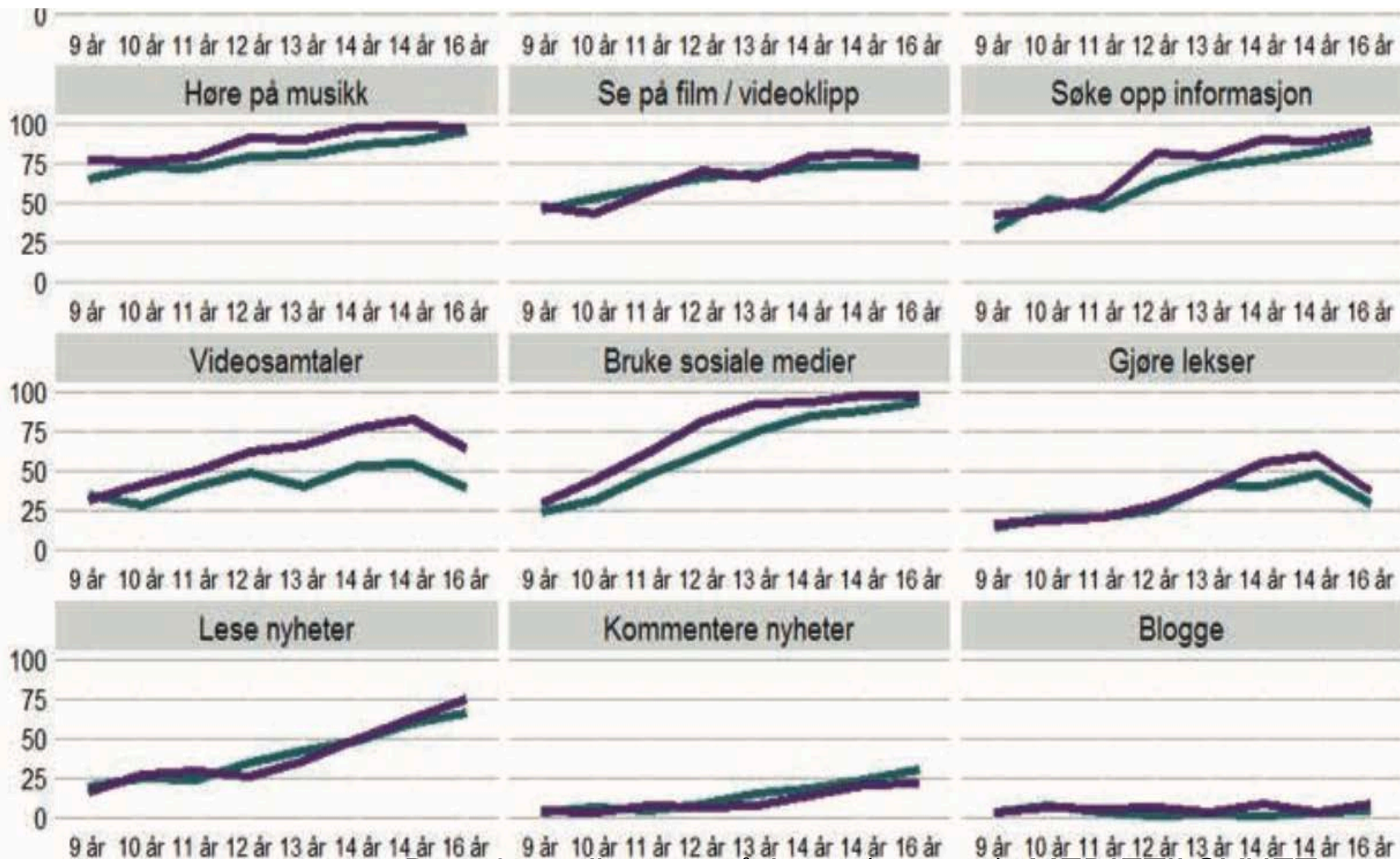
<i>IKT bruk hjemme</i>	<i>IKT bruk på skolen</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Flertall av eleven har bedre tilgang til datamaskin hjemme enn på skolen. - Elevene bruker datamaskin til mer avanserte og varierte oppgaver enn på skolen. - Elevene bruker mer tid på datamaskin hjemme enn på skolen. - Gutter bruker mer tid med teknologi enn jenter. - Lærerne bruker teknologi til samme formål hjemme som på skolen. - Lærere bruker teknologien til å forberede skolearbeid. - Mange elever bruker teknologien til lekser sammen med foreldre og søsken hjemme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Datamaskin blir mest brukt til å søke på internett og tekstbehandling av både elever og lærere. - Det er små kjønnsforskjeller i bruk. - Elevene bruker datamaskin mest i forbindelse med prosjektarbeid. - Variasjon mellom fag i omfang og hvordan datamaskin blir brukt. - Mer enn 50% av elevene rapporterer at de bruker datamaskinen til faglig arbeid mindre enn en time per uke. - Lærere bruker datamaskin på skolen mer enn elevene.

Fra ITU Monitor (2005), elever 14 og 17 (n=2330) og lærere (n=762),

Har du mobiltelefon?	ALDER							KJØNN		TOTALT
	9-11 ÅR			12-14 ÅR			15-16 ÅR	GUTT	JENTE	
	2012	2014	2016	2012	2014	2016	2016	2016	2016	2016
Ja, har en smarttelefon	49	67	81	70	90	95	97	88	92	91
Ja, har en egen mobil (ikke smarttlf.)	37	18	9	28	7	3	1	6	4	5
Ja, deler en mobil med andre i familien	5	4	3	1	1	0	1	2	1	1
Nei	9	11	7	2	3	2	1	5	2	3

Barn & medier, 9-16 åringer (n=1806). MEDIETILSYNET, 2016

Hva bruker de mobilen til?



Barn & medier, 9-16 åringer (n=1806). MEDIETILSYNET, 2016

iGen (J. Twenge, 2017)

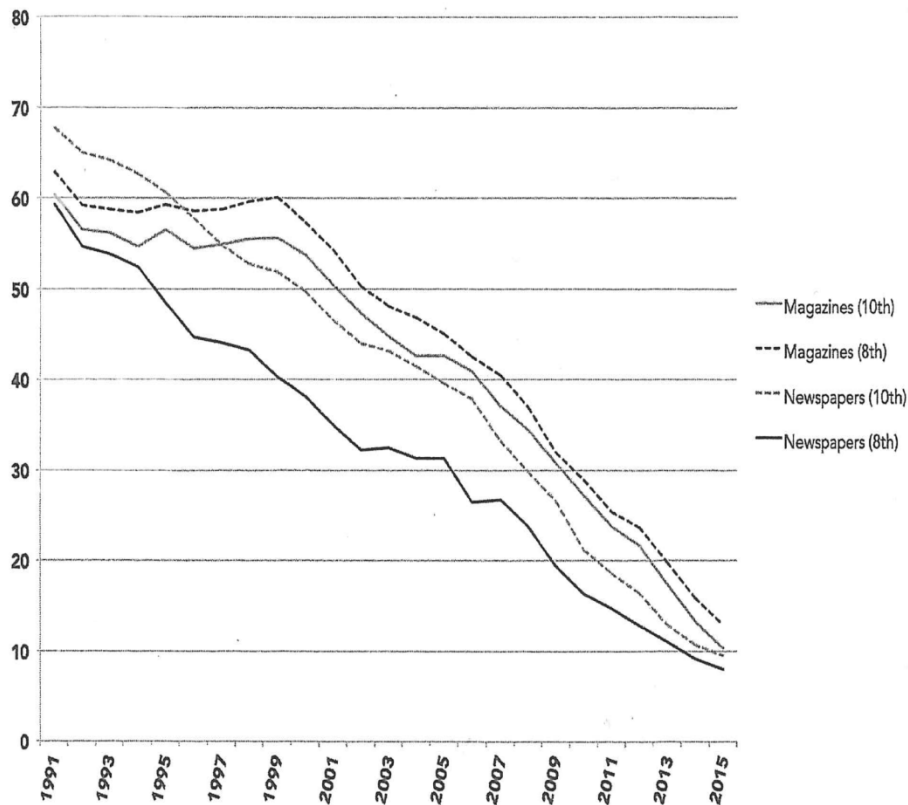


Figure 2.5. Percentage of 8th and 10th graders who read magazines and newspapers once a week or more. Monitoring the Future, 1991–2015.

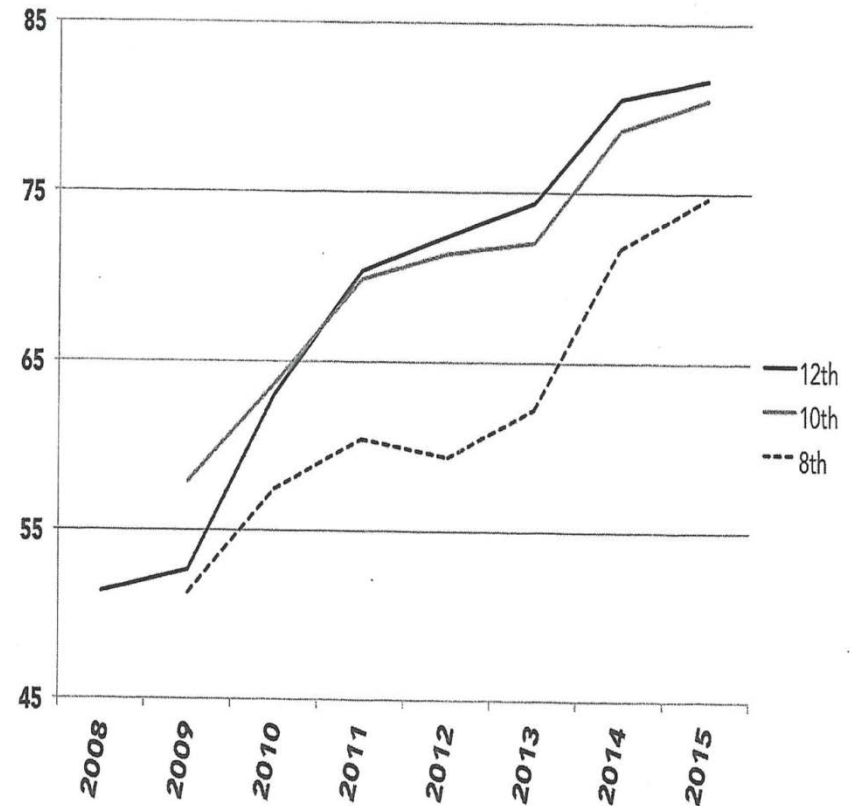


Figure 2.3. Percentage of 8th, 10th, and 12th graders using social networking sites almost every day. Monitoring the Future, 2008–2015.

Superbrukerne



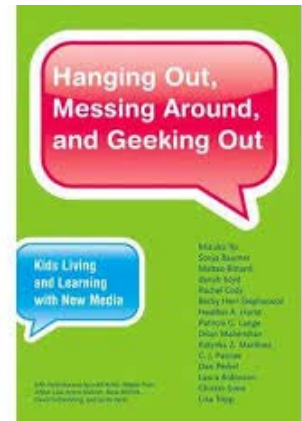
(‘Digital youth project’, M. Ito)

Geeking
out

Messing About

Barn og ungdoms mediebruk generelt

Hanging out

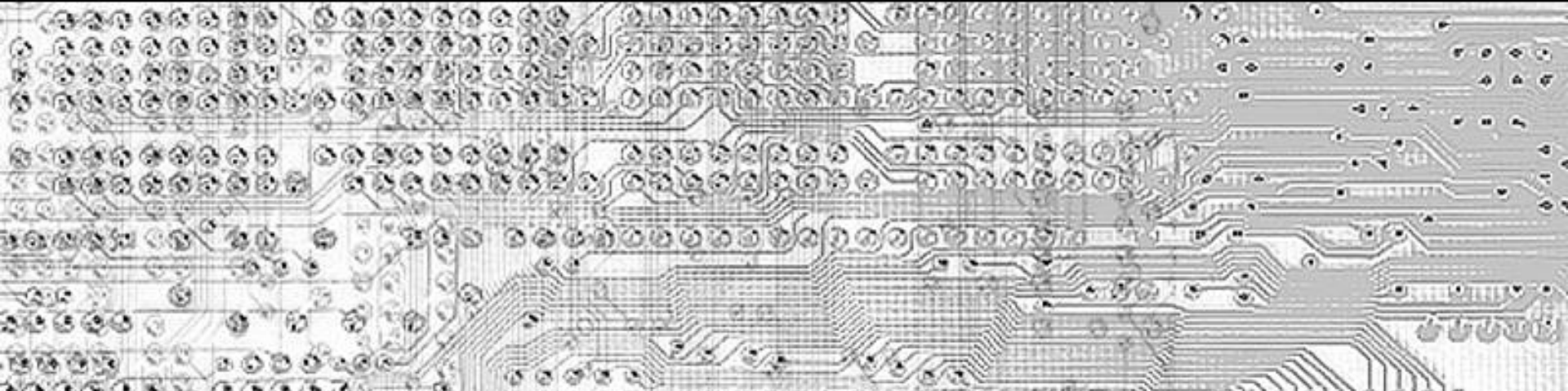


Den digitale generasjonen

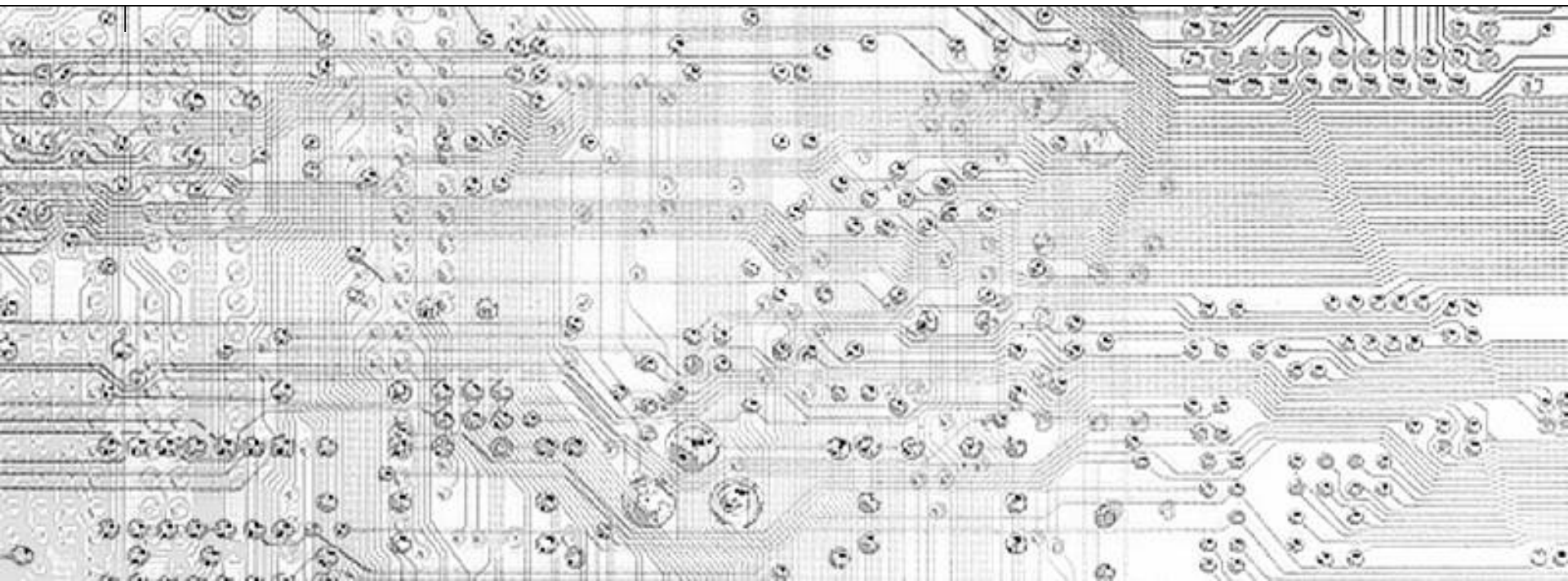
- Oppvokst med internett og digitale medier som del av hverdagen
 - Fremveksten av sosiale medier. (Sosiale nettverk. Selv-fremstilling.)
 - Tekstproduksjon på nye måter.
 - Delingskulturer. (Nye ekspertkulturer)
 - Mobilitet. (Mobiltelefonen som plattform)
- Sammenlignet med 30-40-åringene er det en mentalitetsforskjell hos de unge. ('skjermgenerasjonen')
 - Teknologien er en del av de.
 - Generasjon 'connected'
 - Men ikke alle er 'digital natives'!

Norske ungdommer og skolen

- Positive til skole og samfunnets normer.
 - Færre som drikker, røyker, begår kriminalitet, 'henger på hjørnet' (NOVA, 2015; Twenge, 2017)
- Økt stressopplevelser hos noen unge (jenter).
 - Høyt aktivitetspress. Motivasjonsproblemer i ungdomsskolen
- Det unge bruker mer tid på enn noen gang tidligere er teknologi.
 - Teknologien binder det hele sammen



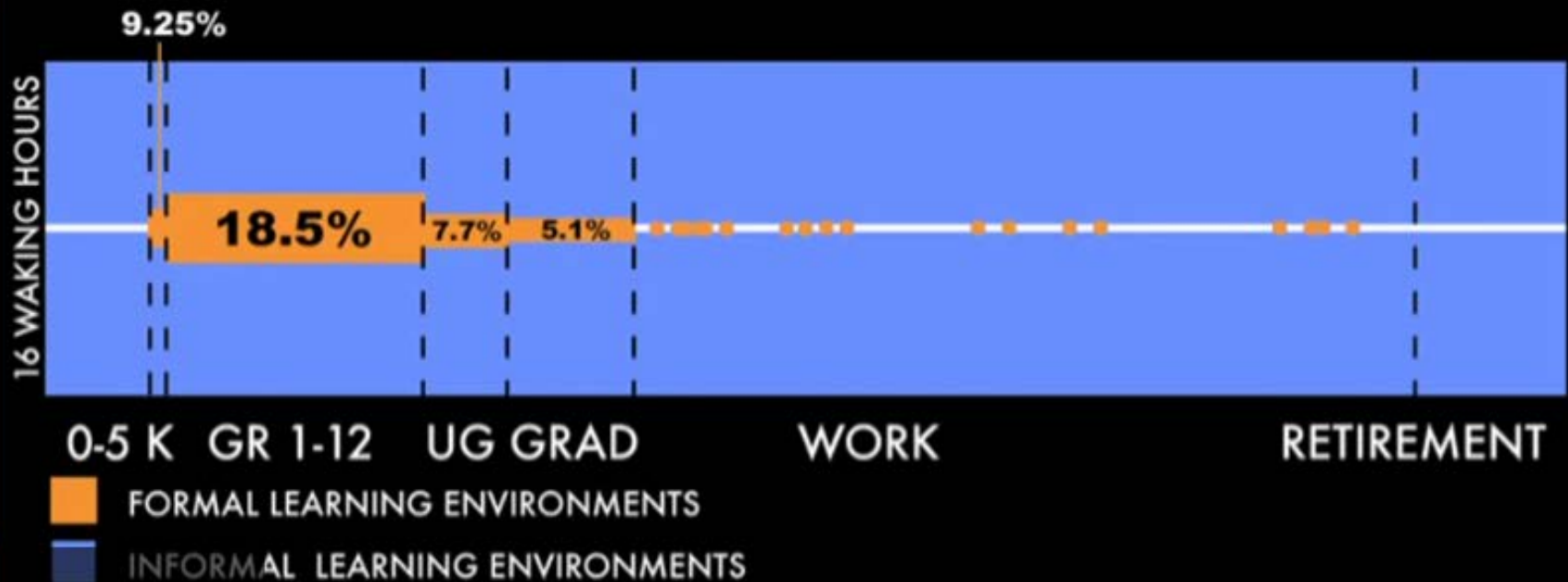
2. Formell og uformell læring



Ulike steder og former for læring

- **Formell læring:** I institusjoner. Definert av andre enn en selv.
- **Ikke-formell læring:** Organiserte aktiviteter utenfor skolen (sport, speider++). Voksenstyrt.
- **Uformell læring:** Hverdagspraksiser som innebærer læring. Selvinitierte.

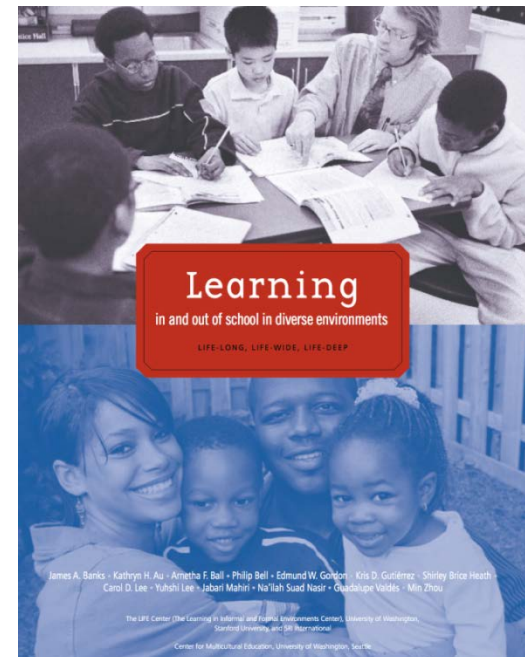
LIFELONG AND LIFEWIDE LEARNING



(Reed Stevens, LIFE center)

Læring og identitet

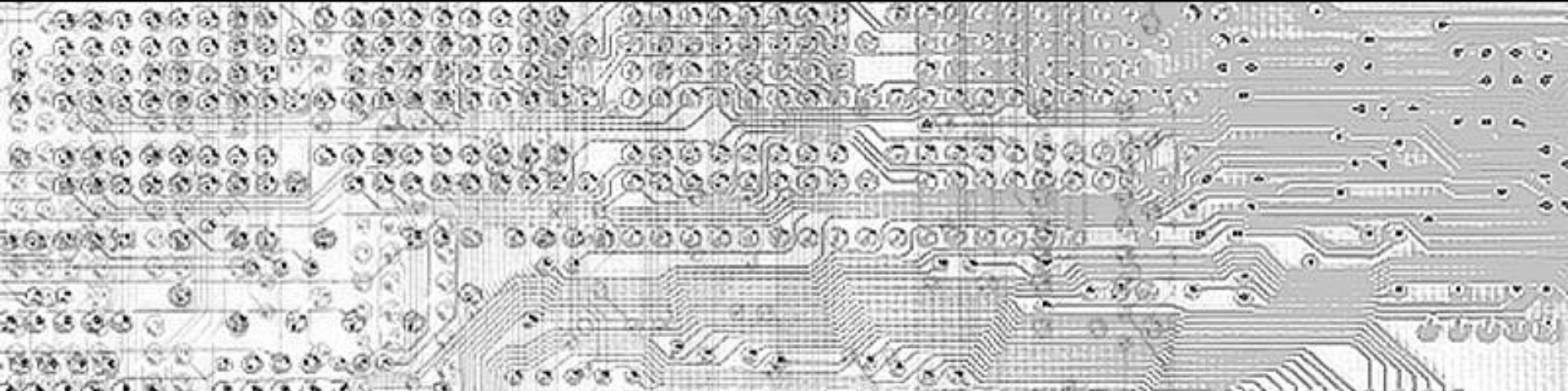
- Læring er nært knyttet til identitetskonstruksjon. Identitet forhandles i samspill med omgivelser
- Endrer seg over tid. Læringsforløp.
- Læringsidentitet studeres som:
 - Life-wide
 - Life-deep
 - Life-long
- Overføring av læring (transfer, learning analytics).



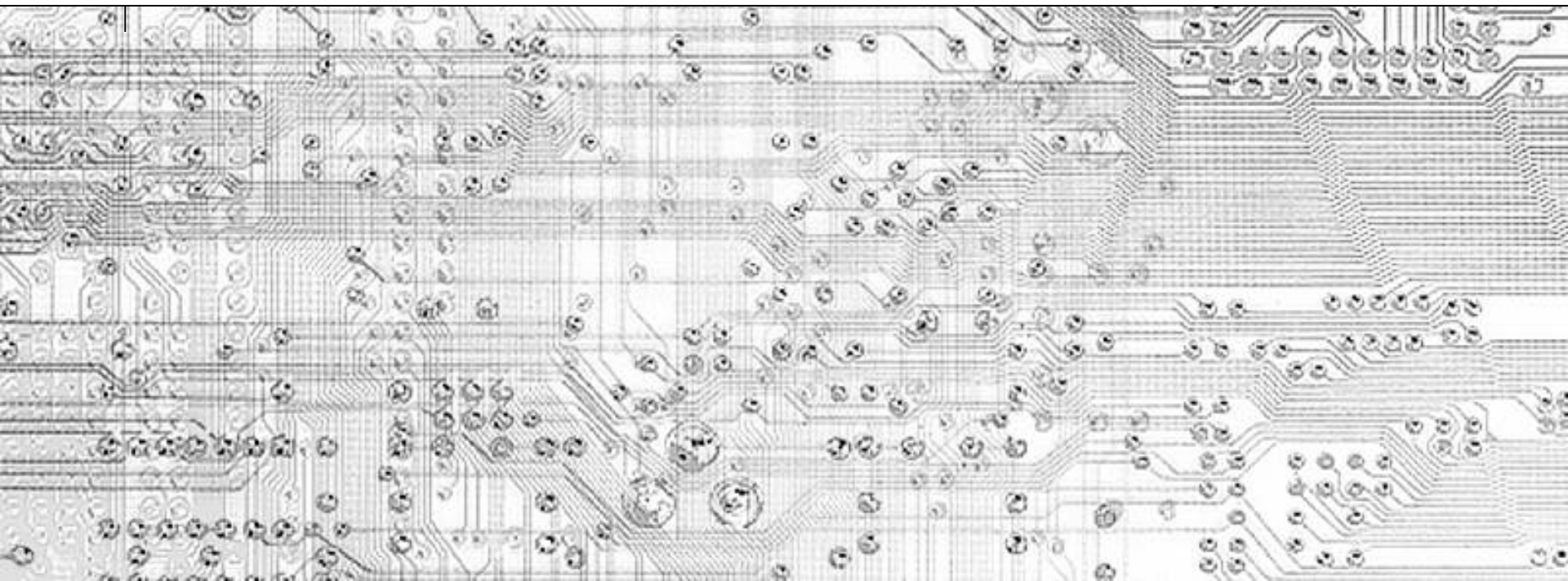
Læringsmiljø (kontinuitet – diskontinuitet)

- Hva er et læringsmiljø?
 - Består av mennesker, aktiviteter, ressurser, innhold, resultater.
 - Online - Offline
 - Innenfor og utenfor skolen. Grenser mellom.
- Hvordan studere koblinger på tvers av deltakelsesarenaer?

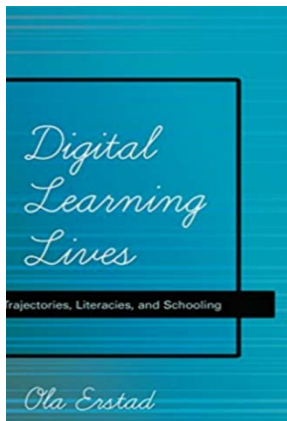




3. Sammenhenger og brudd



Læring på tvers og over tid



“We are interested in how learners’ narrative about themselves (both past and present) become resources which are then mobilised within the learning process”
(Erstad, Sefton-Green, Gilje, Vasbø, 2009)

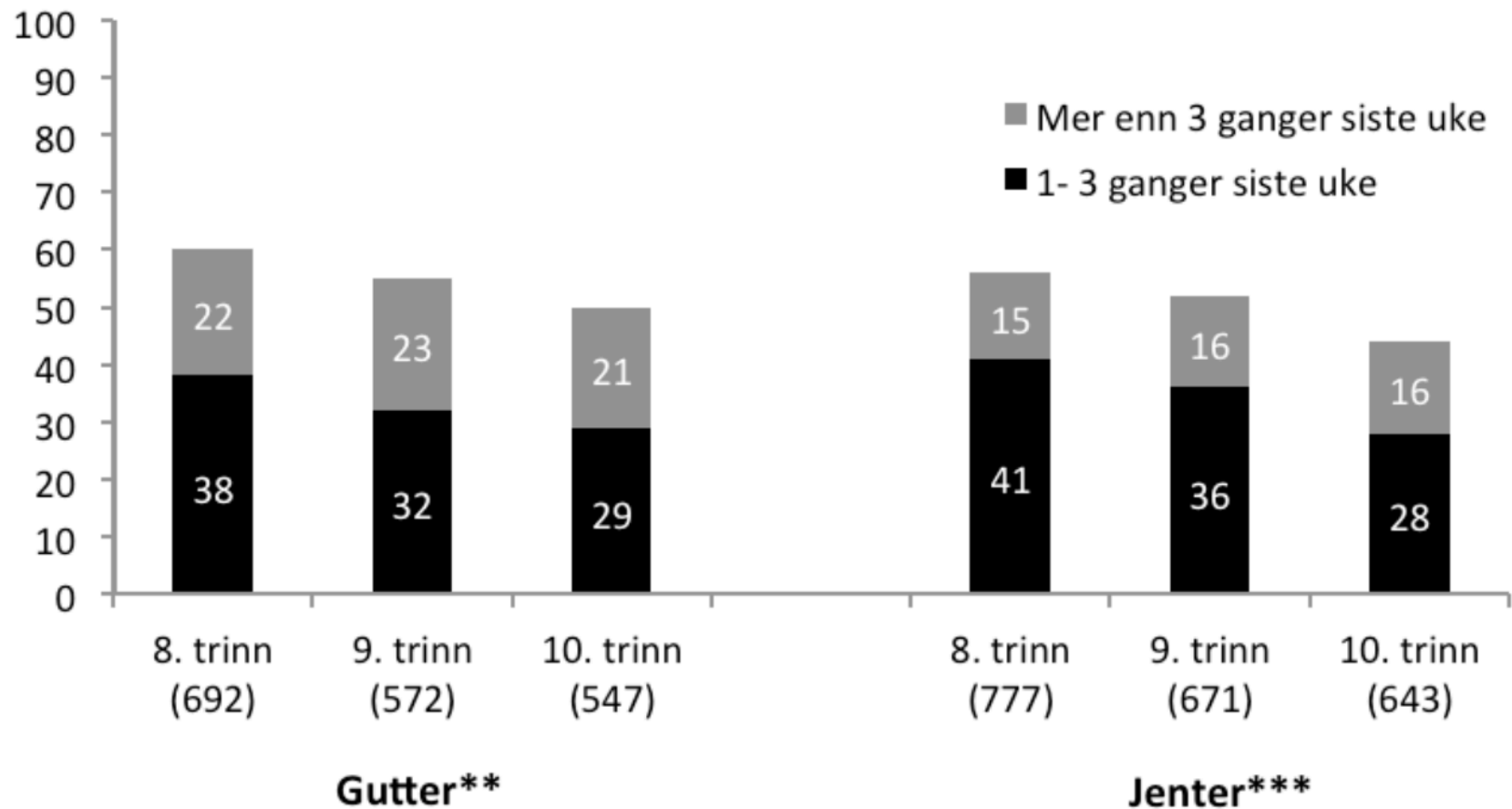
“... a key problem for those of us interested in technology is precisely to find a way not to overstate its importance...”
(Sefton-Green & Erstad, 2016)

Funn fra 'læring på tvers'

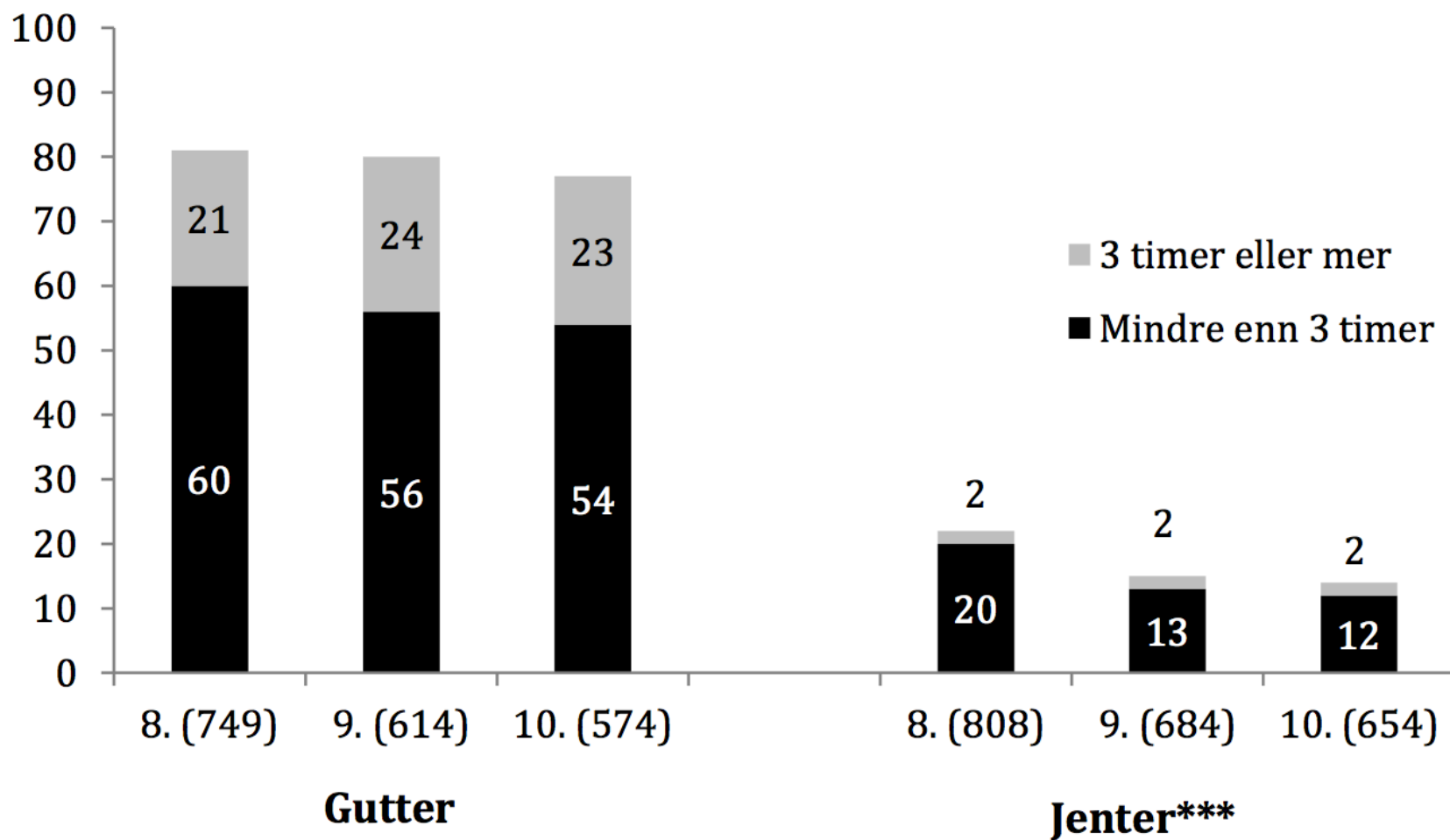
- Ulike blikk på elevers læring i og utenfor skolen innen lokalsamfunn.
- **Læringsliv:** Studier av 3 aldersgrupper (60 elever) i Groruddalen?
 - Over tid og mellom skole og lokalmiljø
- **Læring på tvers:** Fulgt totalt 100 elever på 2 skoler gjennom hele ungdomstrinnet (mellomstor by, Østlandet)
 - I ulike fag og lokalmiljøet (sport, hjem, mediebruk)

a) Kvantitative perspektiv

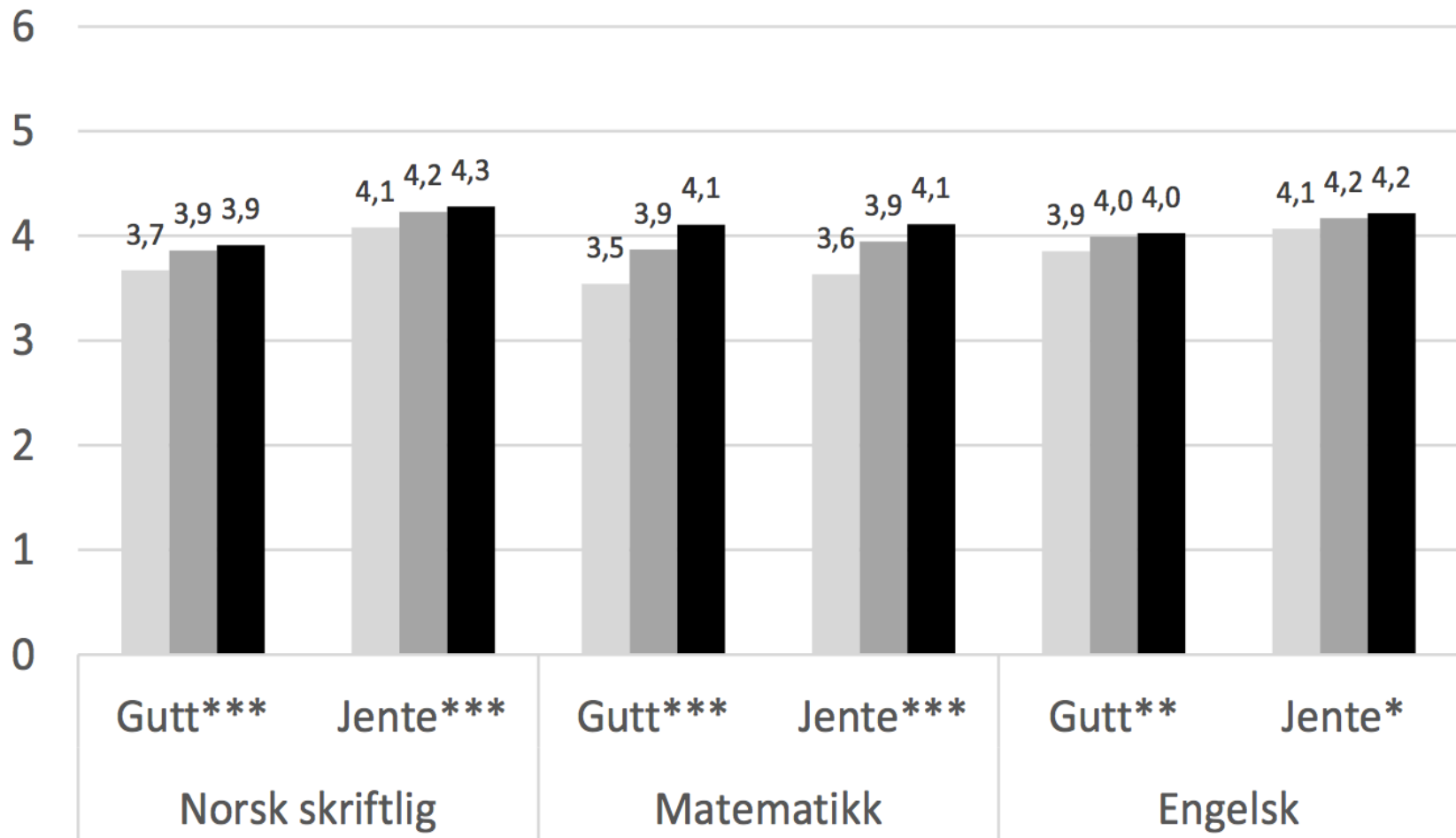
- 'Idrett, dataspilling og skole – konkurrerende eller 'på lag'? (Sletten, Strandbu & Gilje, Norsk Pedagogisk Tidsskrift, 2015)



Figur 1. Trening i idrettslag sist uke etter kjønn og klassetrinn. Prosent.
 (*p < 0,05, **p < 0,01, ***p < 0,001)

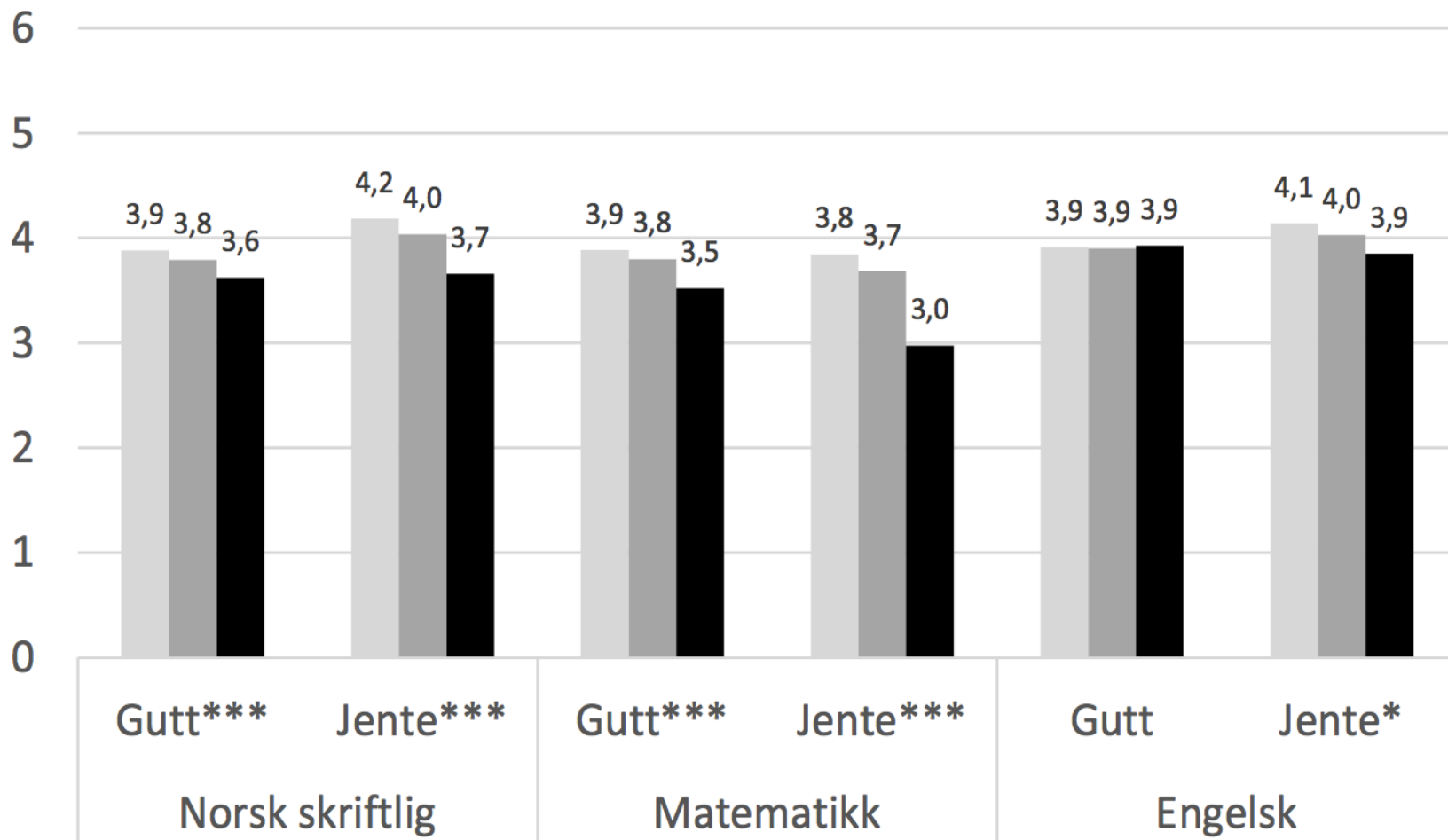


Figur 2. Andelen som spiller dataspill flere ganger i uken etter kjønn og klassesetrinn. Prosent. (* $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$)



■ ikke trent idrettslag siste uke ■ Trent 1-3 ganger ■ Trent mer enn 3 ganger

Figur 3. Karaktersnitt i norsk skriftlig, matematikk og engelsk etter kjønn og trening i idrettslag. (* $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$)



■ Spiller vanligvis ikke ■ Spiller mindre enn 3 timer ■ Spiller 3 timer eller mer

Figur 4 – Karaktersnitt i norsk skriftlig, matematikk og engelsk etter kjønn og data-spilling. (* $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$)

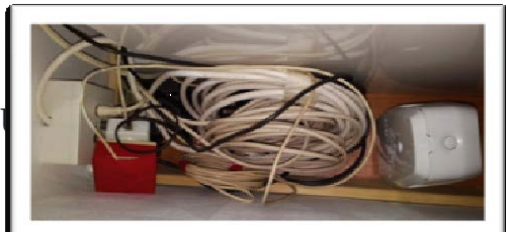
Konklusjon

- Analysene viser en positiv sammenheng mellom trening i idrettslag og skolekarakterer, og en negativ sammenheng mellom mye tid brukt til dataspilling og karakterer i norsk skriftlig og matematikk, men ikke i engelsk!
- Vi fant videre at gutter som spiller mye dataspill *samtidig* som de trener i idrettslag, jevnt over får bedre karakterer enn de som *kun* spiller mye.
(Sletten, Strandbu & Gilje, 2015, s. 345-346)

b) Kvalitative studier: elevers læringsaktiviteter mellom kontekster

Mangel på koblinger

- *Kamil (10 klasse, 2011)*
- I matte-timen observerer vi at Kamil sitter og spiller spill på sin iPhone. Han kommenterer når vi spør at:
 - “Matte-nivået her er helt basic! Jeg orker ikke å jobbe med matte på skolen lenger. Det er derfor jeg spiller dataspill, skjønner du! (hvisker mens han ser mot læreren) Jeg praktiserer det på senteret! Men ikke si det til foreldrene mine (ler)”. (Feltnotat)
- På tyrkisk-senteret jobber Kamil mye med matte og Lego Robotics. Han vurderer lærerne som veldig flinke. De fleste av dem er tospråklige tyrkiske studenter ved Universitetet.
 - “Du har dyktige folk, ingeniør-studenter, teknologi-studenter. Her er du en av to eller tre ungdommer som får hjelp av en student i et lite klasserom. Veldig bra! Jeg begynte med matte for å bli like flink som den eldre broren min i matte.” (Intervju)



ultet

Utvikle ekspertise

I: mm, men når du spiller spill så kommenterer du mens du spiller og så legger du det på youtube? eller *hva er det du legger på youtube?*

Petter: *jeg snakker mens jeg spiller* ja, jeg legger ikke bare ut video som er tomme liksom

I: men husker du når du la ut din første video da? for du sa at du registrerte deg for tre år siden men da la du ikke ut noe? når begynte du å legge ut videoer?

Petter : hm, kanskje i niende eller noe sånt noe, eller veldig sent i åttende kanskje, eller nei, det blir litt tidlig... I niende. tror det var niende. Men da la jeg ikke ut videoer hele tiden, men da var det sånn for å prøve liksom. *Men da brukte jeg Eswid*

I: Eswid?

Petter : ja, Eswid, *da snakker du ikke eller noen ting, da er det bare musikk og sånn*

I: mm, hvordan er det faktisk nå? når du skal legge ut en video, hva bruker du for å ta opp ting og snakking og skjermen?

Petter : eh, *jeg bruker Windows moviemaker for å ta opp og recorde mens du spiller... du ser jo ikke fjeset ditt mens du spiller, det legger du ut etterpå på redigeringsprogram... og når jeg spiller så bruker jeg bandicam, det tar opp ingame-sounds og selve spillet, så bruker jeg Sonyvegas til å redigere, eller jeg har begynt å bruke Sonyvegas, før så brukte jeg bare Windows moviemaker.*

Utvikle ekspertise

- I: ja, har du tenkt noe om neste år da? [hva du skal gå på videregående?](#)
- Petter: [Spilldesign](#)
- I: på spilldesign
- Petter: mm, eller programmering først da for det er ikke noe fag som heter spilldesign på videregående, så da må jeg flytte til Telemark. Så da skal jeg gå ned her
- I: på xxxx?
- Petter: ja, studiespess og velge programfag, programmering, og så tenker jeg videreutdanne meg deretter
- I: [synes du at det har gjort noe med engelsken din?](#)
- Petter: tja, eller...
- I: : merker du det på skolen når du har engelsk?
- Petter: mener du sånn karaktermessig?
- I: ikke nødvendigvis bare på karakter, men det er å snakke høyt fordi at da er det jo blitt vandt med å snakke høyt selv om det er med noen du ikke ser da...
- Petter: jeg snakker ikke så mye her sånn høyt i klassen, men, tja.. [Jeg synes jo jeg har forbedret meg litt da. Jeg ser på engelsk, sånne folk som lager videoer med engelsk uttale og snakker mye engelsk på spill, så da blir det jo selvfølgelig forbedring](#)

c) Mobilbruk



Mediedagbøker

- Torsdag april 2014 (Jente, 13 år)
- Jeg bruker mobilen min som vekkerklokke, så **første gang jeg pleier å sjekke mobilen er om morgningen** rett etter jeg har våknet. Jeg sjekket facebook, instagram, snapchat og yr for å sjekke været. **Neste gang jeg sjekket mobilen** var mens jeg spiste frokost. Da sjekket jeg også sosiale medier som jeg har nevnt tidligere.
- **Vi får ikke bruke mobilen på skolen**, men da jeg kom hjem brukte jeg pc-en for å sjekke lekseplanen og gjøre lekser. Jeg bruker mobilen for å sjekke sosiale medier når jeg kjeder meg eller ikke har noe å gjøre. Jeg vil gjerne få med meg hva som skjer og folk poster nye bilder og innlegg på facebook og instagram hele tiden. Senere denne dagen **spilte jeg fotballkamp og da var jeg opptatt i omtrent fire timer** og fikk ikke brukt noe internett i løpet av den tiden. Jeg sjekket sosiale medier flere ganger i løpet av kvelden, og siste gang var rett før jeg sovnet.

Lærer: OPCW (.) Hva er det for noe da? (.) er det et bilmerke eller?

Johannes: Jeg vil vel tro at **O'en står for organization og W C står for chemical weapons tror jeg**

Lærer: Ja

Johannes: Så vet jeg ikke P'en

Lærer: Nei P'en det stusset jeg over (.) er det noen som veit?

Emil: **Jeg kan finne det ut (tar frem mobiltelefonen)**

Lærer: Emil?

Emil: Jeg fant ut av hva OPCW står for

Lærer: Nei vi fant ikke den P'en da.

Emil: Jo, jeg fant det ut!

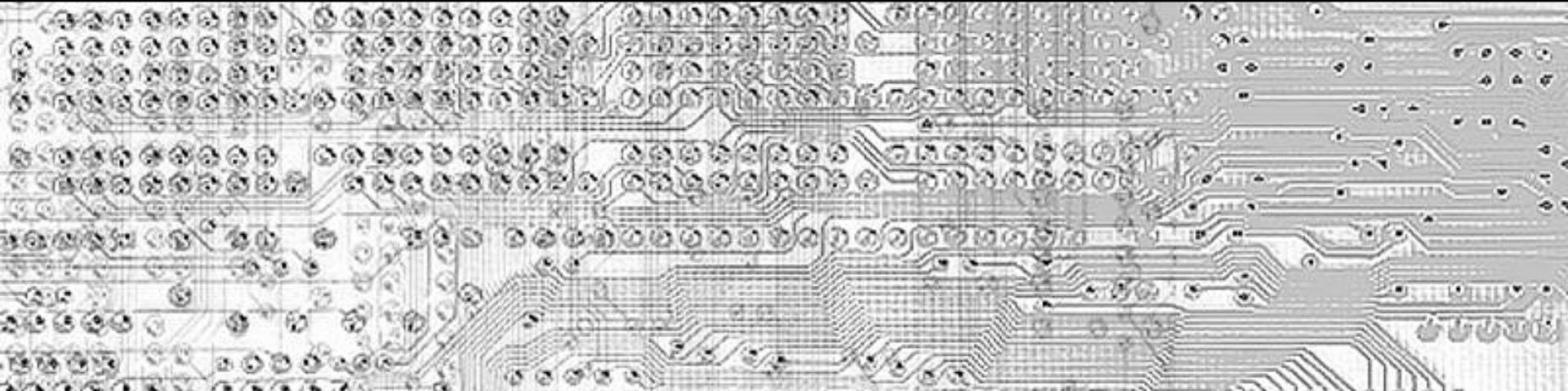
Lærer: Å ja?

Emil: Det står for ((leser opp fra telefonen)) **Organization for the Prohibition of Chemical Weapons**

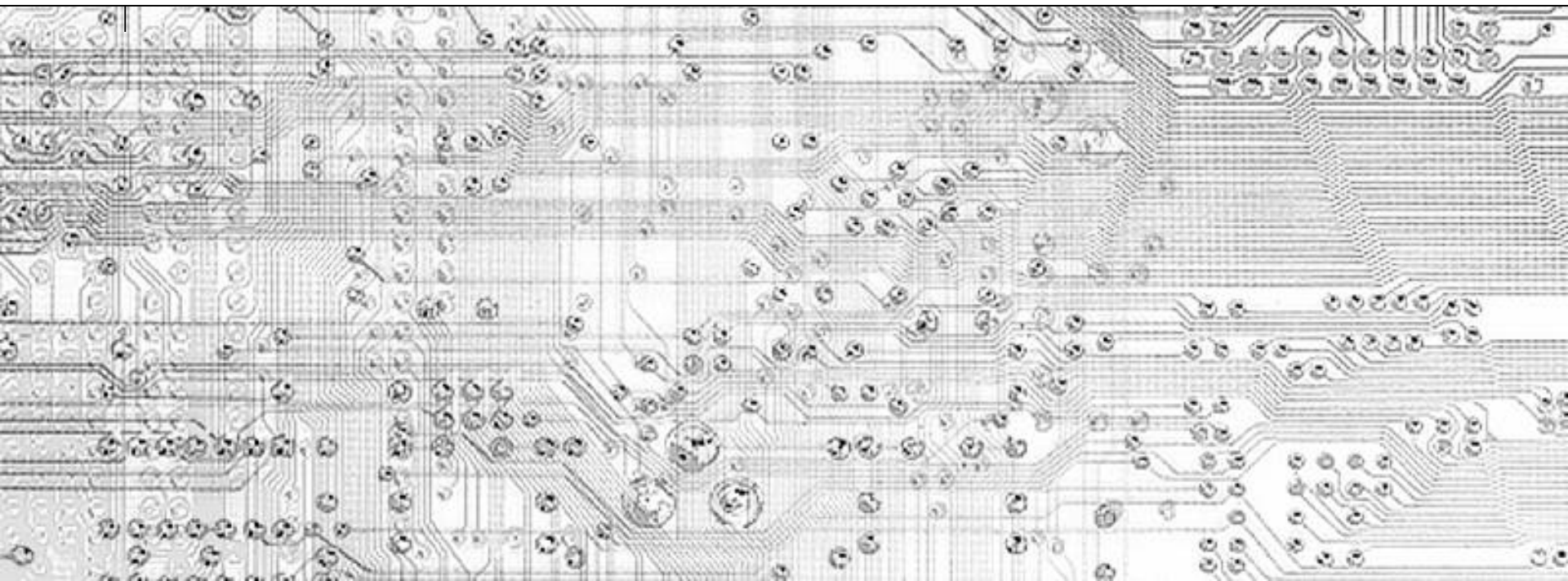
Lærer: Forbudte kjemiske våpen

Emil: Ja

Lærer: Ja (.) forbudte kjemiske våpen (.) det er forbudt (.) likevel så bruker man det



4. Implikasjoner





- Skolen er viktig, men hvorfor?
 - ‘In defense of school’ (Masschelein & Simons, 2013)

- Skolereformer i mange land peker fremover
 - Finland: “The new core curriculum recommends learning environments and pedagogies that are based on experiential, integrated and student-centered learning, modeling real-life inquiry and problem-solving with relevant social and material resources.” (Rajala, & Kumpulainen, 2017)

Læring i skole, hjem og fritid

- Vi kan ikke bare bruke skolen som målestokk for læring!
 - Våre prosjekter viser hvordan læringsaktiviteter innenfor og utenfor skolen av og til er i et samspill, andre ganger ikke. Har betydning for hvordan vi forstår læring blant unge i det 21. århundret.
 - Forby mobiltelefoner? Stenger ute mediehverdagen.
- ‘The expanded classroom’ (Erstad, 2014). Samarbeid mellom skoler, museer, bibliotek, hjem, nettfora – med teknologien integrert. (SitSim, G. Liestøl: <https://www.youtube.com/watch?v=1paoiHS3N00>)
- Lærere definerer det som viktig, men er usikre på hvordan de skal gripe det an didaktisk! (Erstad & Smette, 2017)

Takk for oppmerksomheten!
#læringslivet

