

SPOR AF EN SOCIAL SOFTWARE

It-kulturer på Midtsjællands Gymnasieskoler

Erik Kruse Sørensen

2015

INDHOLD

INDLEDNING	3
SCENEN.....	5
TO SAMFUND?	7
SOCIAL SOFTWARE, DIGITAL OPDELING, AMBIVALENS	7
MIN EGEN BRUG AF IT	12
DE ANDRES BRUG AF IT	17
ELEVTYPER.....	21
SAMMENFATNING	23
OG SÅ VIDERE.....	24
TIL SPØRGSMÅLET OM FORTOLKNINGSMAGTEN OVER IT.....	26
NOTE OM METODEUDVIKLING	29
CREDO	30
CODA.....	30
EKSKURS: MYTER OM IT I GYMNASIET	31
BØGER OG ONLINETEKSTER.....	33

INDLEDNING

I det følgende undersøges holdninger til anvendelsen af it blandt lærere og elever på Midtsjællands Gymnasium.^{1 2}

Analysen af læreres og elevers holdninger tager udgangspunkt i fem antagelser:

- 1) *Skolekulturen omkring anvendelsen af it kan betragtes som en social software.*
- 2) *Der foregår en digital opdeling mellem elever og lærere, samt indbyrdes i de to grupper.*
- 3) *Digital opdeling er ét eksempel på at teknologier både forener og adskiller mennesker.*
- 4) *Digital opdeling er ét eksempel på at teknologier fungerer som magtinstrumenter.*
- 5) *Digital opdeling blandt elever og lærere viser sig som en ambivalent, diskret kamp om ressourcer, herunder tid og opmærksomhed.*

Herved rettes opmærksomheden mod en kamp om *fortolkningsmagten* til it i en dansk gymnasieskole. Hovedsigtet med artiklen er at gøre denne kamp konkret og aktuel.

I april-maj 2013 observerede jeg undervisning på Ringsted Gymnasium i 24 dobbeltlektioner hos 7 lærere, i sprogfag, matematik, fysik og idræt.

I perioden var 787 elever og 90 lærere tilknyttet skolen. To spørgeskemaer til lærere og elever blev udsendt. 55 % af lærerne besvarede spørgeskemaet og 49,4 % af eleverne. Undersøgelsen kan med rimelighed siges at være repræsentativ for de undersøgte grupper.

¹ Ringsted Gymnasium + Haslev Gymnasium og HF = Midtsjællands Gymnasium: MG. Observationerne blev foretaget på Ringsted Gymnasium. Undersøgelsens data stammer fra hele MG.

² It: Alle slags informationsteknik og informationsteknologi og anvendelsen deraf: pc, tablets, smartphones, Smartboard, trådløst netværk osv. Af typografisk-æstetiske grunde skrives "it" med små bogstaver.

Spørgsmålene belyser tre sæt relationer omkring anvendelsen af it:

1) "Min egen brug af it".

2) "Min egen brug af it, i forhold til andre".

3) "Andres brug af it, i forhold til mig".

It-brugeren forholder sig i første omgang til it som teknik – en praktisk anvendelse af programmer, computere, smartphones osv. til konkrete opgaver. En umiddelbar, direkte forholden sig til it. Middelbart, indirekte, forholder brugeren sig til sin egen anvendelse af it.

I anvendelsen af it forholder brugeren sig selvfølgelig ofte til andre mennesker og disses brug af teknikken; det er en forholden sig, som foregår dels gennem teknikken og dels i det umiddelbare samvær omkring teknikken. Som i alle menneskelige forhold vil også dette samvær være præget af den lokale it-kultur.

Hvad forstås ved "it-kultur"?

I en læreproces, der begynder i barneværelset, begribes efterhånden udtalte, men vigtige regler for hvordan man forholder sig til anvendelsen af it. F.eks. i hvilke situationer det er *comme il faut* at sende en sms, i stedet for at ringe eller skrive en mail. Eller helt lade være med at kommunikere pr. it og selv opsøge vedkommende! Man forsøger at give friske og fængende populære kommentarer på Facebook og vinde applaus og venner derved. Man sender friske billeder til vennerne via Snapchat. Man afkoder hvornår det forventes at man skriver noter i skoletimerne. Og man ved med sig selv hvornår vennerne på Facebook igen bør have lidt opmærksomhed. En sådan kommunikativ viden og praksis kan formentlig udgøre et uskrevet normsæt, eller kodninger af den umiddelbare anvendelse af it. En nødvendig "tavs" viden.

Ligesom mange andre kulturfænomener er denne kultur en uregerlig størrelse at iagttage og begrebssætte. Informationsteknik anvendes, erfares og fortolkes gennem ord og begreber, mængder, tal. Men den fortolkes også gennem tonefald, gestus, mimik, følelser, stemninger. Alt de usagte og uudsigelige kvaliteter i hverdagens samvær, som bidrager til hvad Heidegger kaldte befindtlighed.

Enhver teknik kan betragtes som et magtinstrument, formet til at magte naturen og/eller andre mennesker. En teknisk praksis skaber eller aktualiserer holdninger, handlinger, vaner, skrevne (måske navnlig uskrevne) regler, f.eks. i forbindelse med brug af it; de fungerer hver for sig og tilsammen som kulturelle værktøjer. Vaner, regler osv. udgør dele af kulturen, der udvikles i og med it-anvendelse. Hvorvidt it-kulturens regler, vaner, diskurser mv. kan beskrives som en art selvteknologi, er et rimeligt spørgsmål, vi imidlertid ikke fordyber os i.

Artiklen er først og fremmest anlagt som redegørelse for en empirisk undersøgelse, drevet af nysgerrighed efter at vide, hvordan lærere og elever på et gymnasium lever med de muligheder for samvær, nærvær, fravær og distraktioner it har medført, i løbet af få elevgenerationer.³

Tak til lektor Michael Paulsen fra AaU for hjertelig og behøvet kritik. Ligeledes tak til Ivan Bork fra EUC Sjælland for kyndig udarbejdelse af statistik.

SCENEN

Ringsted Gymnasium er et ungt gymnasium, en skole under hastig udvidelse i udkanten af byen.

Når man en solforyldt forårsdag går op mod skolens hovedindgang, forbi elever som hænger ud på græsplænerne og i en fritime underholder sig med flirt, boldspil, pc-ere og smartphones, så får man hurtigt indtryk af, at her omkring kan man næppe opdrive én eneste maskinstormer.

Tilsyneladende har samtlige elever en computer eller smartphone inden for rækkevidde. Hvis der skulle være en undtagelse eller to, ville det bekræfte regelen. Teenagere har altid elektronik indenfor rækkevidde; måske oplever de den ligefrem som en del af deres nervesystem.

Alle undervisningslokaler er udstyret med elektroniske tavler – Smartboards.

Undervisningsplatformen Lectio er inventarside i hverdagen.⁴ I begyndelsen af lektionerne instrueres eleverne ofte om at "gå ind på Lectio" og finde dagens opgave dér. Eleverne søger information, foretager udregninger og forbereder power-point-præsentationer på deres computere eller tablets. It er i høj grad implementeret, eller indbygget, i undervisning og læringsarbejde på denne skole. Men er it også integreret i skolekulturen?

Tja, integreret på den måde, at der ligesom svæver et ubesvaret spørgsmål om, hvem der har magten over it over campus. Der fornemmes en disharmoni, en ligning som ikke rigtig vil gå op...

Når en lærer for omkring 15 år siden trådte ind i et klasselokale, havde han eller hun utvetydig ret og magt til at styre elevernes opmærksomhed og informationsstrømmen i klassen. Læreren blev mødt af ansigter, som vel kunne vise sympati, antipati, eller ligegladhed, men ud over at man evt. skulle dæmpe et par elever lidt ned, var det sjældent vanskeligt at komme i gang med at lede og fordele dagens arbejde. Ikke sådan nu!

³ Omstændigheder uden for min kontrol har forlænget arbejdet urimeligt.

⁴ Inventarside: samlebetegnelse for internettjeneste, der anvendes jævnlige. En del af skolens eller hjemmets elektroniske indretning. F.eks. streaming-tjenester, webmail, billeddeling-tjenester, YouTube, E-boks, Google drev osv.

Lærerens ret til opmærksomhed er udfordret med it. Når læreren nu går ind til en gymnasieklasse ses adskillige uforstyrrede ansigter, belyst af grønt, rødt eller blå skær fra computerspil og videoer. Måske fokuserer elevernes øjne stift på en smartphones lille skærm.

Konsekvensen er, at i gymnasieklasser, hvor elever er udstyret med it, taler underviseren ofte for adskillige par døve øren, thi opmærksomheden er "andenswo engagiert". Læreren kan lektionen igennem ikke undgå at lægge mærke til elever, der ufortøvet fortsætter med "skyde- og slagsmålsspil" og opdaterer Facebook. Eller hvad de nu foretager sig.

Måske vil sådanne elever egentlig helst fortsætte med deres lystgivende aktiviteter, men de ved jo også, at læreren står og sveder ved Smartboardet, for at træne fagets elementer. Belaster afledningsmulighederne elevernes evne til at styre opmærksomheden? Udfordres læreren ved at det (er tæt) på umuligt præcist at vide, hvad eleverne foretager sig bag computerskærmen?

I en it-fyldt gymnasieskole ville man blive anset for en bagstræberisk tosse med halm i træskoene, hvis man krævede at eleverne anvender papir og kuglepen. I de fleste fag er det særdeles hensigtsmæssigt at eleverne bruger deres computere og tablets. Og - så skal man anvende it i undervisningen, jf. læreplanerne.

Hvad gør man som underviser ved de krydspres? Man udvikler holdninger og levemåde til at føre sig gennem en hverdag, som giver adskillige andre udfordringer, end elevernes brug af it.

Håber læreren måske, f.eks. ud fra en ide om omsorgsfuld *laissez faire*, at der kan være læringsgevinst ved at eleverne selv styrer deres it-brug? De skal jo faktisk lære at være selvstændige studerende. Eller har læreren resigneret ind i en *laissez faire*, som næsten ikke kan skelnes fra ligeglæthed? Giver læreren eleverne faglige udfordringer ved hjælp af it? Inddrages eleverne i beslutninger omkring brugen af it? Spørgsmålene stiller op i kø og er ikke umiddelbart lette at besvare.

Jeg har lagt an til en teknologiekstern, humanistisk synsvinkel på anvendelse af it i gymnasieskolen. Jeg interesserer mig ikke for hvordan it-grejet betjenes og udvikles, hvad det koster, eller hvilke pædagogiske teorier man applikerer derpå, men for følelser, holdninger og praksisser, brugerne spontant udvikler for at få teknikken til at virke i hverdagen. Den teknik, markedet nu engang stiller til rådighed. Det er menneskers kollektive "selv-programmering" i en gymnasieskole, som er i fokus.

TO SAMFUND?

En besøgende kunne få den vilde tanke, at to uopdagede stammer lever side om side på MG.⁵

Han iagttager i hvert fald to medierede grupper af individer. Med hver *deres* interesser og attituder til it. De danner samfund hver for sig, fordi individerne har fundet sammen og arbejder sammen omkring eller med it på specifikke måder. Tilsammen danner grupperne ét samfund, i og med at de deler daglige og langsigtede (gøre)mål. Men de arbejder med it på højst forskellige og ikke altid harmoniske måder.

Ganske vist har de mange berøringspunkter med og omkring it, men alligevel lever de på en sær måde hver for sig. Formodentlig kender de ikke rigtig til hinandens kulturer. Navnlig den enes it-kultur ser ud til at være skjult for den anden. Disse grupper kan næppe eksistere uden forskellige holdninger til brugen af it.

Deres it-medierede kulturer – omgangsformer med it – er opstået oven på lærernes og elevernes traditionelle skolekulturer. Har vi her at gøre med elever og lærere, version 2.0?⁶

SOCIAL SOFTWARE, DIGITAL OPDELING, AMBIVALENS

En teknologi kan ifølge en populær model beskrives som en enhed af tekniske genstande (inkl. programmel), viden om hvordan genstandene anvendes, deres organisering og de produkter, teknologien frembringer.⁷ Men hertil kommer en bevidst *forholden sig* til de tekniske genstande og anvendelsen af dem. Hvad enten de er af "hårdt" eller "blødt" materiale.

Teknologi opstår nemlig også som en bevidsthedens fordobling af forholdet til teknik. Herunder filosofisk beskæftigelse med teknologi: Genstandes opståen, forvandling og opløsning. Teknologi bliver til, også gennem refleksioner over anvendelse af teknik. I en fortolkningsproces inkorporeres teknikken i kulturen.

Følelser, holdninger, fortolkninger og praksisser i forbindelse med anvendelse af teknik, kan ud fra denne synsvinkel betragtes som diskrete, uomgængelige styringsvilkår for it.

⁵ "Samfund" forstås her bogstaveligt: et samfund er en begivenhed der indtræffer, når mennesker finder sammen omkring et fund, naturlige såvel som frembragte, og herved også finder hinanden. F.eks. omkring tilbedelsen af en meteorit i ørkenen, et bål ved en søbred, eller sociale mediers elektroniske lejr bål.

⁶ Der findes et tredje it-samfund på skolen: ledelsens og administrationens.

⁷ Den såkaldte "Ålborg-model".

Med "styringsvilkår" menes, at den praktiske brug af it bliver kodet, eller omsat i samværsformer. Kodningen afhænger selvfølgelig både af det elektroniske grejs funktionaliteter og de vilkår, det betjenes under. Men uden en kulturel kodning af it-brugernes adfærd ville intet i en it-fyldt gymnasieskole fungere!

På en uventet, stilfærdig, uudtalt og utilsigtet måde, har indvandringen af it i løbet af få år skabt nye – og aktualiseret ældre? – holdninger til teknologi.

Det forekommer hensigtsmæssigt at benævne denne, på lange stræk spontant udviklede, skole-it-kultur "*social software*". Det er en mangefacetteret kultur. Jeg foreslår *social software* som betegnelse for et givent fællesskabs fortolkningspraksisser, i forbindelse med åbningen af informationstekniske muligheder. It-kultur, "It-omgangsformer", "digital dannelse" og lignende kan være synonyme.

Det er hensigtsmæssigt at have en ide om, hvad det er man iagttager. Metaforer kan være et godt middel til at udmønte ideer på en anskuelig måde. Men jeg følger et råd fra digteren Per Højholt. Han mente, at man bør holde sine metaforer i kort snor, ellers går de bare omkring og ligner og ligner! Så jeg lægger straks en kort snor på metaforen "*social software*".

Jeg lader udtrykket gælde for en praksis, en sædvane, som i det store hele spontant og uafvidende har udviklet sig omkring brugen af it. Sprogbilledet henviser endvidere til den ovenfor udtrykte ide om, at en teknik først fungerer som teknologi, når den integreres i en social praksis. Anvendelse af teknik: værktøj, redskaber, instrumenter, maskiner mv. er en betingelse *sine qua non* for enhver kultur. Denne erkendelse udtrykkes i ordets etymologi. "Kultur" er afledt af det latinske verbum "*colere*": "at dyrke". Dyrkning af jorden må nødvendigvis foregå med tekniske artefakter og ikke de bare hænder.

Mange kulturprocesser kan ikke iagttages direkte, men gennem de spor den sætter sig, f.eks. i fortolkninger og ritualer. Her er vi interesseret i udtryk for processen med "implementering af it i undervisningen", som det udtrykkes i mere eller mindre glittede pædagogiske publikationer. En gymnasieskoles it-kultur kan betragtes som en proces under stadig forandring, efterhånden som brugerne tager nye elektroniske redskaber til sig, eller finder ud af at betjene dem på nye måder.

Med udtrykket "*social software*" fastholdes opmærksomheden på kulturelle ændringer, som direkte eller indirekte følger af, eller følger med anvendelsen af it. Bl.a. at nogle mennesker bedre er i stand til at drage nytte af deres digitale redskaber, end andre.

Det forhold at teknologi følges med og eventuelt forstærker forskelle mellem mennesker,

benævner jeg *digital opdeling*.⁸ Digital opdeling er et vigtigt kendetræk ved en social software.⁹

Den primære digitale opdeling er teknisk-økonomisk. Mennesker har forskellige økonomiske forudsætninger for at skaffe sig adgang til it. Dette er stadig en stor udfordring i mange dele af verden. Men med udbredelsen og billiggørelsen af it i Danmark, kan dette næppe længere være et problem for særlig mange borgere.

Den sekundære digitale opdeling er kulturel. Opmærksomheden rettes mod forudsætninger for at skaffe sig adgang til den kultur, der giver adgang til en produktiv brug af it. Herunder internettets utallige ressourcer. Det er alment bekendt, at anvendelsen af it kan opleves som en barriere, særlig for ældre medborgere. Men en lignende kulturel hurdle opleves muligvis også af en del gymnasieelever.

Digital opdeling blandt elever i gymnasieskolen kan bringes i spil ved at konstruere fire idealtyper.

Graden af *læringsmotivation* sættes i forhold til hhv. "*afledning*" og "*tilledning*" fra/ til undervisningen. Afledning eller tilledning fra/til undervisningen antages at være bevægelser i opmærksomheden, i bevidsthedens "*rettethed*".

⁸ Diskussionen om "*digital divide*" er mindst lige så gammel som det grafiske internet (www) og meget omfattende. Jeg har valgt udtrykket "*digital opdeling*".

⁹ Der er mange flere elementer i en it-kultur. F.eks. populærkulturens massive tilstedeværelse i skolerne. Eller det mulige forventningspres om at "*være*" online. Eller grupper af "*gamere*", som samles omkring bestemte spil.

Figur 1. Elevtyper ud fra it-aktiviteter og motivation



Lodret akse: Motivation. Vandret akse: it-afledning fra lærerinitierede aktiviteter.

Elever fordeler sig i forhold til deres it-anvendelses relevans for den undervisning og læring, lærerne sætter i gang. Elever fordeler sig samtidig i forhold til *læringsmotivation*. Lærelyst afhænger bl.a. af oplevelsen af undervisningens relevans og underholdningsværdi. Hvad lærelyst i øvrigt udspringer af, kommer vi ikke ind på her.

Ingen af de skitserede elevtyper findes i "renkultur", i virkeligheden. Gymnasieelever fordeler sig næppe pænt i fire lige store grupper, ud fra deres internet-aktiviteter. Og det vil være yderst vanskeligt at finde ud af, hvorvidt elever skifter fra en type aktivitet (og dermed elevtype) til en anden, i løbet af en skoledag eller en lektion.

Modellen siger heller intet om, hvorvidt eleverne tilegner sig mere eller mindre af det skolerelevante stof, blot fordi deres anvendelse af it har visse kendetegn. Måske findes der adskillige elever, hvis daglige it-aktiviteter indbefatter lidt af det hele, og derfor burde placeres i en "gråzone" omkring midten af figuren. Modellen angiver fire mulighedsfelter for adfærd og holdninger. Dermed kan den tjene til at lede efter holdninger til it blandt gymnasieelever. Det vender vi tilbage til.

Og nu til artiklens tredje bærende begreb: *ambivalens*.

Ambivalens i forbindelse med brug af it er en uindbudt gæst, som har indfundet sig på gymnasier uden man har lagt mærke til det. Denne ambivalens er vanskeligere at få hold på, end de to førstnævnte tematikker. Problemet ligger nok i dens flygtige og selvmodsigende karakter.

Ambivalens er en psykologisk kategori, som modsvarer den sociologiske term *kontingens*. Kontingens betyder, at alting altid kunne være anderledes, ja man kunne selv være en anden!

Mulighederne for livsudfoldelse er tilsyneladende utallige i de vestlige overflodssamfund. Det gælder blot om at kunne vælge frit på alle hylder mellem mulighederne for beskæftigelse, forbrug og identitet. Men man skal vælge rigtigt. For der er den risiko ved at vælge, nemlig at man vælger forkert og ikke får det gode liv, man fortjener...

Men hvordan kan man være sikker på at vælge rigtigt, når man i et individcentreret samfund, fattigt på givne rollemønstre og traditioner, tilsyneladende kun kan have sig selv som forbillede og reference? Kontingens er frihedens forførelse – og måske frihedens forbandelse.

Parallelt hermed synes mulighederne for anvendelse af it at være utallige, spændende, evigt nye og stort set uden fortilfælde eller forbilleder. Et bestandigt valgpres, mellem mange lige gyldige måder at anvende it på, gør muligvis at brugerne oplever en tilstand af "digital ambivalens". De oplever en usikkerhed over, om de nu også bruger it på en "rigtig" måde. F.eks. i forhold til at pleje sin faglige udvikling, eller til at pleje sine venner. Thi gymnasieelever er med ankomsten af it i skolen blevet dobbelt-forpligtede. De skal helst kunne være til stede i den private og offentlige sfære, på samme tid.

Hvis vi accepterer ovenstående som en virkelighedsnær beskrivelse af livsvilkår i og udenfor en gymnasieskole, så kan man formode at omgangen med it er præget af en følelse af "kan lide" og "kan-ikke-lide" – på samme tid.

I stedet for en situation, der lægger op til et klart enten-eller, befinder lærere og elever sig, i forhold til it, i et kontingent og flydende både-og. De er ikke i stand til at bestemme sig for hvad de skal føle og mene – om it. En ambivalent følelse, som netop grunder sig i ikke at *kunne* vælge på grund af næsten umulige krydspres. Dette udsatte valg foregår i en situation, hvor der ikke er faste normer eller traditioner for hvordan man skal opføre sig og være. Der hersker blot en stærk norm om at man skal være fri, og i stand til at vælge frit og rigtigt. Også hvad angår brugen af it.

En gymnasieskole lever af elevernes læringsparathed og motivation. Den lever af lærernes villighed til at formidle faglig kunnen og give personlig sparring, eller omsorg, om man vil. Eleverne skal indgives lærelyst, og i det hele taget styrkes i deres livsglæde, bevægelyst, motivation og følelse af medborgerskab. Dette er nogle af skolens humanistiske og demokratiske grunde til at være.

Men hvad skete der med relationerne mellem lærere og elever, da gymnasieeleverne blev udstyret med utallige uregerlige muligheder for at lade opmærksomheden i klasseværelset gå sine egne veje? Hvad skete der med lærernes magt, i en situation, hvor de ikke kunne vide, hvordan man skal forholde sig til en sådan uventet begivenhed?

I de første 15 år af det 21. århundrede foregik en gennemgribende mediering af de danske gymnasieskoler. Medieringen indebar en uventet begivenhed, nemlig at læreres og elevers roller udfordredes og ændredes. "Kernen" eller drivkraften i udviklingen af skolens sociale software blev en stilfærdig magtkamp om, hvem der havde ret og magt til at fortolke den digitale teknik og dermed hvad den skal bruges til.

Kampen om retten til at bestemme over it viser sig dagligt i frustrationer, disciplinærsejre, frokostbordssamtaler om kontroltiltag, små fremskridt og tilbagetog. Kampen viser sig i modstand, undvigelser, fortielser, det antydede og knap nok tænkte. Og som antydet har de agerende næppe faste roller i det daglige spil om it.

Økonomisk set står kampen mellem den offentligt-pædagogiske og den private ejendomsret til it. Eleverne medtager deres hjemlige, private brug af it i et offentligt rum og benytter sig bl.a. af dette rums trådløse netværk. Samt undervisernes tilgængelige pædagogiske tålmodighed. I den hellige skattefinansierede undervisningstid.

Adskillige lærere på MG berettede om frustrationer og konflikter omkring elevers omgang med it. Det var nærliggende at fortolke disse hverdagsfortællinger som tegn på, at der findes en stærk energi, en vilje til oplevelse hos eleverne. Men denne vilje får ikke altid afløb på en hensigtsmæssig måde, i forhold til lærernes agenda.

Når jeg kørte hjemad efter dagens besøg tænkte jeg af og til den uhøflige tanke, at elevernes selvstændige it-brug kunne ses som en kras kommentar til undervisningens underholdningsværdi. Det er ganske vist, at begge parter melder om modsætninger omkring brugen af it. Man er stilfærdigt enige om at være delvist uenige – om it.

Nu er det tid at se på de agerendes holdninger til samværet med it.

MIN EGEN BRUG AF IT

Facebook er inventarside hos næsten alle elever på MG. Nedenstående figur understøtter en næppe problematisk antagelse om, at Facebook er det allerstørste værktøj i gymnasieelevers it-værktøjskasse.¹⁰

Figur 2. Elevers Facebook-profil

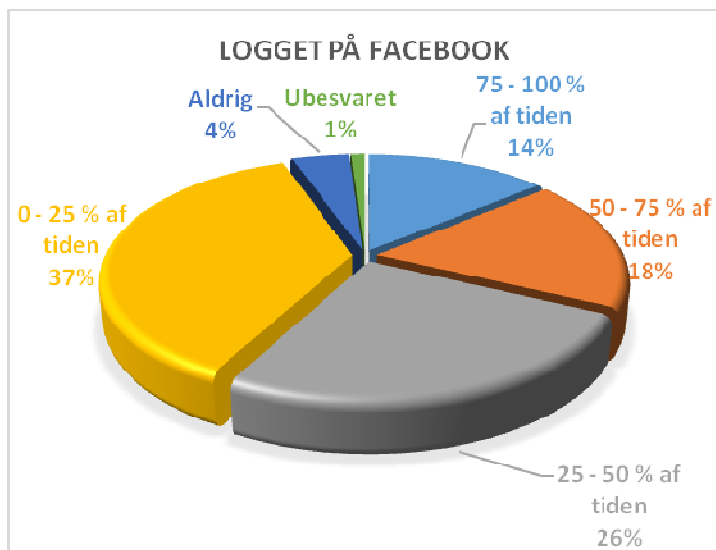


"Jeg har en Facebook-profil." 389 besvarelser.

Eleverne er koblet på Facebook i skoletiden. Men ikke lige meget.

¹⁰ Antal elevbesvarelser varierer lidt. Angives i tabellerne.

Figur 3. Anvendelse af Facebook i procent af skoletiden.

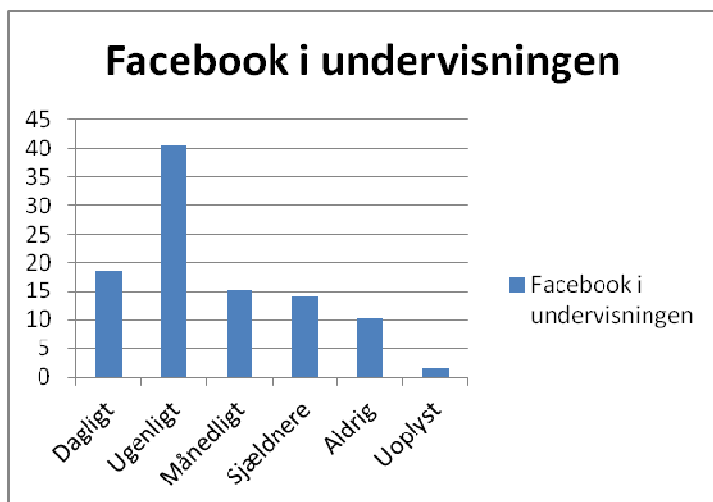


"Jeg er logget på Facebook eller andre sociale medier, når jeg er i skole." Procent. 385 besvarelser

Knap 14 % af respondenterne angiver, at de er logget på Facebook næsten hele skoletiden, og stadig større grupper er logget på, i stadig mindre dele af tiden. Hvordan respondenterne forstod spørgsmålet, kan man næppe vide, men heldigvis åbner denne uvidenhed for nye spørgsmål. Måske er termen "logget på" meningsløs for adskillige elever, i og med at deres mobiltelefon er online hele tiden, med konstant forbindelse til Facebook. Kunne besvarelsernes fordeling tyde på, at spørgsmålet aktiverede overvejelser om, hvor længe eleven *selv* mener at betjene sig af Facebook? Eller tanker om, hvor længe det kan betragtes som *comme il faut* at være "på Facebook" i skoletiden? Hvor megen tid vil man indrømme over for andre, og sig selv, at man er online sammen med vennerne, i skoletiden?

Eleverne anvender Facebook til faglige formål.

Figur 4. Facebook i undervisningen



"Jeg anvender Facebook eller andre sociale medier i mit faglige arbejde. F.eks. til at dele notater eller fotos af tavlen." Procent. 381 besvarelser.

Et flertal af eleverne på MG angiver at de bruger Facebook som læringsplatform. Hvorfor?

Formodentlig fordi Facebook tillader "peer-to-peer" eller "horisontale" aktiviteter. Skolens undervisningsplatform Lectio er et udpræget "vertikalt" program. Det fungerer som lærernes elektroniske kopimaskine, skema, portfolio for opgaver og fraværsprotokol. Lectio er et instrument til instruktion og evaluering. Eleverne har ingen rettigheder til at bidrage med indhold, bortset fra stillede opgaver, eller hvis de vil skrive en meddelelse til læreren.

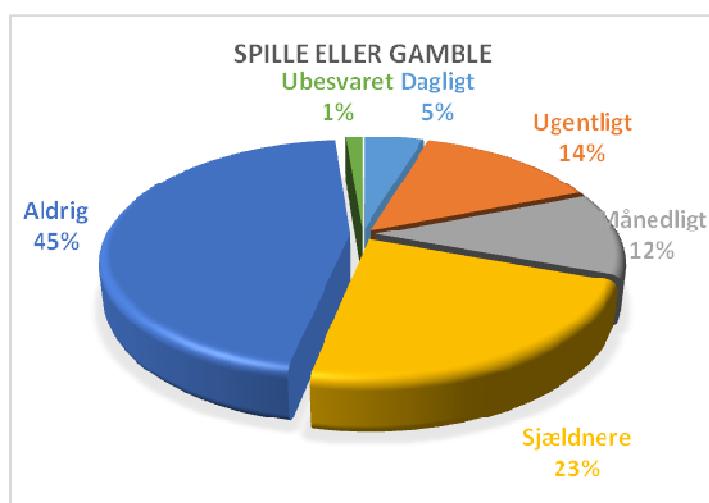
Facebook derimod er netværksorienteret, horisontalt, åbent for bidrag og med nyttige funktionaliteter: chat, billedudveksling, deling af links og tekster. Forskellen i programmernes struktur kunne måske åbne for en diskussion af, hvorvidt Facebook faciliterer en kollaborerende læring, hvorimod Lectio i højere grad lægger op til en assimilerende læring.

Under mine besøg var elevernes brug af Facebook massiv og stedsevarende. Men selvom elever/kursister måske er logget på *al* den tid de er i skole, betyder det ikke, at de nødvendigvis er *engageret* i Facebook-aktiviteter. De kan godt være iagttagende, vente på vennernes næste opdatering eller kommentar, og på den måde have Facebook aktiveret som et stadigt tilbud om kontakt – og frihed? Et signal om at "jeg er tilgængelig". Jeg iagttog adskillige elever, som ind imellem sneg sig til et lille kik på få sekunder "ind på Facebook", og andre, som i halve timer var

dybt optaget af en (eller to) chat-samtale(r). For øvrigt iagttog jeg ikke brug af andre kommunikationskanaler end Facebook, sms, samt nogle drenges chat på et MMOG!¹¹

Mange private aktiviteter optager eleverne i undervisningstiden. Men næppe så alment og massivt som Facebook-aktiviteterne. En ikke ubetydelig gruppe elever er åbenbart interesseret i online-spil og gambling - f.eks. på oddset.dk. Her kan de så lære både at tabe og vinde.

Figur 5. Hyppighed af spil og gambling.

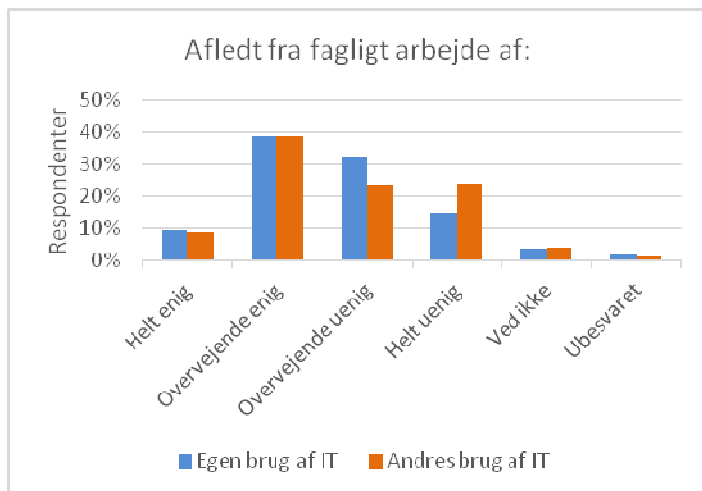


"Jeg anvender it i skoletiden til at spille eller gamble." Procent. 383 besvarelser.

¹¹ Massively Multiplayer Online Game.

DE ANDRES BRUG AF IT

Fig. 6 Afledning i forh. til undervisningsaktiviteter

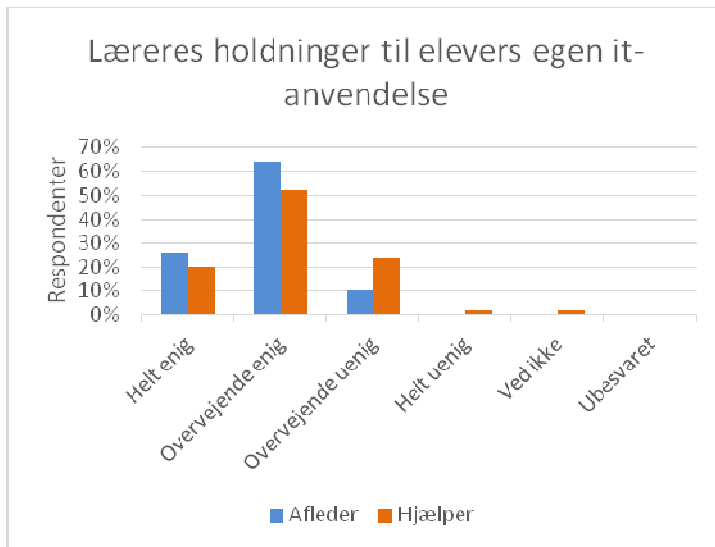


Enig eller uenig i udsagnene: "min egen brug af it afleder mig fra det faglige arbejde" og "mine klassekammeraters egen brug af it afleder mig fra det faglige arbejde". Helt enig/overvejende enig, samt overvejende uenig/helt uenig kombineret. Procent. 389/ 389 besvarelser.

Egen og andres brug af it kan være forstyrrende i forhold til skolearbejdet. Men det kan også opleves som ikke-forstyrrende. Respondenterne er delt i to næsten lige store meningsgrupper i disse spørgsmål.

Disse meldinger kan muligvis betragtes som udtryk for en ambivalent holdning, i forhold til ens egen og andres anvendelse. En ambivalens som opstår i og med man har magt over sin egen, men ikke andres brug af it. F.eks. vil et pludseligt skift i skærbilledet på en sidemands computer kunne aflede én uventet, mens man selv har bedre kontrol over egne afledningsmuligheder. Man kan så at sige forvente sine egne afledninger.

Figur 7. Læreres holdninger til elevers egen it-anvendelse



Enig eller uenig i udsagnene: "Elevernes egen brug af it i skolen afløder dem fra det faglige arbejde." Samt: "Elevernes egen brug af it i skolen hjælper dem i det faglige arbejde." Helt enig/overvejende enig, samt helt uenig/overvejende uenig kombineret. Procent. 50/50 besvarelser.¹²

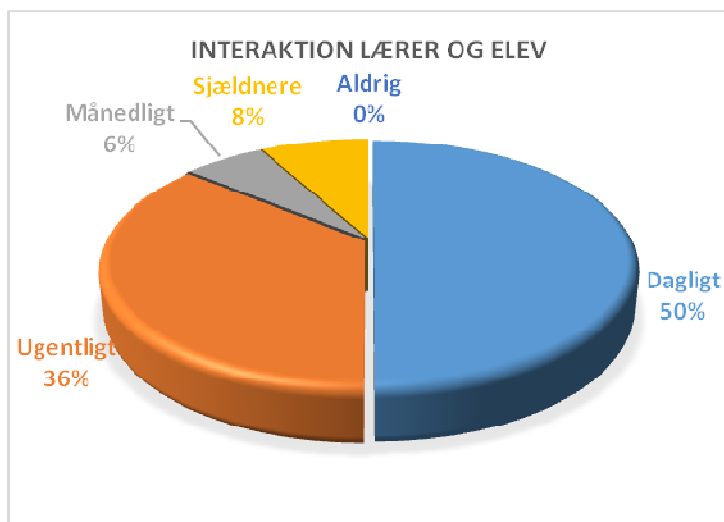
90 % mener, at elevernes egen brug af it afløder dem fra det faglige arbejde. Omvendt mener 72 % at elevernes egen brug af it hjælper dem i det faglige arbejde. Vi kan ikke vide, hvor mange der skelner så skarpt mellem elev-initieret og lærer-initieret it-brug, som spørgsmålet lægger op til.

I visse situationer oplever lærerne åbenbart, at elevernes selvinitierede it-aktiviteter afløder fra undervisning og læring. I andre, at aktiviteterne faciliterer faglighed. Der behøves ikke at være tale om en dikotomi i lærernes almindelige forhold til elevernes it-brug. De kan have et nuanceret syn på sagen. Er det det samme som en ambivalent holdning? Ikke nødvendigvis. Det er muligt at kunne se en sag fra flere sider, og samtidig have en velbegrundet mening. Ambivalensen kommer snarere til syne i måden hvorpå man forholder sig til en daglig, uundgåelig irritationsmulighed.

¹² "Egen brug" defineres i spørgeskemaet således: "Elevernes egen brug af it er brug af it, de selv tager initiativ til: sms, chat, Facebook, Wikipedia-opslag osv."

Hvad afledes eleverne af i deres skoletid? Tja, blandt andet af lærerne, som kan finde på at afbryde dem i deres private it-gøremål, bare ved at bevæge sig rundt i klasseværelset.

Fig. 8. Interaktioner omkring it

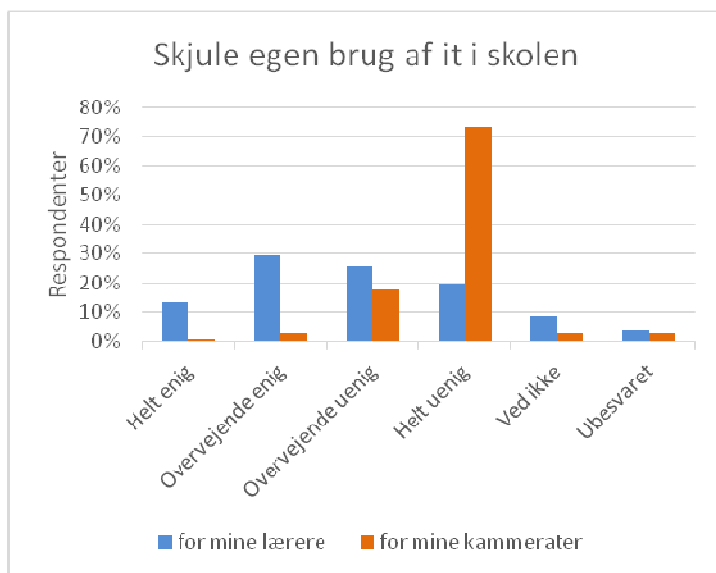


"Elever skjuler deres brug af it for mig, f.eks. ved at lukke et skærbillede ned, når jeg går rundt i klassen." Procent. 50 besvarelser.

Ovenstående figur udtrykker lærernes meldinger om elevernes adfærd, forstået som interaktioner mellem lærere og elever omkring it. Disse meldinger kan fortolkes som en indikation angående tillidsforholdet, eller graden af fortrolighed omkring brugen af it, mellem elever og lærere. En anden mulighed er, at der her meldes om en magtkamp om brugen af it. Ganske mange elever møder tilsyneladende lærerens, udtalte eller udtalte, meninger om deres it-brug med en defensiv attitude. Man kunne sige, at eleverne er stærkest i defensiven. Sådan undgår de at tabe, men de kan ikke vinde kampen om selvbestemmelse. Ser vi spor af mødet mellem en svag fremdragelsesmagt og en stærk unddragelsesmagt?

Hvordan ser graden af it-tillid ud, fra elevernes side af skærmen?

Fig. 9 Interaktioner omkring it



Elev – lærer: "Jeg føler, at jeg ofte er nødt til at skjule min egen brug af it i skolen for mine lærere."

Elev – elev: "Jeg føler, at jeg ofte er nødt til at skjule min egen brug af it i skolen for mine kammerater." Procent. 374/ 377 besvarelser.

Disse meldinger kan fortolkes som et udtryk for tillidsniveauet blandt respondenterne. De indikerer at mange elever er usikre på lærernes reaktioner på den private it-anvendelse. Samlet set har eleverne relativt lav grad af tillid til lærerne i dette forhold, og relativt høj grad af tillid eller fortrolighed til deres ligemænd. De er bestemt ikke "peers" med lærerne.

De fleste elever deler tilsyneladende glad it-privatlivszonen med ligemænd, kammeraterne, men ikke med overmænd, lærerne. Der kan vel være tale om forskellige grader af pinlighedsfølelse, eller skamfølelse i forbindelse med brug af it. Findes der koder for hvilke billeder, hjemmesider, hvilken musik, som giver respekt – og disrespekt? Hvis, hvordan er disse koder formuleret?

Der hersker sandsynligvis et kammerateri omkring it-brugen blandt eleverne – i hvert fald er der tilsyneladende en holdning til at man er åben omkring éns brug. Gode kammerater kendes på at de deler både brød og oplevelser. Det sidste er eleverne for øvrigt nødt til, idet kammeraterne vanskeligt kan undgå at følge med i brugen af smartphone eller pc.

Elevernes computerskærme vender oftest bagsiden mod læreren. Dette giver et privatlivsfelt bag

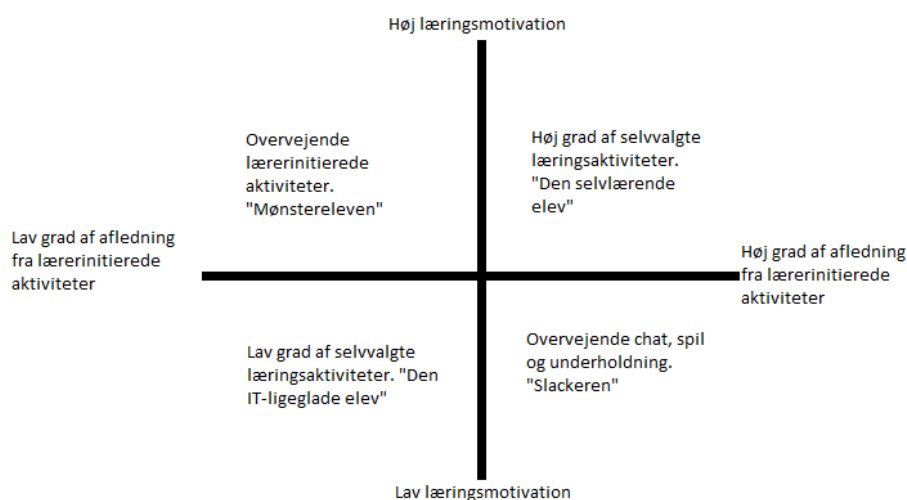
skærmen. Dette synsområde deles af sidemænd og evt. elever på rækken bagved. Men det er jo let at lukke et skærbillede ned, hvis lærerens overvågende øjne kommer for tæt på. Hvad iagttager lærerne af elevernes it-brug? Formodentlig ikke mange detaljer, men de kan sagtens fornemme, at elever skjuler aktiviteter for dem.

Disse meldinger indikerer at der findes semi-privat elev-it-fællesskab i skolen. Eller måske rettere: et fællesskab af fællesskaber. Sådanne elevfællesskaber har formodentlig deres egne æstetikker og følger anarkistiske regler og moder, som undervisere ikke kender meget til.¹³

ELEVTYPER

Nu vil jeg bringe figur 1 i spil igen. Den udtrykker som nævnt en formodning om, at elever fordeler sig i forhold til motivation og it-brugens relevans for undervisningen. Undervisning forstås som lærerinitierede aktiviteter.

Figur 1. Elevtyper ud fra it-aktiviteter og motivation

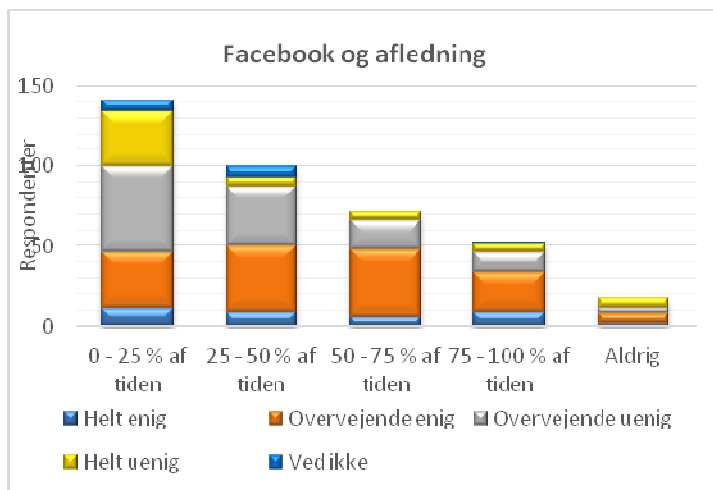


Lodret akse: Motivation. Vandret akse: it-afledning fra lærerinitierede aktiviteter.

Som dydens detektiver leder vi efter den elevtype, der er kendetegnet ved mange ekstraskolære it-aktiviteter; lad os kalde ham eller hende: "slackeren". Og selvfølgelig også efter "mønstereleven", som har styr på sin it-brug.

¹³ <http://internetdidaktik.dk/node/22#konklusion>

Figur 10. Facebook og afledning fra fagligt arbejde



Enig eller uenig: "Min egen brug af it afleder mig fra det faglige arbejde". 387 besvarelser. Kombineret med % af skoletid eleven angiver at være logget på Facebook. 385 besvarelser.

Tabellen skildrer den *numeriske fordeling* af elevholdninger til egen it-afledning, inden for *fire procentuelle grupper* af Facebook-brugere, jf. fig. 3.

Fra første kvartil (0 - 25 % Facebook) melder et stort flertal, at de er helt eller overvejende *uene* i at de afledes fra det faglige arbejde, af egen brug af it.

I anden kvartil melder et lille flertal, at de er *enige* i, at de afledes af deres egen brug af it.

I tredje kvartil udtrykker et betydeligt flertal *enighed* i at de afledes fra det faglige arbejde af egen brug af it.

I fjerde kvartil melder ligeledes et betydeligt flertal, at de er *enige* i at de afledes fra det faglige arbejde, af egen brug af it.

Elever, som er logget længst tid på Facebook, den mest udbredte private elev-aktivitet, rapporterer at de er mest afledt fra det faglige arbejde. Og vice versa. Man kan ikke heraf slutte, at en angivet mængde skoletid, tilbragt "på Facebook" (det burde hedde "i Facebook"?), indikerer et bestemt omfang af tid, tilbragt med andre, bestemte, typer selvvalgt it-brug.

Vi kan ikke tage alle misteltene i ed, men det forekommer muligt at der ikke blot er sammenfald, men også korrelans mellem de to nævnte forhold. Det vil sige at figur 10 viser spor af forskellige selvforhold mellem it-brug og fagligt arbejde. Men er det mønsterelevens bevidste og aktive fravalg af Facebook? "Slackerens" bevidste og aktive ligeglæthed med skolearbejdet?

Der kan ligge mindst tre holdninger, eller rettere roller, bag elevernes udsagn om afledning. Enten véd de, at de bruger megen tid på Facebook, eller andre private it-aktiviteter, og at de aktiviteter går ud over skolearbejdet. Og det gør eleverne så noget ved. Eller også er de ikke i stand til at begrænse deres it-afledning, måske på grund af spilafhængighed eller en forventning om at være "til stede" på Facebook. De to forhold kan formodentlig godt løbe sammen; der er masser af muligheder for at spille små hyggelige spil på Facebook. Dette kan selvfølgelig opleves som en belastning eller stressfaktor. Endelig kan der findes elever, som er fløjtende ligeglade med at være afledt fra skolearbejdet. De fortsætter blot med spil, chat & cetera indtil klokken slår.

Hvis vore it-dydsdragoner findes i virkeligheden, så findes de formodentlig blandt elever, som anvender Facebook i ringe grad – måske fordi de har oplevet at blive afledt fra det faglige arbejde af egen it-brug?

Derimod anvender fagligt umotiverede "slackere" formodentlig Facebook i rigt mål og afledes derved mere eller mindre ubekymret fra det faglige arbejde, også af andre it-aktiviteter. Således oplever de ikke, at de afledes. Men det gør de heller ikke, hvis de ikke anvender Facebook! Afledning fra undervisningen er jo mulig, også uden brug af it.

Spørgsmålene var ikke designet til at søge efter den højt motiverede, selv-lærende elevs it-brug; ej heller den lavt motiverede, it-ligeglade elev.

SAMMENFATNING

Undersøgelsen udforskede en metode til at karakterisere forskellige elevtyper, sat i forhold til elevernes meldinger om deres anvendelse af it. På det foreliggende grundlag kunne undersøgelsen ikke finde entydige spor af disse elevtyper. Resultaterne udelukker ikke tilstedeværelsen af forskellige elev-strategier i forhold til brugen af it.

Elevernes anvendelse af Facebook er massiv i undervisningstiden. Tjenesten fungerer både som elevs sociale platform og som læringsplatform. En god del elever har hermed omskabt Facebook til et læringsnyttigt redskab, hvor læring netop bliver en socialiserende foreteelse.

Lærere og elever er ikke peers i forhold til brugen af it. Elevers private brug af it deles med ligemænd, ikke med overmænd. Hermed reproduceres skellet mellem lærere og elever i forholdet til brugen af it.

Under mine observationer anvendte lærerne hovedsagelig skolens undervisningsmidler, særlig Lectio og Smartboard.

Således er it-praksis og holdninger til it delte på flere måder. Handlings og -holdningsforskelle er ikke nødvendigvis ensbetydende med at den sociale software udviser tegn på ambivalens, ej heller den antydede dobbelte ambivalens.

Imidlertid har undersøgelsen synliggjort at lærerne er usikre på elevernes it-brug og eleverne er usikre på lærerne – i forhold til brugen af it. Usikkerhed kan være et tegn på ambivalens.

Lærerne interesserede sig i meget begrænset omfang for hvad eleverne foretager sig med it. Blot at de foretager sig "noget" – et eller andet. En del lærere anerkender tilsyneladende at elevens egen brug af it kan have læringsfordele.

Hvor meget af den daglige skoletid der "går fra" undervisningen, på grund af elevernes egen it-brug, er umuligt at sige. Mit skøn er, at omkring 1/3-del af eleverne, imellem 10 % og 90 % af undervisningstiden, var beskæftiget med it-aktiviteter, som intet havde med undervisningen at gøre. Hvis andre interesserede kommer til en anden opfattelse, er det forståeligt. Der vil være forskel på evnen til at registrere it-adfærd. Hvilket for øvrigt er forbistret vanskeligt og kalder på en klar metode. Endvidere er der betydelig forskel på gymnasieskoler, hvad angår mønstrene i, og omfanget af, it-anvendelse. Endelig kan man ikke vide, hvor elevens opmærksomhed "er".

OG SÅ VIDERE...

De to it-samfund på Midtsjællands Gymnasieskoler har fundet sammen, og dog ikke. De opfører sig som vand og olie. Blandes når man ryster flasken, men skilles hurtigt igen. De tilbringer megen tid hver for sig.

Hvad vil det sige at tilbringe tid sammen?

Vi kan lade det sammensatte verbum "at tilbringe" betyde, at man bringer noget med sig til et fællesskab. Varer, opfindelser, underholdning, ideologi, filosofi, religion osv.

Eleverne bringer blandt meget andet nysgerrighed, intelligens, ungdommelig energi – og privat brug af it med til skolens samfund. Lærerne bringer viden, livserfaring, menneskelighed og et bundt pædagogiske talenter. Men de udtrykker kun begrænset anerkendelse af elevernes brug af it. Måske føler de ligefrem, at der går noget fra dem. Lærere lever nok af lønnen, men vel også af publikums anerkendelse og opmærksomhed...

En gymnasieskole er en offentlig virksomhed, og den skal gerne have stabil og helst stigende årlig produktion af studenter. Det er et politisk krav, at så mange unge som muligt skal uddannes. Men en ikke ubetydelig del af disse unge vil næppe kunne gå i gang med de studier, gymnasiet skulle være forberedelse til. Derfor tilbringer mere eller mindre læringsfremmede elever lange stræk af

gymnasietiden med selvinitierede it-aktiviteter. På den måde fungerer et gymnasium som virtuelt fritidshjem. Opbevaringssilo for overflødige unge. Men selv ud fra sådan en super-pragmatisk synsvinkel vil det være vanskeligt at argumentere for nytteværdien af, at elever tilbringer god borgerlig undervisningstid med aktiviteter, som går ud på at øge private firmaers indtjening.

Hvordan er denne besynderlige situation opstået? Der er tale om flere dilemmaer. De organisatoriske har jeg berørt, men næppe udtømt.

Dilemmaet for både ressourcestærke og ressourcesvage elever er, at de har mange tiltrækkende muligheder for at afledes fra undervisningen, *via* it, samtidig med de ikke let kan undgå at anvende it i undervisningen. Ej heller på deres kammeraters opfordring, fx ved at deles om noter og billeder.

Dilemmaet for lærerne er, at de skal anvende it, men savner midler til at styre elevernes afledning fra faglig kundskabstilegnelse.

Jeg observerede undervisning hos én lærer på MG, som højt og tydeligt forbød brugen af sociale medier. Det så ud til at blive efterkommet. Men denne episode bekræfter blot, at den foretrukne løsning synes at være, at så længe eleverne ikke obstruerer undervisningen, eller generer andre elever, så kan de stort set gøre hvad de vil med it. Med anvendelse af it i skolen følger afledning fra undervisning – følger ignorering...

Ud over at være et tegn på afmagt, kan man fortolke lærernes mangel på interesse for elevernes it-aktiviteter som *et forbud ved ignorering*. Ved at ignorere elevernes egensindige brug af it, giver lærerne udtryk for deres holdning og lægger aktivt afstand til eleverne. Signalerer lærerne, at der er én legitim brug af it, i forhold til læring, ved i meget høj grad at anvende skolens undervisningsmidler? Foregår der en "tavs italesættelse" af it? Søger lærerne at bevare fortolkningsmagten over it, ved *ikke* at diskutere anvendelse af it med eleverne? De hverken bekræfter eller benægter eksistensen af en udfordring. I hvert fald ikke over for eleverne, men nok over for *deres* ligemænd.

I en hektisk skolehverdag med mange krydspres, vil en eller anden form for fortrængning af uløselige udfordringer nok kunne tjene som en strategi, der sikrer mentalt frirum til udførelsen af de opgaver, man er i stand til at udføre...

TIL SPØRGSMÅLET OM FORTOLKNINGSMAGTEN OVER IT

Man må vende sig i mange retninger, når man forsøger at forstå it-relaterede magtpraksisser omkring en gymnasieskoles reproduktion af viden. Hvordan er det med kampen om fortolkningsmagten over it?

Indtil for få år siden besad en gymnasieskoles ledelse og lærere en ældgammel suveræn magt over digital teknologi, idet man som sidste udvej kunne udelukke elever fra adgang til skolens netværk, eller bortvise dem, der overtrådte skolens moralske eller juridiske regler.

Med billige trådløse forbindelser (3g/4g) gennem smartphones, har eleverne egne internetforbindelser, og behøver ikke bøvl med at gå uden om eventuelle blokeringer.¹⁴ I denne henseende er de økonomisk uafhængige, private personer. Det står fast, at gymnasieelever i høj grad har fået magt til at afgøre hvordan de vil anvende internettets tilbud.

Med elevernes it-uafhængighed smuldrer ledelsens og lærernes enevoldsmagt en smule. Når én magtform svinder bort, kan vi antage at en anden, eller andre magter tager dens sted. Thi både naturen og samfundet afskyr tomhed!

Gymnasieelever har forskellige forudsætninger (f.eks. økonomisk og kulturel kapital) for at styre deres (for)brug af it. Elevernes selv-styring, eller omsorg for egen udvikling i forhold til it, vil jeg forsøgsvist benævne *digital omsorgsmagt*.

Digital omsorgsmagt kunne være et passende udtryk for elevens evne til at sørge for egen læring og socialisering, ved hensigtsmæssig brug af Internettets muligheder. Ved f.eks. selv at oprette internetjenester, drive servere, udvikle applikationer, eller indgå i diskuterende fællesskaber.

Denne nye selvomsorgsmagt er hverken stærk eller ligeligt fordelt. Dette kan fremtræde som en digital opdeling blandt "stærke" og "svage" elever. Er det sådan, at når skolens "digitale autoritet" bliver svag og magtesløs, så viser det sig tydeligere, at ressourcestærke elever bedst magter at bruge it hensigtsmæssigt? En gammel magt trækker sig tilbage i magtesløshed og nye (af)magter træder ind i eller opstår i tomrummet.

Hvad eleverne eventuelt lærer gennem egne it-aktiviteter, er yderst vanskeligt at udtale sig om. Men at der i den forbindelse kan opstå ændringer i vurderingen af, hvad relevant og gyldig viden er, dét forekommer at være en rimelig antagelse.

¹⁴ "http-tunnels" er blot én mulighed, hvis en skole f.eks. blokerer for Facebook: www.http-tunnel.com

Hvad er f.eks. en roman, hvis eleverne hurtigt og let opnår tilfredsstillende leksikalsk viden om værket, uden at bruge tid på at læse bogen? Stimulerer brugen af internettet overfladisk performance på bekostning af ”dyb” læring? Det er ganske vist: både smarte og svage elever søger nemme løsninger i opgavecentraler, bugnende af gode opgaver. Hvem får mest ud af at udgive lånte tanker som eget arbejde?

Før ca. 1970 gik et gymnasiums rektor dagligt på talerstolen og ledede elevernes morgensang (og måske morgenbøn), stående klassevis på række og geled i aulaen. I dagens løb vandrede inspektorer på bløde skosåler rundt på gangene og kiggede gennem glugger i dørene ind til klasseværelserne for at se om alting gik ordentligt til. Kroppene blev disciplineret gennem ritualer og overvågning.

Historisk set synes den danske gymnasieskole at befinde sig i et vadested, i lighed med andre statslige institutioner i det senmoderne (postmoderne, refleksive?) samfund, hvad angår magtudøvelse. Institutionen bevæger sig forsigtigt, som gik den på våde og glatte trædesten og langsomt listede sig fra disciplin og overvågning af kroppen, og måske frem mod en diskret kontrol med selvkontrollen. Aner vi en ny kontrolform i en aktuel pædagogisk tale om ”digital dannelse”?

Man kan få mistanke om at noget gammelt er ved at dø, mens det nye endnu ikke er klar til at blive født.

F.eks. anede man i gymnasiereformen fra 2006 symptomer på at magtudøvelsen i gymnasiet forskød sig. På en flertydig, man fristes til at sige: skizofren måde. På den ene side: læreplaner med indlagt kanontænkning, detaljerede undervisningsvejledninger og øgede krav om indrapportering af aktiviteter og på den anden: forøget opmærksomhed på de enkelte elevers *selvstændige* læring og selvrefleksion, i forbindelse med disciplinen ”studieområde”, samt et skift fra pensumstyring til kompetencestyring. Foruden tilbud om valg mellem mange studieretninger.

Ældre magtpraksisser, såsom truslen om udelukkelse fra fællesskabet, eller disciplinering af kroppene er (for tiden!) fortid. Den nyere kontrol af elevernes kontrol med sig selv, gennem tilskrivelse af kompetencer eller dannelse, er endnu ikke fast etableret. Bevægelsen flimrer i flere retninger, hen mod en magtudøvelse, ingen ved, hvordan vil falde ud – og i dette interregnum ankommer de sociale tjenester og underholdningsindustrien, med al deres støj og halløj!¹⁵

Under den pædagogiske radar anes tegn på, at der foregår en ikke-institutionel socialisering af eleverne; en egenmægtig (eller egen-afmægtig) socialisering, som aktualiseres og accelereres gennem brug af sociale tjenester. Eleverne ignorerer i vidt omfang den statslige og pædagogiske

¹⁵Med ”tjenester” forstås tilbud om informationer eller aktiviteter på internettet, både den grafiske del – www – og den ikke-grafiske, såsom fildeling. I daglig tale er internettets tjenester oftest det samme som dets grafiske del.

italesættelse af hvad it er, eller burde være, og gør teknikken til deres egen. På markedets betingelser, vel at mærke.

I denne aktive tilblivelse af en social software vil elevernes handlinger med, og holdninger til it, på samme tid være meget forskellige og meget ens. It-brug er kendetegnet ved at udvise både divergens og konvergens i anvendelsen af tjenester. F.eks. bruger stort set alle elever Facebook og Google – men elever har samtidig forskellige private yndlingssider.¹⁶

Konflikten omkring it synes at have tavshedens kendetegn. I hvert fald tages elevernes eventuelle læringsudbytte af en egenmægtig brug af it, i undervisningen, forbavsende sjældent op til diskussion blandt lærere og professionelle pædagoger.

Man kan være uenig i, om "surmuleri" eller "resigneret tavshed" er præcise udtryk for lærernes reaktion på at de med tilkomsten af it har mistet magt og disciplineringsmidler. Men det står fast, at kontrol med elevernes opmærksomhed er blevet meget vanskeligere.

Praktiserer elever og lærere gensidig "civil inattention" – høflig uopmærksomhed? Ifølge sociologen Erwin Goffman går borgerlig høflighed *også* ud på at ignorere ting, man ikke bryder sig om, ved dem man møder. Eleverne forsøger ikke at krænke lærernes selvbillede, og lærerne ikke elevernes. Herved forstyrres ikke en gensidig opbygning af "face".

Hvorfor lærerne ikke i højere grad forsøger at styre elevernes elektroniske aktiviteter, er lidt af en gåde. Formodentlig fordi de "mangler håndtag at dreje på". Med andre ord: magtmidler. Eller de har ikke erkendt omfanget af elevernes it-aktiviteter. Fraværet af it-disciplin synes at indikere, at en gammel magtudøvelse er kommet til kort.

Magt-misforhold, og måske gensidige afmagter, imellem elever og lærere, kan tydes som eksempler på et kulturelt efterslæb, en træghed eller inert i forholdet mellem en teknisk udvikling og kulturens tilpasning hertil. Politisk-økonomisk set: et eksempel på modsætningen mellem informations-produktivkræfternes dynamik og industrisamfundets tilpasning hertil.

Det man lærer *af* at bruge it, er at lære at bruge it! Eleverne lærer i høj grad at bruge teknikken, ved at anvende den socialt. I denne brug ligger et utilsigtet og uformuleret læringsmål. Sådanne (indtil videre) ubestemte læringsmål er ikke skole-legitime, men kun tålt, i og med de ikke står på nogen lærerplan, eller er udtrykt i hævdvundne skoletraditioner.

Lærerne underviser *med* it, dvs. de bruger it som middel til at nå mere eller mindre tilsigtede og formulerede mål. De ville sige, at de lærer at anvende it med et fagligt formål. Dette er en legitim anvendelse af it.

¹⁶ Fænomenet kaldes "The long Tail". <http://archive.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html>

Men tilegnelsen af it-færdighederne, er ikke det vigtigste i denne sammenhæng. Derimod det, at it-brugen i gymnasiet har to tilgange, og de fører ikke til samme mål. På den måde er der to fortolkningsmagter på spil, samtidig. Og de taler sjældent sammen. Måske fordi de ikke *kan* sættes i tale. På grund af fælles afmagt?

Læringseffekten af eller med it er en omdiskuteret sag i pædagogisk litteratur. Så vidt jeg ved, findes der ikke undersøgelser, som overbevisende bekræfter hverken teknologioptimisme eller pessimisme, hvad angår "læringseffekter" af it.

Min holdning til it er at it ikke "gør" noget i sig selv. Lige så lidt som enhver anden teknologi. Mennesker derimod gør noget med it. Først gennem praksis virker it "ind på" samfundet og skolen. Men it fungerer som katalysator for kræfter og forhold, som var latent til stede i situationen. F.eks. kan man nu let overvinde klokken-fjorten-kedsomheden i klasseværelset eller på kontoret med et par klik med musen!

Sidste salve spørgsmål: Dulmer eleverne kedsomhed og kompenserer for afmagt med selvvalgte it-aktiviteter? Er en behersket mængde afledning fra undervisningen produktiv for læring? Hvem har magten over anvendelsen it i gymnasiet? Kan it-magt "haves"? Hvilke former eller daglige praksisser antager it-magt? Hvad er magten over it i gymnasiet (eller hvor som helst) ontologisk og epistemologisk set? Hvordan spørger man sig hen til de gode, opklarende spørgsmål til it-magten i gymnasiet?

Mens jeg har skrevet denne studie af it-brug på Midtsjællands Gymnasieskoler er jeg begyndt at overveje, om der mon er opstået et uofficielt fag, et ikke-fagligt fag, hvor elever på egen hånd lærer sig visse nyttige it-kompetencer og kanhænde også digital dannelse. Læringseffekten af en sådan brug af it er subtil og vanskelig at registrere. Måske fordi vi spørger forkert til teknologien.

Svarene blæser stadig i de trådløse netværk.

NOTE OM METODEUDVIKLING

Under mine observationer iagttog jeg talrige elever, som i meget høj grad havde gang i ikke-skolerelevante aktiviteter i undervisningstiden. Først og fremmest Facebook, men også spil, gambling og YouTube-videoer kunne tilsyneladende udfylde det meste af en lektion. Som sagt kan observationer næppe levere mere dokumenterbare og præcist beskrivende resultater. Med mindre man foretager video-overvågning af eleverne. Hvilket er problematisk på mange måder. Men en biolog forsøger heller ikke at tælle alle myrer i en skovbund; han er interesseret i at registrere mønstre, f.eks. i myrernes bevægelser, eller hvad det er for en slags føde, de slæber til tuen.

Det bedste materiale til udforskning af it-adfærdens mønstre i en skole er *hard facts* om, hvad lærere, elever og kursister foretager sig med it, både i og udenfor klasseværelset. Dette materiale kan fremskaffes ved analyse af en skoles data-trafik, ud fra såkaldte logfiler. Registrering kunne foregå i reel tid, samtidig med observation af undervisning og de læringsaktiviteter, den sætter i gang blandt eleverne. Teknisk set er it-understøttede adfærds-observationer af undervisning mulige og ikke overvældende vanskelige at gennemføre. Det vanskelige er organiseringen!

På den måde ville man komme langt ned i detaljerne og måske opdage mønstre, som kunne være gavnlige bidrag til udvikling af en it-ditaktik. Hvad sker der f.eks. når læreren beder elever om at "søge på nettet"?

En sådan undersøgelse kunne kombineres med en holdningsundersøgelse, á la nærværende. For nogle år foretog jeg en logfilanalyse, som gav et kildefast billede af, hvad elever på en gymnasieskole foretager sig i undervisningstiden.¹⁷ Ideen er hermed givet videre.

CREDO

Forhåbentlig kan dette arbejde bidrage til at skærpe en pædagogisk opmærksomhed. Også i forhold til undersøgelse af digitale opdelinger på gymnasier – og andre institutioner.

Udgangsbønnen herfra skal være, at øget opmærksomhed på it-adfærd, it-normer, it-ritualer, it-diskurser, under ét: den sociale software, vil kunne bidrage til en mindre opdelt skolehverdag. Gymnasielærere er gartnere som dyrker bevidstheder i statens drivhuse, med og uden digitale hjælpemidler. Men hvad der foregår, når nogen lærer noget er stadig et mysterium. Således beroliget kan vi sige, at de pædagogiske videnskaber har en fremtid.

CODA

Askepot lever sit stille, slidsomme liv i køkkenet og vaskekælderen. Hun har for det meste kun selskab af hyggelige husmus og gråspurve, men af og til banker en vandringsmand på køkkendøren for at få en sludder med den smukke og kloge pige, foruden komfurvarmen og en bid brød. Askepots stedmor og stedsøstre lever behageligt ovenpå i husets fine etager. Her tager de imod adelsfolk og prinser i den store sal, rigt udstyret med malerier, krystallysekroner og saksisk porcelæn. Stedmoderen bestemmer nemlig hvor selskabet skal stå.

¹⁷ <http://internetdidaktik.dk/node/22#zipf>

EKSKURS: MYTER OM IT I GYMNASIET

Myter er dejligt omkostningsfri. Ud fra behov om at beskytte vore verdensbilleder mod ubekvemme facts opfinder vi myter. Her er et udvalg af myter om it, jeg er stødt på.

Med it er alt er som det plejer at være: gymnasieelever har til enhver tid spillet deres egne sociale spil, som lærerne ikke har adgang til. Fx har elever altid sendt små sedler rundt i klassen. Derfor er det ikke noget nyt at de chatter på Facebook.

Forkert: omfanget af digital "seddelskrivning" er enormt meget større end førhen. Mange gymnasieelever kommunikerer intenst. De skriver ikke korte depecher, men fører lange samtaler gennem skrift. Der er kvalitativ forskel på at skrive 2-300 meddelelser om dagen på Facebook, og at modtage et par krøllede sedler fra sidemanden hver anden dag. For ikke at tale om sms!

Gymnasieelever er digitale indfødte: de navigerede rundt i cyberspace før de kunne tale rent og har masser af forudsætninger for at bruge it på en god måde.

Forkert: Gymnasieelever anvender få og let tilgængelige inventarsider. Deres kompetencer, i forhold til informationssøgning, begrænser sig groft sagt til at suse ind på Googles allerførste forslag: Wikipedia. For øvrigt hviler deres informationssøgning mere på blind tro på Googles relevanskriterier (men har vi ikke alle en snert af denne tro?), end kritisk sans, baggrundsviden og trænet intuition om, hvad man kan finde på nettet. For dem er Google en svarmaskine, mere end en søgemaskine. Måske tror enkelte ligefrem, at den samlede viden her i verden er digitaliseret!

Elever kan have vanskeligt ved at forstå, at man ikke bliver mere vidende, blot ved at samle informationer om et emne og montere dem sammen. Desuden bryder de fleste sig ikke meget om at bevæge sig uden for domænet dk. og anvende tyske, franske, spanske sider. Den holdning har de vist til fælles med de fleste danskere. Det er ikke noget at skamme sig over.

I faglig henseende er gymnasieelever ikke digitale indfødte. Men måske nok socialt. De bor i en usynlig provinsby – på Facebook, Instagram, Flickr mv. Alt efter som kommunikationsmoden skifter. Ligesom i gamle dage sikrer sladder og gadespejle, at alle i byen ved alt om alle.¹⁸

Gymnasielærere er digitale indvandrere. De stakkels gamle analoge lærere har ikke forudsætninger for at forstå alt det dér internets. Myten spejler naturligvis den foregående.

Forkert: Lærerne er stormet i forvejen. De anvender uden problemer Smartboard,

¹⁸ Hvis vi antager at f.eks. 800 gymnasieelever har hver 200 facebookvenner, et næppe urealistisk tal (ingen "dubletter" blandt venner!), så er 16.000 venner, eller "venner", i stand til at følge deres opdateringer.

undervisningsplatform, fagspecifikke programmer, foruden fantasi, baggrundsviden og kildekritik i informationssøgning. De bruger YouTube, nyhedsmedier – *you name it*. De er i stand til at omsætte internettets overflødigshorn af information til ny viden.

Elever kan multitasking. Ingen grund til bekymring, selvom en elevs opmærksomhed ikke hele tiden er rettet mod det faglige arbejde.

Muligvis rigtigt i meget få tilfælde: Man bør ikke udelukke at særlig rigt begavede elever er i stand til at følge med i undervisningen samtidig med at de spiller computerspil, hører musik og tygger tyggegummi. Multitasking som nyttig færdighed findes muligvis, men der er nok snarere tale om en medfødt evne til at praktisere meget hurtige skift i opmærksomhed, end besiddelsen af ”parallelle opmærksomheder”. Det kræver ikke mange timers undervisningserfaring, før man er overbevist om, at de allerfleste elever ikke magter multitasking, i forhold til brug af it.

Vi bliver dygtigere af at bruge it.

Forkert: it bliver ikke indført i fordi vi skal blive dygtigere og mere vidende, men fordi denne teknologi er den måde det nuværende samfund organiseres på.

I 1970-erne var der næppe mange gymnasieelever som blev dygtigere af at klasseværelset nu var forsynet med en overhead-projektor.¹⁹ I 1980-erne gav det næppe nogen læringsgevinst, at lærerne takket være fotokopimaskiner kunne supplere lærebøger med fotokopier.

Fyrre år senere har alle aktører i gymnasiet fået langt større ”mediemuskler”. Trods tidvis ihærdig søgen har jeg endnu ikke set undersøgelser som klart viser, at elever bliver fagligt dygtigere ved at være udstyret med telefoner, tablets, eller bærbare computere. Lærer man mere eller bedre fordi undervisningen bliver it-underholdt? Måske bliver undervisningen sjovere med it, men hvor er evidensen for læringseffekten? Der mangler studier af effekten med it, for grupper af elever, med kontrolgrupper.

Men sådanne undersøgelser vil være vanskelige at gennemføre. Læringsmål retter sig formodentlig ind efter forventninger om, hvad det forekommer muligt at opnå, med den for tiden tilgængelige informationsteknik.

Eller uden.

¹⁹ Hvad er en overhead-projektor? <http://de.wikipedia.org/wiki/Tageslichtprojektor>

BØGER OG ONLINETEKSTER

Dato i parentes: seneste check af webteksten.

Chris Anderson: The long Tail. Tidsskriftet Wired (2004) kortlink.dk/frkd (25-01-15)

Larry Cuban: Oversold and underused. Computers in the classroom. (2001)

Patricia Delaney. Mixed marks for computers. Boston College (Massachusetts) (2005)
kortlink.dk/fq9a (18-01-15)

Giles Deleuze: Forhandlinger. Postscriptum om kontrolsamfundet (2006, 1990)

Michel Foucault, Hubert Dreyfus, Paul Rabinow: Beyond Structuralism and Hermeneutics (1983)

Michel Foucault: Viljen til viden. (2001, 1976)

Mark Graham: The Knowledge Based Economy and Digital Divisions of Labour. (2014)
kortlink.dk/frga (24-01-15)

Gymnasieskolernes Lærerforening. Notat om elevtilfredshedsundersøgelse 2011. Tabel 16 – 19.
kortlink.dk/fq9c (24-01-15)

Martin Heidegger: Spørgsmålet om teknikken (1999, 1954)

Martin Heidegger: Væren og tid (2007, 1926)

Edmond Husserl: Cartesianske Meditationer (1999, 1931)

Tanja Nyrup Madsen. Har du ikke internet? Ugebrevet A4. 07-04-08. kortlink.dk/fq9d (24-01-15)

Carl Mitcham: Thinking through Technology (1994)

Jan Kyrre Berg Olsen, Stig Andur Pedersen (red): Teknologi & Virkelighed (2008)

Nelly Oudshoorn, Trevor Pinch (red): How Users Matter. The co-construction of Users and Technology (2005)

Michael Paulsen, Erik Kruse Sørensen: Formel og uformel brug af it i gymnasiet.
Gymnasiepædagogik nr. 76 SDU (2010) kortlink.dk/fmm5 (24-01-15)

Matt Richtel. Technology changes how students learn, teachers say. New York Times 01-11-12
kortlink.dk/fq99 (18-01-14)

Mark Scott: 5 surprising social media statistics for 2013. Social Media Today 12-10-13:
kortlink.dk/fq98 (27-12-14)

Erik Kruse Sørensen: Æstetisk læring i et tidløst rum. SDU (2006) kortlink.dk/fmey (24-01-15)

Allesandro Tomasi: The role of Intimacy in the Evolution of Technology. Journal of Evolution and Technology. (2008) <http://jetpress.org/v17/tomasi.htm> (24-01-15)

Undervisningsministeriet: Sommerens gymnasiale studenter 2012 kortlink.dk/cg97 (03-01-15)

Undervisningsministeriet. Strategi for en digital folkeskole. 2011 kortlink.dk/fq9b (18-01-15)