



DET DIGITALE KLASSEROM

ERFARINGER MED DIGITALE LÆREMIDLER FOR FREMMEDSPRÅKLIGE VED
LILLEHAMMER LÆRINGSSENTER 2019-2020

BRIT SVOEN OG LINE KRISTIANSEN

Senter for livslang læring

Høgskolen i Innlandet

2020

Innholdsfortegnelse

INNLEDNING	2
PEDAGOGISK GRUNNLAG	2
UNDERVISNINGSSOPPLEGG	5
UFORUTSETTE ENDRINGER OG PANDEMI	6
EVALUERING	6
VALG AV METODE FOR INNSAMLING AV DATA	6
DATAINNSAMLING	7
UTVALG OG SVARPROSENT	7
DATAMATERIALETS PÅLITELIGHET	7
RESULTATER	8
DEMOGRAFISKE DATA	8
KONKLUSJON	14
REFERANSER	15
VEDLEGG: SPØRRESKJEMA	16

Innledning

Lillehammer læringscenter (LLS) er et kommunalt læringscenter med rundt 350 elever fra 50 ulike nasjoner som har rettigheter etter Introduksjonsloven og Opplæringsloven. Skolen har 65 ansatte med høy kompetanse og mange spesialisttjenester. LLS har lang erfaring med bruk av digital teknologi i undervisningen av fremmedspråklige, og ønsket å gjøre en mer systematisk utprøving for å undersøke effekten sammenlignet med tradisjonell undervisning. I 2019 utviklet derfor skolen ved avdelingsleder Kari Undheim og lærer Lars Standal prosjektidéen «Det digitale klasserom». En søknad om støtte ble sendt til Integrerings- og mangfoldsdirektoratet (IMDi) gjennom programmet «utvikling av kommunale integreringstiltak». Dette tilskuddet har som formål «å øke kvaliteten og bedre resultatene i kommunenes integreringsarbeid med sikte på å få målgruppen ut i arbeid eller utdanning» (IMDi, 2021). Prosjektsøknaden ble innvilget, og prosjektet startet opp sommeren 2019. Førsteamanuensis Brit Svoen ved Senter for livslang læring, Høgskolen i Innlandet, ble tilknyttet prosjektet som faglig veileder.

I prosjektet «det digitale klasserom» ønsket man å digitalisere undervisning og læring i en klasse på spor 2¹ gjennom å erstatte vanlige lærebøker med digitale læringsressurser.

Prosjektet hadde to resultatmål:

1. Teknologi i klasserommet skal øke læringsutbytte i norsk for den enkelte
2. Grunnleggende digitale ferdigheter er bedre enn sammenlignbar spor 2 gruppe.

Kriteriet for måloppnåelse for begge disse skulle være gjennom sammenligning med andre spor 2-klasser som gjennomfører tradisjonell norskopplæring.

Undervisningsopplegget ble gjennomført i skoleåret 2019-2020. Denne rapporten redegjør for prosessen og resultatene fra en evaluering av prosjektet. I tillegg har Lars Standal skrevet en praktisk veileder som viser trinn for trinn hvordan man kan gjennomføre tilsvarende undervisning som i «Det digitale klasserom». Det er også produsert en liten film om undervisningsopplegget i klasserommet. Disse er tilgjengelige hos Lillehammer læringscenter.

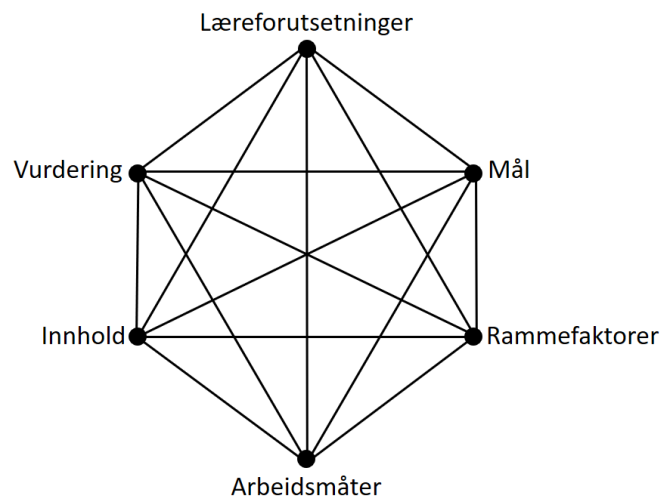
Pedagogisk grunnlag

«Det digitale klasserom» bygger på et sosiokulturelt læringsperspektiv. Læring forstås som handlinger og aktiviteter som finner sted i ulike praksisfellesskap, mellom mennesker, i dette tilfelle i en klasse og i mindre grupper av elever. Ressursene som brukes i læringen, som digitale læremidler og spill, er verktøy eller artefakter i denne samhandlingen (Ludvigsen & Hoel, 2002; Säljö, 2001). Et viktig grep her, i tråd med det som i sosiokulturell læringsteori kalles den proksimale utviklingszone, er at elevene hjelper og støtter hverandre i tillegg til lærerens veiledning (Dysthe, 2001; Imsen, 2020).

I forkant av semesteret ble det laget en plan for undervisningen, som tok utgangspunkt i «baklengs» planlegging (Wiggins & McTighe, 2005). Dette er en metode hvor man først definerer hvilken tilstand

¹ Spor 2 henviser til hvordan elevene inndeles i klasser basert på deres forutsetninger og tidligere skolebakgrunn. Spor 1 er tilpasset elever med liten eller ingen skolegang, spor 2 til dem som har en del skolegang og spor 3 er for elever med god allmennutdanning eller til og med høyere utdanning.

elevene skal være i ved skoleårets slutt, altså en beskrivelse av forventet læringsutbytte (steg 1). Først når både tilstand og dokumentasjon av kompetanse var bestemt (steg 2), ble undervisningen planlagt (steg 3). I denne planleggingen ble den didaktiske relasjonsmodell benyttet (Bjørndal & Lieberg, 1978; Hiim & Hippe, 2001). Dette er et rammeverk som består av en rekke nøkkelpunkter, som læreforutsetninger, mål, arbeidsmåter, innhold og så videre, se figur 1. I undervisningsplanleggingen reflekterer man over hvert enkelt punkt og over relasjonen mellom dem. Hvis ett punkt endres, for eksempel mål, så vil det virke inn på de andre punktene også. Modellen har også vist seg nyttig ved planlegging av digital og nettbasert læring (Skagen, Torras, Kavli, Mikki, & Hafstad, 2009).



Figur 1: Den didaktiske relasjonsmodell (Bjørndal & Lieberg, 1978; Hiim & Hippe, 2001).

En annen nyttig pedagogisk modell i planleggingen av undervisningsopplegget i «Det digitale klasserom», er den britiske forskeren Diana Laurillard's taksonomi over ulike læringsteknologier. Hun grupperer disse i fem forskjellige former for læringsopplevelser, se tabell 1. Disse har sin opprinnelse i tradisjonelle teknologier, men som også er overførbart og videreutviklet som digitale teknologier (Laurillard, 2002, p. 90).

Læringsopplevelse	Metode/teknologi	Medietyper
Se/høre, lese	Tekster, film, digitale fortellinger ...	Narrative medier
Undersøke, utforske	Nettbaserte ressurser, spill ...	Interaktive medier
Diskutere, debattere	Teams, diskusjonsgrupper, chat, whatsapp ...	Kommunikative medier
Eksperimentere, praktisere	Praktisk utprøving, rollespill, simuleringer, observasjon ...	Adaptive medier
Uttrykke, produsere	Oppgaveløsning, programmering, PowerPoint, Word, lydopptak, refleksjoner ...	Produktive medier

Tabell 1: Oversikt over læringsopplevelse, teknologi og medietyper – basert på (Laurillard, 2002, 2012) og tilpasset ressursene brukt i «Det digitale klasserom».

Selv om didaktikken i «Det digitale klasserom» særlig benyttet seg av nettbaserte ressurser og spill (interaktive medier), dekket undervisningsopplegget også de øvrige former i varierende grad og utstrekning.

Spill hadde en helt spesiell plass i undervisningsopplegget. Katie Salen og Eric Zimmermanns klassiske definisjon av spill er «et system der spillerne engasjerer seg i en kunstig konflikt, definert av regler, som resulterer i et kvantifiserbart resultat»² (Salen & Zimmerman, 2004, p. 80). Karl M. Kapp har tilpasset denne definisjonen til en læringskontekst, inspirert av Raph Koster's teori om moro («theory of Fun»): «Et spill er et system der spillerne engasjerer seg i en abstrakt utfordring, definert av regler, interaktivitet og feedback, som resulterer i et kvantifiserbart resultat som ofte fremkaller en følelsesmessig reaksjon»³ (Kapp, 2012, p. 7). I Norge har det de siste årene vokst fram et spillpedagogikkmiljø⁴ som er kritiske til et læringssyn på dataspill som noe som har iboende kvaliteter som i seg selv gjør dem til gode, motiverende og morsomme læringsressurser. En viktig grunn til denne kritikken er at bak et slik syn ligger en antakelse om at et dataspill har samme virkning på alle, uavhengig av bakgrunn og kontekst. Derimot støttes et syn på dataspill som et verktøy for læreren, og hvor spillet inngår i en større og kontekstavhengig undervisningsdesign (Skaug, Husøy, Staaby, & Nøsen, 2020, pp. 34-43). Det sistnevnte synet er i tråd med hvordan spill brukes i «Det digitale klasserom», hvor læreren ikke bare har en svært viktig rolle i tilrettelegging og gjennomføring, men hvor vedkommende også bruker spill til å skape mening sammen med elevene også utenfor spillverdenen.

I tillegg til spill, skulle den digitale undervisningen også benytte seg av gamification («spillifisering»). Dette er anvendelse av spilldesignelementer og spillprinsipper i andre sammenhenger enn i spill, og typiske eksempler er belønnings- og motivasjonssystemer (Kapp, 2012; Skaug et al., 2020).



Figur 2: Lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse består av sju kompetanseområder (Utdanningsdirektoratet, 2018).

² Forfatterens (Brit Svoen) oversettelse. Original definisjon er «A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome» (Salen & Zimmerman, 2004, p. 80)

³ Igjen forfatterens oversettelse. Original definisjon er «A game is a system in which players engage in an abstract challenge, defined by rules, interactivity, and feedback, that results in a quantifiable outcome often eliciting an emotional reaction.» (Kapp, 2012, p. 7)

⁴ Se f eks <https://www.spillpedagogene.no/> og podcast på samme nettsted.

Digital kompetanse er en grunnleggende kompetanse i det norske læreplanverket (LK20), og det er et mål at bruk av digitale læringsressurser og kommunikasjonsformer skal bidra til økte digitale ferdigheter hos elevene. Men et undervisningsopplegg som «Det digitale klasserom» setter også store krav til lærerens digitale kompetanse.

I rammeverket for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse (PfdK) er det beskrevet sju kompetanseområder, alle like viktige, og hvor summen utgjør en «profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer», se figur 2 over. For å være i stand til å gjennomføre et undervisningsopplegg som i «Det digitale klasserom» stilles det betydelige krav til en digital kompetanse innenfor alle de sju områdene som figuren viser.

Undervisningsopplegg

Med utgangspunkt i det pedagogiske grunnlaget ble undervisningsopplegget utarbeidet basert på læreplanen i norsk og samfunnskunnskap for voksne innvandrere, inkludert læreplanmål i de ulike ferdighetene (lese, lytte, skrive, grammatikk, samtale). Som nevnt innledningsvis var målet at den enkelte klasseelev skulle ha økt læringsutbytte og bedre grunnleggende digitale ferdigheter enn gjennom tradisjonell undervisning. For å nå denne tilstanden, skulle det brukes to typer digitale læremidler. For det første *didaktiske* læremidler, som er laget med en intensjon om læring (Hansen, 2006). I denne kategorien var det først og fremst det nettbaserte læreverket Migranorsk Allmenn som var planlagt å bruke som en rød tråd gjennom hele prosjektperioden. Men det var også i stor grad tenkt å bruke *kontekstuelle* læremidler, som er ressurser som kan brukes i pedagogisk sammenheng, men som ikke i seg selv har noen pedagogisk intensjon. I Det digitale klasserom ble det lagt særlig stor vekt på å bruke spill, men også programmeringsverktøy, Office-pakken og ulike typer samhandlingsverktøy.

Prosjektet ble videre inndelt i tre faser pluss forarbeid. I forarbeidet ble prosjektet planlagt, jf. baklengs planlegging beskrevet over samt tekniske forberedelser/utfordringer. I fase 1, som begynte ved skolestart, skulle elevene bli kjent både med hverandre, med de digitale enhetene de skulle bruke (iPad, PC, Internett) og med Migranorsk. I denne fasen skulle elevene også lage et enkelt dataspill (bilspill) ved bruk av det blokkbaserte programmeringsverktøyet Scratch for å forstå grunnleggende programmering. I neste fase, som skulle starte i uke 44 i 2019, var planen å begynne å bruke spill i språkopplæringen, og da først og fremst The Sims 4 og Wordfeud. Det ble utviklet et detaljert undervisningsopplegg i norsk for the Sims 4, som i hovedtrekk gikk ut på å styrke både kunnskapene i norsk og norsk kultur ved å lage en familie av Simmer. Familiemedlemmene skulle få navn, kjønn, alder, stemme etc (se også egen veileder). Til hver av disse egenskapene ble det laget refleksjonsoppgaver som elevene skulle tenke over og diskutere med hverandre og i klassen. Eksempler på disse er:

- Norske navn. Hva skiller norske navn fra navn i ditt hjemland. Er det noen likhetstrekk?
- Likestilling mellom kjønnene. Hvordan er det med dette i Norge. Hvordan er dette i ditt hjemland?
- Er stemmen noe å si for hvordan vi oppfatter en person?

Videre skulle the Sims bli brukt i ordlæring når man skulle velge kropp, hode, klær og så videre.

Også WordFeud skulle brukes i norskopplæring. Her skulle man begynne med brettspillet Scrabble for å øve på å lage ord, før man gikk over til å spille WordFeud digitalt.

I siste fase av prosjektet, fra påske, skulle det gjennomføres en evaluering og dokumentere erfaringene.

Uforutsette endringer og pandemi

Etter planen skulle det være 16 elever i den digitale klassen, alle på spor 2-nivå. Det viste seg å være vanskelig i praksis. For det første var det langt færre elever ved skolen dette skoleåret, og dessuten viste det seg at etter to uker var det bare halvparten av elevene som av ulike grunner hadde møtt opp. Det ble derfor bestemt å ta inn en større gruppe av elever, som igjen førte til at klassen ikke ble så homogen som ønskelig når det gjaldt nivå. Utover høsten ble det også stor grad av utskifting av elever i klassen som deltok i prosjektet, slik at det ble vanskelig å måle progresjon og læringsutbytte og dermed også å gjøre en sammenligning med en annen spor 2-klasse. Resultatet av dette ble at resultatmålet ble endret til i større grad å bli en individuell målsetning for hver enkelt elev og ikke lenger et felles mål for klassen. I tillegg var det også, særlig i starten, tekniske utfordringer knyttet til trådløst nettverk.

Dessuten ble skolen stengt på grunn av pandemien i mars 2020, og resten av skoleåret ble gjennomført med hjemmeundervisning. Selv om dette på en side bidro til en styrking av digitale ferdigheter, var det også en utfordring med oppfølging. Ikke minst fordi en god del av elevene måtte ta seg av egne barn gjennom dagen. Til tross for disse store utfordringene, ble undervisningsplanene langt på vei gjennomført. Migranorsk ble brukt gjennom hele skoleåret, elevene programmerte et bilspill i Scratch, de utviklet karakterer i the Sims og brukte Wordfeud. Under hjemmeundervisningen ble Whatsapp det viktigste kommunikasjonsmiddelet mellom lærere og elever og også mellom elevene.

Evaluering

Som en konsekvens av endringene og pandemien, ble det bestemt å gjennomføre en digital spørreundersøkelse blant elevene. Det overordnede formålet med spørreundersøkelsen var å finne ut om «Det digitale klasserom» ga økt læringsutbytte i norsk og bedre digitale ferdigheter sammenlignet med tradisjonell undervisning, altså de opprinnelige resultatmålene for prosjektet. Men i stedet for å sammenligne læringsutbytte med en annen klasse, ble elevene spurt om både å gi en egenvurdering av læringsutbytte og også synspunkter på skoleåret og de ulike læringsaktivitetene.

Valg av metode for innsamling av data

I innsamling av data ble det valgt å bruke kvantitativ metode ved bruk av spørreskjema (Østbye, Helland, Knapskog, & Larsen, 2002). Begrunnelsen for valg av metode var dels tidsaspektet og fordi man på den måten kunne få tilbakemelding fra alle i klassen. Det kunne også vært interessant å

observere og intervju respondentene, men det var i praksis ikke gjennomførbart selv om det kunne ha styrket validiteten av undersøkelsen.

Nettskjema er brukt som verktøy for innsamling av data og sikrer trygg oppbevaring og behandling av datamaterialet. Alle deltakere har samtykket til deltakelse i undersøkelsen som innebærer frivillig og anonym deltakelse. Det ble også informert om at de når som helst kunne trekke seg uten å oppgi grunn. De samtykket også til at datagrunnlaget kan brukes i evaluering av prosjektet og vitenskapelig publisering.

Prosjektet er etter Norsk senter for forskningsdata (NSD) sine retningslinjer ikke meldepliktig fordi det ikke innhentes personopplysninger som kan spores tilbake til enkeltpersoner.

Datainnsamling

Datainnsamlingen ble gjort ved utsending av en spørreundersøkelse til alle elevene i klassen som har deltatt i «Det digitale klasserom». Undersøkelsen ble gjennomført anonymt ved at spørreskjemaet ble distribuert pr e-post med lenke til skjemaet.

En lærer har vært behjelpelig med å hjelpe elevene dersom det var spørsmål eller svaralternativer de ikke forsto.

Spørreskjemaene besto innledningsvis av noen demografiske spørsmål, tilgang til mobil og datamaskin samt bruk av sosiale medier. Deretter ble elevene stilt spørsmål knyttet til «Det digitale klasserom (nettverk, datautstyr, bruk av WhatsApp, Migranorsk, bruk av spill). De ble også spurt om hvordan det vært å lære norsk i en digital klasse sammenlignet med en vanlig klasse. Videre ble de spurt om å vurdere sin digitale kompetanse før og nå. Alle disse spørsmålene var lukkede spørsmål med avkrysningsalternativer. Til slutt i skjemaet ble det stilt noen åpne spørsmål hvor elevene fritt kunne formulere sine svar på spørsmål om hjemmeskole, digitale verktøy og digitale ferdigheter. Spørreskjemaet er vedlagt i sin helhet.

Utvalg og svarprosent

Utvalget i undersøkelsen består av elever i en klasse der alle har deltatt i den digitale undervisningen i hele eller deler av skoleåret. Fra mars ble det hjemmeskole på grunn av pandemien, men elevene kom tilbake til skolen i slutten av mai. Ved skoleårets slutt i juni 2020 besto klassen av totalt 17 elever som alle fikk tilsendt spørreskjemaet. De fleste av elevene gjennomførte spørreundersøkelsen i en skoletime. De fikk også mulighet til å spørre lærer om det var enkelte spørsmål de trengte nærmere forklaring på, på grunn av språklige utfordringer. Elevene fylt selv ut spørreskjemaet og sendte det inn anonymt.

Datamaterialets pålitelighet

Reliabilitet sier noe om hvor pålitelige data vi har, og validitet om de innsamlede data er relevante for de spørsmålene som vi ønsker å besvare. Elevenes språkkunnskaper kan være en svakhet, ved at de kan ha misforstått spørsmål eller ikke klarer å uttrykke seg tilstrekkelig presist. Vi har forsøkt å

kompensere for dette ved at de kunne spørre en lærer og at det ikke var noe tidspress på å svare. Validiteten ble styrket gjennom at vi brukte både åpne og lukkede spørsmål slik at respondentene også har mulighet til å utdype hva de mener. Det ble lagt vekt på å stille enkle og korte spørsmål, med nøytrale svaralternativer.

Resultater

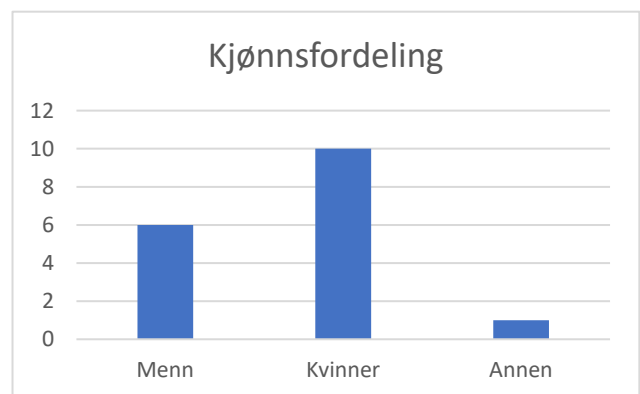
I denne delen av rapporten presenteres funnene fra spørreundersøkelsen. Alle elevene i klassen, totalt 17 personer, har svart på undersøkelsen.

Demografiske data

Respondentene ble innledningsvis bedt om å fylle ut demografisk informasjon.

Kjønnsfordeling

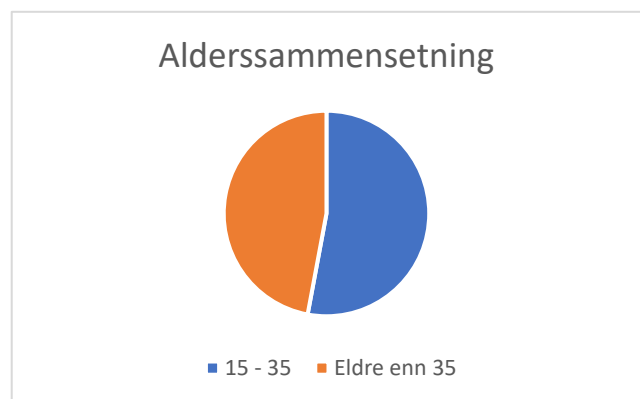
Av totalt antall på 17 respondenter utgjør kvinner en andel på 10 personer, menn 6 personer og Annen 1 person.



Alderssammensetning

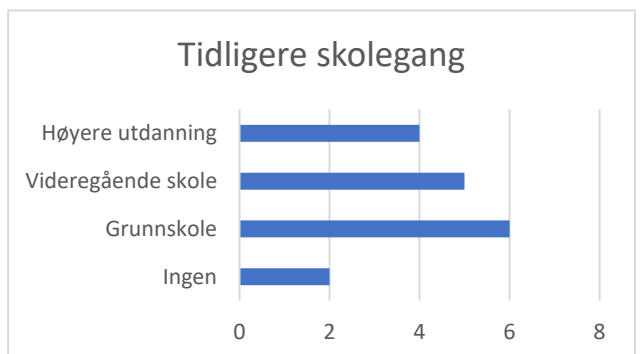
For å sikre anonymitet ble det kun satt opp to mulige kategorier å velge mellom; mellom 15 og 35 år og eldre enn 35 år. Her ble fordelingen av svarene ca. halvparten i hver kategori.

Det vites dermed ikke hvor stort aldersspenn det er mellom respondentene, men det kan være grunn til å anta at de digitale ferdighetene var større hos de som var yngre enn 35 før den digitale undervisningen.



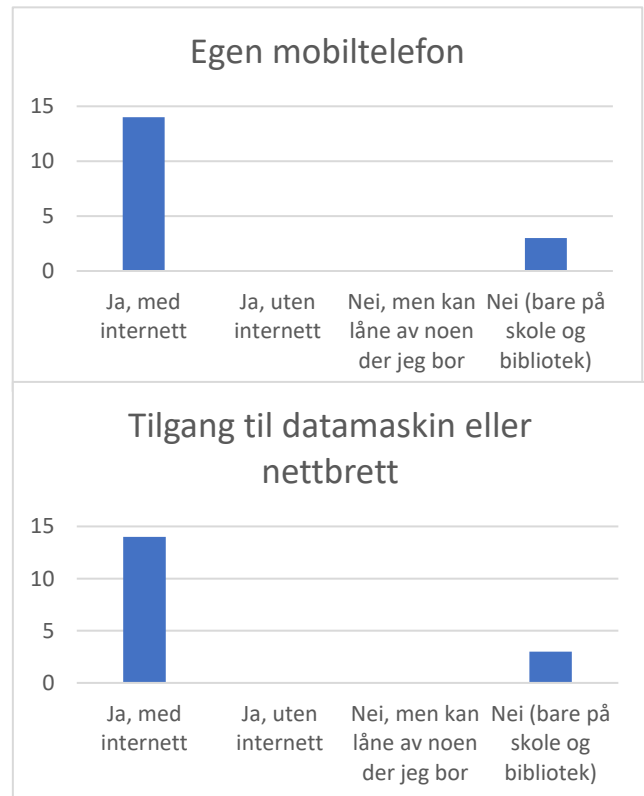
Tidligere skolegang

Bare 2 av elevene svarte at de har «Ingen skolebakgrunn» før de kom til Norge. De øvrige 15 elevenes svar er jevnt fordelt på svaralternativene. der 6 har Grunnskole, 5 har Videregående skole og 4 av elevene har Universitet eller annen høyere utdanning.



Tilgang til mobiltelefon

På spørsmål om de har egen mobiltelefon svarer 16 av 17 at de har smarttelefon med internett. Bare en av elevene svarer «Nei» til om han/hun har egen mobil. De øvrige alternative svarene var: «Ja, en vanlig telefon uten internett» eller «Nei, men kan låne av noen der jeg bor».

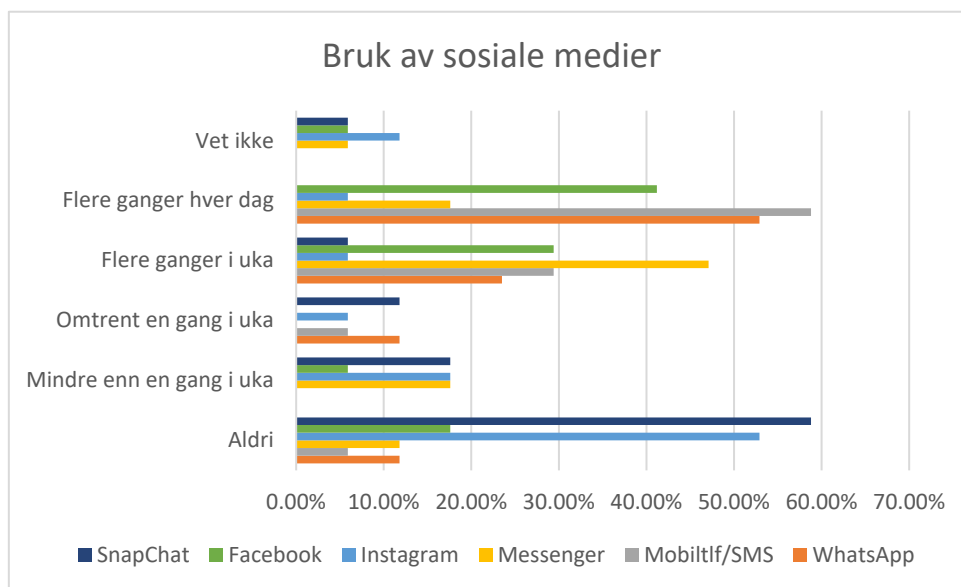


Tilgang til datamaskin eller nettbrett

Elevene ble videre spurt om de har egen datamaskin eller nettbrett. Her svarte 14 elever, altså 82,4%, at «Ja, med tilgang til internett, mens 3 elever, som utgjør 17,6% svarte at: «Nei (bare på skolen og på bibliotek)». De to andre svaralternativene; «Ja, men ikke tilgang til internett» eller «Nei, men kan låne av noen der jeg bor» var det ingen som svarte.

Bruk av sosiale medier

Elevene ble spurt om hvilke sosiale medier de bruker og hvor ofte de brukes både på skole og på fritiden. Som svaralternativer ble det listet opp følgende seks sosiale medier man antar er de som benyttes mest; WhatsApp, Mobiltelefon og SMS, Messenger, Instagram, Facebook og Snapchat.



Av svarene ser vi tydelig at det er enkelte medier er mer brukt enn andre, samt at hyppigheten på bruken varierer.

Mobiltelefon/SMS, WhatsApp, Facebook og Messenger brukes oftest.

Mobiltelefon og SMS, WhatsApp skiller seg ut ved at godt over halvparten av elevene svarer at de bruker disse mediene flere ganger hver dag; MobilIf/SMS med 58,8% og WhatsApp med 52,9%. I

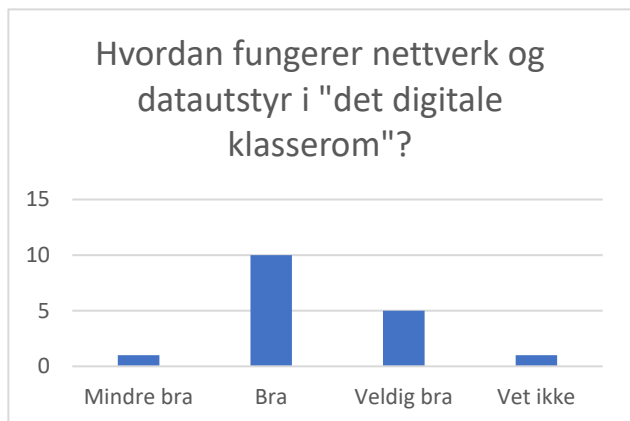
tillegg ser vi at 41,2% svarer at de også bruker Facebook flere ganger daglig. Nesten halvparten, dvs. 47,1% svarer at de bruker Messenger flere ganger i uka, mens for Facebook gjelder 29,4%, MobilIf/SMS 29,4% og WhatsApp 23,5%. Bare 11,8% svarer at de bruker WhatsApp og Facebook mindre enn 1 gang pr uke. For Facebook gjelder det samme 17,6%.

Snapchat og Instagram brukes minst

Litt overraskende kan vi se at 58,8% har svart at de aldri har brukt SnapChat, mens det samme gjelder 52,9% for Instagram. Blant de som svarer at de bruker Instagram og SnapChat, svarer de fleste at de bruker dette mediet mindre enn 1 gang pr uke.

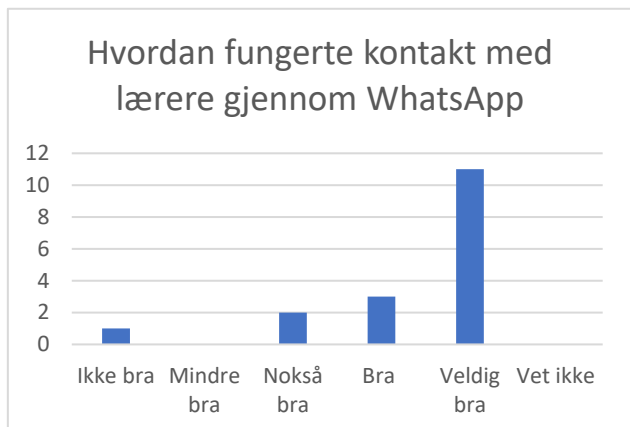
Nettverk og datautstyr i «Det digitale klasserom» fungerer bra

Elevene ble videre spurt om hvordan de synes nettverk og datautstyr har fungert. Av svarene ser vi at til sammen 88,2% svarer at det fungerer «Bra» eller «Veldig bra». Bare 5,9%, dvs. 1 elev, mener at det fungerer «Mindre bra» og 1 elev svarer «Vet ikke».



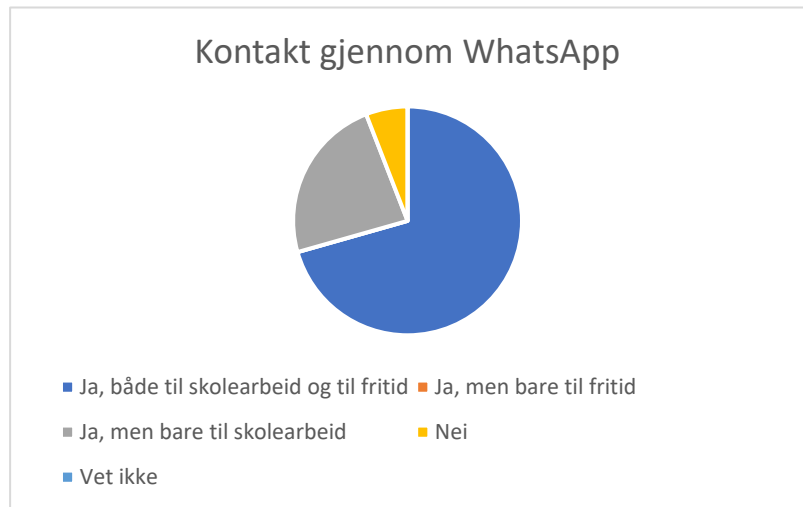
Kontakt gjennom WhatsApp fungerer godt

På det neste spørsmålet ble elevene spurt «hvordan har det fungert å ha kontakt med lærer gjennom WhatsApp? Her svarer 64,7% «Veldig bra», mens 17,6% svarer «Bra». Bare 5,9% som utgjør 1 elev svarer at det ikke har fungert bra. WhatsApp var den viktigste kommunikasjonsformen i perioden med hjemmeskole.



Bruker WhatsApp til å ha kontakt med medelever både på skole og fritid

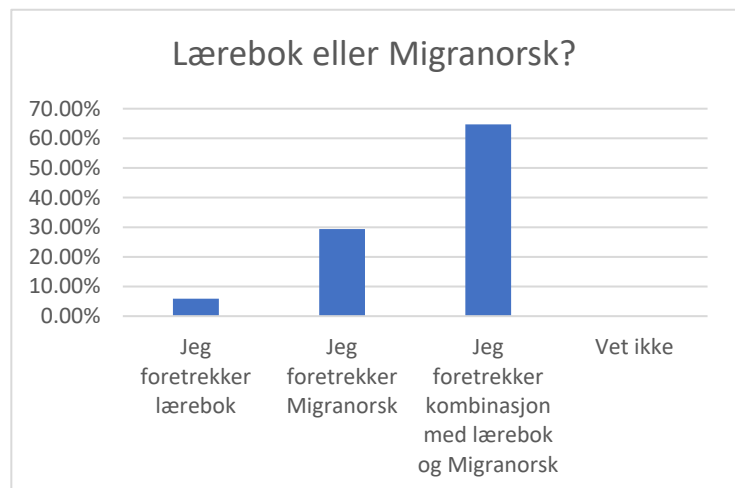
På dette spørsmålet svarte hele 70,6% at de har hatt kontakt med andre elever i WhatsApp både til skolearbeid og fritid, mens 23,5% svarer at de bare har hatt kontakt med medelever til skolearbeid. Ingen av elevene svarer at de bare har kontakt gjennom fritid, mens 5,9% svarer at hen ikke har brukt WhatsApp til kontakt med medelever.



Foretrekker kombinasjon av lærebok og Migranorsk

Elevene ble spurt om hvordan det har vært å bruke Migranorsk til å lære norsk sammenlignet med å bruke en vanlig lærebok. På dette spørsmålet var det tre svaralternativer i tillegg til «Vet ikke»; «Jeg foretrekker å bruke en vanlig lærebok», «Jeg foretrekker å bruke Migranorsk», og «Jeg foretrekker en kombinasjon med vanlig lærebok og Migranorsk».

Svarene viser at godt over halvparten av elevene, dvs. 64,7%, svarte at de foretrekker en kombinasjon med vanlig lærebok og Migranorsk. Fem av elevene, 29,4%, svare at de foretrekker Migranorsk, mens bare 1 av elevene (5,9%) svarer at hen foretrekker å bruke en vanlig lærebok.



Liker å spille spill for å lære norsk

På spørsmålet om elevene har likt å spille spill for å lære norsk svarer 12 av 17 elever, dvs. 70,6% at de liker det. Fire av elevene, 23,5%, svarer at de ikke liker det, mens 1 elev svarer Vet ikke.



Brettspill og dataspill som redskap for å lære norsk

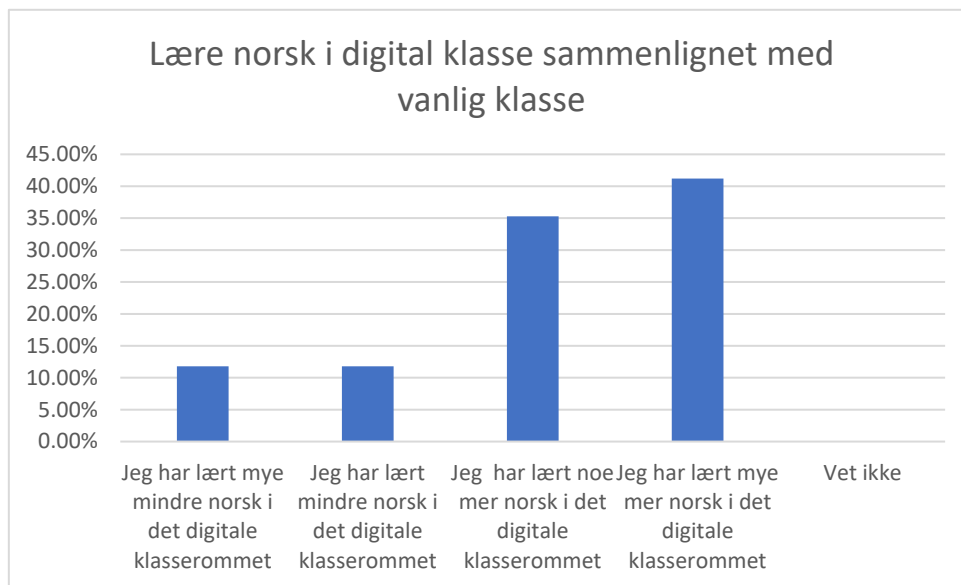
Elevene ble presentert til sammen åtte ulike brettspill og dataspill som de ble spurt om hvor nyttig de har vært for å lære norsk. Brettspillene var; For Sale, Scrabble, CampelCup og Ticket to Ride, mens dataspillene var; WordFued, The Sims 4, Journey. I tillegg var et alternativ; Å lage spill i Scratch. Det var seks ulike svaralternativer; Svært lite nyttig, Lite nyttig, Litt nyttig, Ganske nyttig, Svært nyttig og Vet ikke.

Det var ingen av spillene som skilte seg spesielt ut i svarene som elevene ga. Svarkategorien «Vet ikke» er brukt av nesten halvparten av elevene for hvert spill, og kan tyde på at mange ikke kjenner så godt til spillene. Unntaket er WordFued hvor «bare» 18,8% svarer «Vet ikke».

Av svarene kan se ut som WordFued og The Sims 4 har fått flest svar i kategorien «Litt nyttig», men det er så små variasjoner at det er vanskelig å trekke noen fram noen klare funn.

Lært norsk i en digital klasse

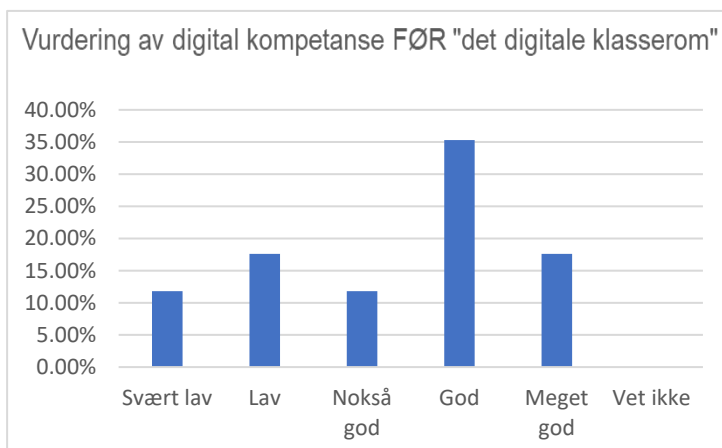
Elevene ble spurt om hvordan det har vært å lære norsk i en digital klasse sammenlignet med en vanlig klasse. Svarene viser at 76,5% av elevene mener at de enten har lært noe mer eller lært mye mer norsk ved å delta i en digital klasse sammenlignet med å delta i en vanlig klasse.



De fleste elevene har erfaring med tradisjonell undervisning fra tidligere, og har sånn sett et sammenligningsgrunnlag.

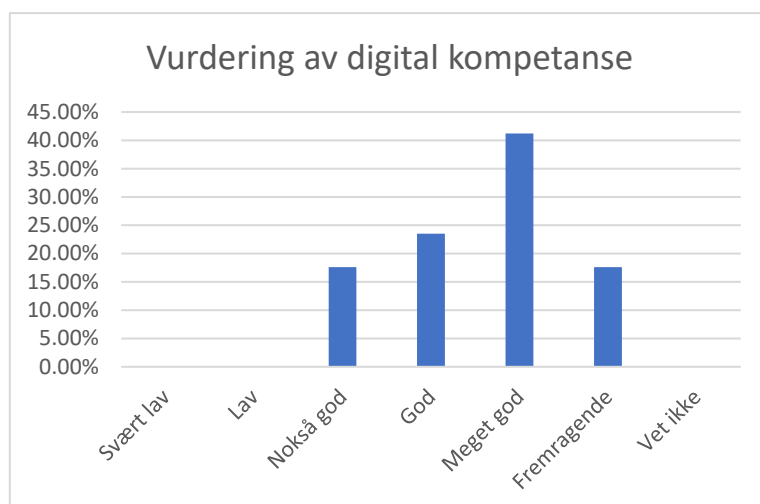
Varierende digitale kompetanse før «det digitale klasserom»

For å kartlegge den digitale kompetansen til elevene ble de bedt om å vurdere sin digitale kompetanse FØR de begynte i «det digitale klasserom». Av svarene ser vi at 5 av 17 elever, dvs. 29,4%, mener at de hadde «Svært lav» eller «Lav» digital kompetanse, mens 9 av 17, dvs. 52,9% vurderte at de hadde «God» eller «Meget god» digitale kompetanse. 11,8% mente de hadde «Nokså god» digital kompetanse. Ingen svarte «Vet ikke».



Den digitale kompetansen har økt etter deltakelse i «Det digitale klasserom»

Elevene ble videre spurt om hvordan de vil vurdere sin digitale kompetanse i dag. Svaralternativene var her utvidet med et ekstra alternativ, nemlig «Fremragende». I svarene som ble gitt framkommer det at ingen har svart «Svært lav» eller «Lav», mens noen flere (17,6%) har svart «Nokså god». Noen færre (23,5%) har svart «God», mens «Meget god» har økt til 41,2% og i tillegg har 17,6% svart at deres digitale kompetanse er «Fremragende».



Avslutningsvis ble det stilt fire åpne spørsmål. De fleste av fritekstsvarene er relativt korte, lite utfyllende og heller ikke alltid like lett å tolke. Det er grunn til å tro at dette skyldes begrensede norskkunnskaper. Vi vil allikevel gi en kort presentasjon av svarene.

Hva har fungert bra med hjemmeskole?

Noen synes det gikk bra, mens andre syntes at ingenting var bra. En trekker fram at det er viktig på grunn av barna, en annen setter pris på at man har godt tid til å lære, en tredje at man kan velge selv.

Hva har fungert dårlig med hjemmeskole?

Her blir det nevnt at det er kjedelig, vanskelig og har fungert litt dårlig eller dårlig. Ikke minst var det mye forstyrrelser med barna.

Hvilke nye digitale medier og verktøy har du lært gjennom tiden din i 'det digitale klasserom»?

Det som blir oftest nevnt her er migranorsk, men også WhatsApp og å lage spill. En nevner også iPhad, data og telefon.

Hvilke nye digitale ferdigheter har du fått gjennom å være en del av «det digitale klasserom»?

På dette spørsmålet neves sende epost og SMS, lese, høre og skrive, jobbe på datamaskin, og bruke dataprogrammer bedre. Å programmere i Scratch nevnes og også spille spill.

Konklusjon

«Det digitale klasserom» har vært et interessant og lærerikt prosjekt, og til tross for flere uforutsette hendelser ble eksperimentet fullført. Evalueringen viser at tre av fire mener de har lært noe eller mye mer norsk sammenlignet med vanlig klasse, og særlig å bruke spill i norskopplæringen var populært. Samtidig så foretrekker de fleste av elevene en kombinasjon av digitale (Migranorsk) og tradisjonelle læremidler i norskundervisningen, så læreboken kan se ut til fremdeles ha en viktig plass også i framtiden.

Det er også et interessant, om ikke uventet, funn at den digitale kompetansen hos elevene har økt etter deltakelse i «Det digitale klasserom».

Basert på elevenes evalueringer, kan man konkludere med at «Det digitale klasserom» har styrket både norskkunnskapene og digitale ferdigheter.

Referanser

- Bjørndal, B., & Lieberg, S. (1978). *Nye veier i didaktikken? : en innføring i didaktiske emner og begreper*. Oslo: Aschehoug.
- Dysthe, O. (2001). *Dialog, samspel og læring*. Oslo: Abstrakt forl.
- Hansen, J. J. (2006). *Mellem design og didaktik. Om digitale læremidler i skolen*. (Ph.D). Syddansk Universitet, Odense. Retrieved from <http://www.humaniora.sdu.dk/phd/dokumenter/filer/Afhandlinger-95.pdf>
- Hiim, H., & Hippe, E. (2001). *Å utdanne profesjonelle yrkesutøvere*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- IMdi. (2021). Tilskudd. IMDi forvalter tilskudd til kommuner, fylkeskommuner og frivillige organisasjoner. Retrieved from <https://www.imdi.no/tilskudd/>
- Imsen, G. (2020). *Elevens verden : innføring i pedagogisk psykologi* (6. utgave. ed.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. New York: Wiley.
- Laurillard, D. (2002). *Rethinking university teaching: a conversational framework for the effective use of learning technologies*. London: Routledge/Falmer.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science : building pedagogical patterns for learning and technology*.
- Ludvigsen, S. R., & Hoel, T. L. (Eds.). (2002). *Et utdanningssystem i endring. IKT og læring*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: MIT Press.
- Skagen, T., Torras, M. C., Kavli, S. M. L., Mikki, S., & Hafstad, S. (2009). Pedagogical Considerations in Developing an Online Tutorial in Information Literacy. *Communications in Information Literacy*, 2(2), 84-98. doi:<https://doi.org/10.15760/>
- Skaug, J. H., Husøy, A. I., Staaby, T., & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk : dataspill i undervisningen* (1. utgave. ed.). Bergen: Fagbokforlaget.
- Säljö, R. (2001). *Læring i praksis: et sosiokulturelt perspektiv*. Oslo: Cappelen akademisk.
- Utdanningsdirektoratet. (2018). Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse (PfdK). Retrieved from <https://www.udir.no/kvalitet-og-kompetanse/profesjonsfaglig-digital-kompetanse/rammeverk-larerens-profesjonsfaglige-digitale-komp/>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K., & Larsen, L. O. (2002). *Metodebok for mediefag*. Bergen: Fagbokforl.

Hei!

Du har mottatt denne spørreundersøkelsen fordi du er med i prosjektet "Det digitale klasserom" ved Lillehammer læringscenter.

Vi vil gjerne spørre deg noen spørsmål om dette prosjektet for å finne ut mer om hvordan denne type undervisning og læring fungerer. Det er frivillig å delta, og undersøkelsen er anonym. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke deg uten å oppgi noen grunn. Ved å svare på dette skjemaet, samtykker du til deltakelse i undersøkelsen, og at datagrunnlaget kan brukes til å evaluere prosjektet og til vitenskapelig publisering.

Det er Lillehammer læringscenter ved Lars Andre Standal sammen med Høgskolen i Innlandet ved Brit Svoen som står bak denne undersøkelsen. Har du spørsmål, så ta kontakt med Lars på e-post lars.andre.standal@lillehammer.kommune.no.

Svarfrist: 26. juni 2020

Tusen takk!

Samtykke: *

Jeg har lest informasjonen og samtykker til deltakelse i undersøkelsen.

Bakgrunn

Kjønn

Kvinne

Mann

Annen

Alder

15-35

Eldre enn 35

Hvor mange år har du gått på skolen før du kom til Norge?

Ingen skolebakgrunn

Grunnskole

Videregående skole

Universitet eller annen høyere utdanning

Hvordan synes du nettverk og datautstyr har fungert i «det digitale klasserom»?

Mindre bra

Bra

Veldig bra

Vet ikke

Hvordan har det fungert å ha kontakt med lærer gjennom WhatsApp?

Ikke bra

Mindre bra

Nokså bra

Bra

Veldig bra

Vet ikke

Har du brukt WhatsApp til å ha kontakt med andre elever i klassen?

Ja, både til skolearbeid og til fritid

Ja, men bare til fritid

Ja, men bare til skolearbeid

Nei

Vet ikke

 Sideskift

Side 3

Hvordan har det vært å bruke Migranorsk til å lære norsk sammenlignet med å bruke en vanlig lærebok?

Jeg foretrekker å bruke en vanlig lærebok

Jeg foretrekker å bruke Migranorsk

Jeg foretrekker en kombinasjon med vanlig lærebok og Migranorsk

Vet ikke

Har du likt å spille spill for å lære norsk?

Ja

Nei

Vet ikke



Hvor nyttig synes du det har vært å bruke disse brettspillene og dataspillene som et redskap til å lære norsk?

Her kan du velge ett svar for hver linje.

	Svært lite nyttig	Lite nyttig	Litt nyttig	Ganske nyttig	Svært nyttig	Vet ikke
Brettspillet For Sale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Brettspillet Scrabble	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Brettspillet CampelCup	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Brettspillet Ticket to Ride	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dataspillet WordFeud	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dataspillet The Sims 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dataspillet Journey	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Å lage spill i Scratch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Hvordan har det vært å lære norsk i en digital klasse sammenlignet med en vanlig klasse?

- Jeg tror jeg har lært mye mindre norsk i det digitale klasserommet
- Jeg tror jeg har lært mindre norsk i det digitale klasserommet
- Jeg tror jeg har lært noe mer norsk i det digitale klasserommet
- Jeg tror jeg har lært mye mer norsk i det digitale klasserommet
- Vet ikke

 Sideskift

Hvordan vil du vurdere din digitale kompetanse FØR du begynte i «det digitale klasserom»?

- Svært lav
- Lav
- Nokså god
- God
- Meget god
- Fremragende
- Vet ikke

Hvordan vil du vurdere din digitale kompetanse i dag?

- Svært lav
- Lav
- Nokså god
- God
- Meget god
- Fremragende
- Vet ikke

 Sideskift

Hva synes du har fungert bra i tiden med hjemmeskole?

Her kan du skrive i feltet under.

Hva synes du har fungert dårlig i tiden med hjemmeskole?

Her kan du skrive i feltet under.

 Sideskift

Hvis du ikke vet hva du skal svare på disse to spørsmålene, kan du bare hoppe over dem. Husk å avslutte med å trykke "Send".

Hvilke nye digitale medier og verktøy har du lært gjennom tiden din i «det digitale klasserom»?

Her kan du skrive i feltet under.

Hvilke nye digitale ferdigheter har du fått gjennom å være en del av «det digitale klasserom»?

Her kan du skrive i feltet under.

Tusen takk for at du har svart på disse spørsmålene!

Husk å velge SEND for å levere svarene dine.