

# Virtuella miljöbyggare

## - ett samarbetsprojekt för elever och lärare



### Trögt paradigmskifte

Den snabba utbredningen av Internet i skola, arbetsliv och hem har skapat förutsättningar för en genomgripande förändring av skolans läroprocesser. Individualisering av undervisningen, möjligheter att arbeta flexibelt i tid och rum samt utnyttjande av kontakter och resurser utanför skolan, allt underlättas av virtuella miljöer används som ”förlängning av klassrummet”. Men trots stora satsningar från staten, kommunerna, KK-stiftelsen m fl är det fortfarande trögt i portgången. Det finns mängder av positiva exempel och förebilder i skolvärlden men de sprids inte så snabbt som är önskvärt.

Trögheten förklaras till stor del av att flertalet lärare (och deras lärare) fick sin grundutbildning före mitten av 90-talet – då Internet slog igenom – och på både ålder och ovana har svårt att integrera den nya tekniken med sina pedagogiska arbetsmetoder.

Helt andra förutsättningar har skolans elever som är uppväxta med datorer och inte behöver någon längre startsträcka för att se möjligheterna – hur varje elev med hjälp av virtuella miljöer kan ta del av anvisat pedagogiskt material, förbereda och följa upp lektioner, träna knepiga moment, allt i sin egen takt och med individuell handledning från läraren.

Eleverna saknar förstås referensramar och djupare insikter om hur datorerna kan användas i skolarbetet. Men de har en starkt kompenserande fördel, snabb och intuitiv förståelse för det nya mediat. Det är en jätteresurs som idag inte utnyttjas i skolvärlden.

### Elevekraften kan användas

Stiftelsen har därför vid fyra tillfällen testat en arbetsmodell där lärare och elever tillsammans får se och uppleva möjligheterna i virtuella miljöer. Ett första försök gjordes i Huddinge och följdes av tre workshops hos Ericsson Education i Kista, två gånger för skolor med teknikprogrammet och en gång för skolor med omvårdnadsprogrammet. Vid det sistnämnda tillfället (nov 02) var Carelink samarbetspartner och finansierar tillsammans med ITHS (ett samarbete mellan Landstingsförbundet och KK-stiftelsen).

Varje workshop har pågått två dagar. Första dagen går varje skollag (4-5 elever och några lärare) runt mellan ett antal arbetsstationer för att inspireras av att möta IT i praktiska tillämpningar. Den andra dagen ägnas åt diskussioner och planering för hur det man tillsammans upplevt ska omsättas i den egna skolans arbete. Samtliga workshops har fått höga betyg av deltagarna. Ingen utvärdering har gjorts för att ta reda på hur mycket av intryck och idéer som lett till bestående resultat. Ett allmänt intryck är dock att ett kraftfullt uppföljningsstöd hade varit både behövt och uppskattat.

### Dags för ett större projekt

Mot bakgrund av dessa erfarenheter bör det gå att genomföra ett större projekt med sikte på;

- att visa hur datamogna elever kan medverka för att bygga upp skolans virtuella miljö;
- att beskriva en organisationsmodell för kontinuerlig sådan elevmedverkan;
- att klarlägga vilket implementeringsstöd som krävs för att få självgående processer;
- att samla intressenter och resurser för att erbjuda flera skolor sådant stöd.

# Virtuella miljöbyggare

## - ett samarbetsprojekt för elever och lärare



### Förslag till riktlinjer

Projektet bör ha som slutmål att skapa ett effektivt stöd för alla intresserade skolor. I ett första steg genomförs emellertid ett pilotprojekt och detta bör;

- begränsas till ett *10-tal skolor*, gärna med samma inriktning, t ex omvårdnadsprogrammet, där behovet av breddad utbildning i flexibla former är stort. Här finns också många beröringspunkter med arbetet med Campusgymnasiet där bl a Carelink, Ericsson Education och Utbildningsradion deltar;
- genomförs i *nätverkssamarbete* där varje skola representeras av t ex fem datamogna elever från årskurs två, skolans IT-ansvarige samt två intresserade lärare. Ett starkt engagemang från skolledningen är en viktig förutsättning för framgång;
- för eleverna presenteras som en möjlighet att under år 2 och 3 genomföra *ett meriterande projektarbete* (100 poäng) ev i kombination med en eller flera individuellt valda kurser. Vi bör också titta på möjligheterna att ge elever som genomför ett kvalificerat projektarbete intyg på att deras kunskaper motsvarar vissa högskolepoäng;
- inledas med en *workshop under två dagar* där skollagen tillsammans med expertis utarbetar en projektplan för implementering av flexibelt lärande i resp skola. Planen ska innefatta innehåll, förankring hos ledning och lärare, organisation, resursbehov och finansiering, uppföljning vid olika tidpunkter m m;
- *regelbundet följas upp* av Ericsson Education i en telefonkonferens med skollagen. Särskild uppmärksamhet bör inriktas på att hitta positiva förebilder, identifiera och lösa synliga och osynliga hinder etc.
- *dokumenteras utförligt*, dels i varje skola, dels i den mån det kan finansieras, genom en vetenskaplig utvärdering.

### Organisation och kostnader

I projektet samverkar en grupp partners, t ex Ericsson Education, KTH, Stiftelsen Företagsam och Utbildningsradion. Varje partner tillskjuter egna resurser efter måttet av sin förmåga.

Parterna tillsätter gemensamt en styrgrupp och samverkar för att söka externa bidrag, t ex från KK-stiftelsen, Arvsfonden eller Vinnova.

Varje skola bör vara beredd att betala ett visst belopp för att få delta i projektet.