

Learning Generation -ett projekt för REK?

Den snabba utbredningen av Internet i skola, arbetsliv och hem har skapat förutsättningar för en genomgripande förändring av skolans lärprocesser med ökad individualisering, effektivare handledning, möjligheter för både studerande och lärare att arbeta flexibelt i tid och rum, möjligheter att utnyttja lärresurser utanför skolan etc. Men trots stora satsningar från staten, skolhuvudmän, skolor, KK-stiftelsen m fl är det trögt i portgången. De många positiva exempel och förebilder som finns sprids inte så snabbt som är önskvärt. Förklaringarna är många, men en viktig komponent är säkert att flertalet lärare fått sin utbildning och grundläggande yrkeserfarenheter före IT-revolutionen. För många lärare känns det helt enkelt obekvämt att arbeta med en teknik där man känner sig tafatt och t o m okunnig.

Eleverna en jätteresurs

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 kompensande fördel, snabb och intuitiv förståelse för det nya mediet. *Detta är en jätteresurs som idag inte utnyttjas i skolvärlden.*

Stiftelsen Företagsam har vid några tillfällen bjudit in lärare och elever för att gemensamt testa den nya teknikens möjligheter i vad som kallats *FLIT-seminarier* (FLIT = Flexibelt lärande med IT-stöd) under två dagar. Det har gjorts med olika samarbetspartners inom *teknikprogrammet* (Ericsson, Telia), *omvårdnadsprogrammet* (Carelink, landstinget i Västerbotten) och *matematik* (KTH, Ericsson och UR). Seminarierna har fått mycket höga betyg av deltagarna som också tagit fram handlingsprogram för den egna skolan. Erfarenheterna pekar dock mot att denna *initiala tändning* också måste följas upp med ett

implementeringsstöd under längre tid om resultaten ska bli bestående.

Idén

För att nå dit borde det vara möjligt att organisera en riksomfattande kampanj med sikte på att få främst gymnasieskolorna att dra nytta av sina IT-intresserade elever. Målgruppen för kampanjen bör vara skolledare, IT-intresserade lärare och elever samt skolhuvudmän och opinionsbildare. Upplägget kan anpassas till de lokala förutsättningarna. Grundidén är emellertid att rektor ger en grupp IT-intresserade uppdrag att tillsammans med några lärare utveckla skolans användning av virtuella miljöer och digitala läroobjekt. Formen kan t ex vara en rullande plan på ca två år. Intresserade elever deltar i en verklighetsbaserad lärprocess med meningsfulla uppgifter som kan betygsättas i olika ämnen och kurser och samtidigt bidrar till att förverkliga program- och läroplansmål. När eleverna fullgjort sina uppgifter enligt den rullande två års-planen överlämnas stafettpinnen till andra elever som fortsätter arbetet - till gagn för sig själva, den egna skolan och närsamhället.

Pilotprojekt före rikskampanj

Första steget på väg mot en ev riksakтивitet bör emellertid vara ett pilotprojekt med ett begränsat antal skolor, minst 8-10, i olika delar av landet, där ledningen tänder på idén och är beredd att satsa prestige och resurser för att organisera ett systematiskt sådant arbete i den egna skolan och att låta elever och lärare delta i erfarenhetsutbyte med andra skolor.

Pilotprojektets syfte är att utveckla och finslipa modeller;

- **för skolan** Hur kommer skolan igång? Hur ser en lämplig organisation av arbetet i skolan ut? Hur många elever och lärare bör ingå i organisationen? Vilka resurser behövs? Hur säkerställs ett uthålligt arbete? Hur kopplas arbetet till kurs-, program- och läroplansmål? Hur kan man på bästa sätt utnyttja resurser i närsamhället? Kan fler elever engageras som IT-ambassadörer utanför skolan?
- **för ett nationellt nätverk** Vilket stöd behöver skolan i introduktionsfasen? Hur ser ett kostnadseffektivt

implementeringsstöd ut? Under hur lång tid behövs ett sådant stöd? Vad ska det kosta? Kan ambitionsnivåerna variera? Vilka funktioner är det rimligt att samarbeta om? Kan vi få bättre genomslag genom att arbeta i regionala nätverk/mötes-platser med t ex länens kommunförbund? Behövs en verktygslåda som visar vad skolan kan göra med virtuella miljöer, digitala läroobjekt och olika IT-applikationer? Kan vi samarbeta med leverantörer för att bredda deras marknad? Pristävlingar /incentives?

Projektplanering

Målet med pilotprojektet är att hitta former för ett långsiktigt projekt som självfinansieras genom deltagaravgifter. I pilotprojektet prövas också att arbeta i regionala nätverk/mötes-platser, att delfinansiera verksamheten med sponsorer eller att fokusera på särskilt uppmärksammade behov inom t ex matematik, naturvetenskap eller vård.

För att nå resultat är det angeläget att hitta ett slagkraftigt varumärke, t ex Learning Generation, som speglar tanken att använda den nya generationen som utvecklingsresurs och gör det lättare att skapa publicitet, rekrytera skolor, engagera sponsorer och ge s k drag åt aktiviteterna.

Från dessa utgångspunkter bör det inte vara omöjligt att få igång pilotprojektet under 2007 och att finansiera det genom deltagaravgifter från de medverkande skolorna samt anslag från offentliga och privata fonder och institutioner./