

Innhold

Kapittel 1

Digitale skritt og sprang i skolens hverdag 13

Trond Eiliv Hauge og Andreas Lund

Referanser 21

Kapittel 2

Faktaorientering og forståelsesorientering i elevers bruk av nettbaserte

læringsomgivelser 23

Anniken Furberg og Ingvill Rasmussen

Innledning 23

Forskning på elevers bruk av nettbaserte læringsomgivelser 27

Teori og metode 30

Diskusjon og konklusjon 50

Referanser 54

Kapittel 3

Egnet og troverdig? Elevers kildevurdering på nett 58

Tove Stjern Frønes og Eva Kristin Narvhus

Innledning 58

Digital lesing 60

Kunnskapsløftet og digital lesing 62

Kildevurdering: håndverk og leseforståelse 64

PISAs digitale leseprøve 68

Norsk profil - resultater fra den digitale leseprøven 69

Kildevurdering i PISAs digitale leseundersøkelse 72

Egnethet 74

Nettvett 76

Troverdighet 78

Trekk ved elevbesvarelsene 79

Avslutning 81

Referanser 83

Kapittel 4

Veni, vidi, wiki: samarbeidslæring i praksis	85
<i>Andreas Lund</i>	
Er to hoder bedre enn ett?	85
Ulike typer samarbeid	88
Samarbeidslæring i praksis	92
Wiki i klasserommet	94
Diskusjon: fire utfordringer	98
Nye teknologier - nye oppgaver	98
Aktiviteter - lokal og global produksjon	100
Nettverksteknologier	102
Vurdering og samarbeidsteknologier	104
Samspill og overskridelse	106
Konklusjon	107
Referanser	108

Kapittel 5

Skolen som brobygger mellom digital lek og læring	112
<i>Om hvordan elever på barnetrinnet opplever likheter og forskjeller med bruk av datamaskin i overgangene mellom fritid og skole</i>	
<i>Anne Mette Bjørgen</i>	
Innledning	113
Om digitale praksiser i overganger mellom læringskontekster	114
Digitale praksiser og digitale kompetanser i et sosiokulturelt perspektiv ..	115
Om Goffmans rammebegrep	116
Om læringskontekster som noe vi aktivt produserer i sosiale praksiser ..	117
Om datamaskiner som medierende ressurser	118
Teknologi i tre klasserom - om datainnsamling og metode	119
Analyse og drøfting av elevenes fortolkninger av digitale praksiser i skolen ..	120
Dataspill: «Man lærer jo ikke så mye av å bruke dataspill»	121
Digital kommunikasjon: «Vi bruker ikke Nettby og chat på skolen»	122
Håndtering av informasjon: «På fritida får vi gjøre hva vi vil, og på skolen må vi finne fakta»	122
Digital produksjon «for gøy» på fritid og for å lære på skolen	124
Digitale kompetanser i skole og fritid - noen betraktninger	126
Referanser	128

Kapittel 6

Meningsskapning i digital medieproduksjon – et dobbelt blikk 132

Øystein Gilje

Innledning	133
Perspektiver og problemstillinger	134
Digital medieproduksjon i klasserommet	135
Analytiske perspektiver på filmproduksjon i klasserommet	137
Teori og metodologiske betraktninger	139
Metode og data	140
Forhandling og fortolkning i digital medieproduksjon	141
Redigeringsverktøyets rolle i et sosiokulturelt perspektiv	146
Analyse av multimodale tekster i digitale redigeringspraksiser	147
Coda: Digitale redigeringspraksiser i et historisk perspektiv	149
Referanser	151

Kapittel 7

Sosiale medier i undervisningen: Space2cre8 i et multietnisk klasserom .. 156

Kenneth Silseth, Kristin Vasbø og Ola Erstad

Innledning	156
Hvordan ungdom bruker sosiale medier	157
Sosiale medier i et læringsperspektiv	160
Om prosjektet Space2cre8	161
Space2cre8 i en norsk skole	162
Forskningsmetode	164
Space2cre8 i et multietnisk klasserom	164
Posisjonering med vekt på «røtter»	165
Posisjonering med vekt på «føtter»	166
I spennet mellom «røtter» og «føtter»	167
Et dobbeltblikk på en elevs «røtter» og «føtter»	170
Space2cre8 – et nytt sted å lære	173
Konklusjon	174
Referanser	176

Kapittel 8

Digitalt lærersamarbeid over nett – bruk av online-samtaler som

profesjonelt samarbeidsverktøy 179

Thomas de Lange

Innledning	179
Online-samtaler i uformelle og profesjonelle kontekster	180
Bakgrunn og metode	184

En aktivitetsteoretisk analyse av det digitale lærersamarbeidet	186
Empirisk case: Nettbasert samarbeid om fagrapporter	189
Diskusjon om teknologiens rolle	200
Konklusjoner	202
Referanser	204

Kapittel 9

Lærerutdanning, teknologi og identitet

Eli Ottesen

Innledning	206
Identitet	209
Metode	212
Institusjonell identitet	213
Veiledning: samspill og motspill	216
Verktøy som virker?	218
Diskusjon	219
Konklusjon	222
Referanser	223

Kapittel 10

Teknologi som verktøy for å forandre undervisning og ledelse

Trond Eiliv Hauge, Svein Olav Norenes og Gunn Vedøy

Innledning	227
Teknologi og praksisendringer i skolen	229
Empiriske studier	232
Fra klasserom til institusjonsledelse	240
Ledelse og teknologiutnyttelse	241
Teknologier som endringsverktøy	243
Konklusjon	245
Referanser	246

Kapittel 11

IKT i skolen med lærerne på sidelinja - kritiske blikk på skolens grunnlagsdokumenter

Geir Haugsbakk

Innledning	249
Bakgrunn – sprik mellom forventninger og resultater	250
Studier av hvordan mening konstrueres	251
Det pedagogiske skjønnet settes til side	254
Lærerne fra aktive premissleverandører til mottakere av ferdige løsninger	255

Ny teknologi fra undervisningshjelpemiddel til læringsverktøy	258
Skolen som del av de nasjonale teknologivisjonene	260
Diffuse honnrord og generelle argumenter	262
Økt avstand til klasserommet og de daglige pedagogiske utfordringene	265
Glimt av det nye samfunnet - industrisamfunnets briller	266
Tid for ettertanke	268
Behov for nyorientering	269
Referanser	271

Kapittel 12

Förväntningar och realiteter: Om digitala teknologier i spänningsfältet

mellan formulerings- och realiseringsarenor	274
<i>Göran Fransson, J. Ola Lindberg, Anders D. Olofsson och Trond Eiliv Hauge</i>	
Inledning	275
Om policy som formulering och glappet mot realisering	277
Några nordiska nationella satsningar kring digitala teknologier	
- policy och utvärderingar	280
Policy - några nordiska nedslag	281
Uppföljning och utvärdering	282
Uppföljning och utvärdering i relation till forskning om spridning och användning	283
Forskning om digitala teknologier i skolan - en översikt mellan 2004-2010 ...	285
Teman i forskning om digitala teknologier i skolan 2004-2010	286
Diskussion	288
Spänningen mellan formuleringsarenor och realiseringsarenor	289
Konstruktionerna av förväntningar och förgivettaganden	291
Referenser	293
Om forfatterne	299