

IT i fag og IT-fagdidaktik – tre syn på it i et folkeskolefag

Tre perspektiver på it i fag

I demonstrationsskoleprojektet ønsker vi at arbejde ud fra forståelsen af, at der kan være tre perspektiver på, hvordan it kan ses og forstås i forhold til undervisning. Det kalder vi tre forskellige perspektiver på it i fagene. De tre perspektiver benævner vi henholdsvis et *redskabsperspektiv* (nye typer af aktiviteter), et *tekst-/medielperspektiv* (nye typer af indhold) samt et *literacyperspektiv* (nye typer af mål).

Redskabsperspektivet

Når it anvendes som et redskab i et fag. Det kunne være GeoGeBra i matematik, tekstbehandling i dansk, mobiltelefonen som filmoptager eller lommeregner, Garageband til at komponere musik, animations-software til fremstilling af eksempelvis stop-motion film om biologiske og andre naturfaglige processer, regneark til gentagne trivielle beregninger eller simuleringer samt et væld af lignende programmer hvoraf mange findes som gratis web 2.0-ressourcer. Fælles for disse redskaber er, at de kan bruges til at facilitere vejen mod bestemte faglige mål i undervisningen.

Tekst/medielperspektivet

Når it medfører nye typer af indhold i fagene. Det kan eksempelvis være multimodale tekster i dansk eller biologi og natur/teknik (f.eks. danske-dyr.dk), autentiske kommunikationssituationer i sprogundervisningen, inddragelse og behandling af data fra omverdenen i naturfagene, integralregning og geometri i geogebra i matematik, simulationer i form af virtuelle modeller i matematik og n/t, nettet som en ressource af brugergenereret viden i alle fag. Fælles for disse teksttyper er, at de gør det relevant at opstille nye faglige mål og de giver samtidig muligheder for at løse faglige problemstillinger langt ud over det normale og trinmålsbeskrevne indhold.

Literacyperspektivet

Når it bruges til at udvikle autentiske situationer i undervisningen, som i højere grad mimer den verden, undervisningen træner til. Det kan være jobbet som journalist på en redaktion, laborant på et laboratorium, at planlægge udviklingen af en by, at simulere en biolog der arbejder med lokale miljøspørgsmål eller en klimatolog/meteorolog der arbejder med klimaspørgsmål, herunder orientere sig det væld rapporter som udsendes om global opvarmning. Fælles for disse situationer er at it gør det muligt at efterligne realistiske hverdagsudfordringer. Det kan være i form af at man kobler to læringskontekster (eksempelvis to klasser) ved hjælp af synkrone teknologier og dermed skaber nye, kollaborative muligheder for at undervise og lære på.