

Drømmen om den bedste læring

DREAM er navnet på et nyt forskningscenter, der vil undersøge samspillet mellem læreprocesser, læremidler og medier

Computerspil, interaktive videodramaer, elektroniske opslagsværker.

Der er mange måder at lære på, og nye digitale læremidler vinder indpas på de danske skoler - selv på gymnasierne, hvor kontoen til læremidler ofte er så slunken, at eleverne må tage til takke med flossede fotokopier og bøger, der er lige så gamle som læreren.

- Men vi ved foruroligende lidt om, hvilke læremidler der fungerer, og hvordan de fungerer i læringsprocessen. Hvilken forskel er der for eksempel på at lære om Karen Blixen ved at læse Babettes gæstebud, ved at se filmen eller ved selv at skabe en historie på computeren? spørger professor Kirsten Drotner fra Center for Medievidenskab på Syddansk Universitet. Hun er projektleder på DREAM - et nyt forskningskonsortium, der

vil være med til at øge kvaliteten i nye danske læremidler til unge.

- IT åbner for andre læringsmiljøer end det traditionelle, hvor læreren står og underviser en hel klasse. Så skolerne har i de senere år fokuseret på e-learning, projektarbejde og differentieret undervisning samtidig med, at de har været meget optaget af selve teknologien.

- Men nu er tiden kommet til at tænke indhold. I dag, hvor skolerne har

adgang til bøger, film, tv, radio, Cd-rom, DVD og Internet, er der brug for at få større klarhed over, hvordan læremidler og læreprocesser spiller sammen, mener Kirsten Drotner.

- Vi vil derfor gå ind i et samarbejde med en række forlag og virksomheder, der udvikler software, så vi i fællesskab kan



finde ud af, hvordan vi gør danske læremidler bedre, siger hun.

Gode råd til firmaer

DREAM er et led i regeringens satsning på IT-forskning og et samarbejde mellem en række forskningsmiljøer på Syddansk Universitet, RUC og Danmarks Pædagogiske Universitet. Konsortiet har fået den største bevilling af de 40 millioner kroner, som regeringen vil bruge i de kommende fire år. Det betyder, at DREAM kan ansætte seks Ph.D-studerende, og de fire af dem får Syddansk Universitet som arbejdssted.

- Vi vil skabe teoribaseret forskning, der samtidig gerne skal lede til meget konkrete resultater, for eksempel fem gode råd til softwareudviklere, der beskæftiger sig med læremidler til unge. I et så lille sprogområde som Danmark, hvor markedet er begrænset, har forlag og softwareudviklerne nemlig ikke råd til selv at undersøge, hvor de forskellige læremidler fungerer bedst, og hvordan de kan gøres bedre, siger Kirsten Drotner.

DREAM har kontakt til et internationalt netværk, der forsker i læringsprocesser og læremidler. Men udenlandske erfaringer kan ikke uden videre overføres til danske forhold, fordi læringstraditionerne er meget forskellige fra land til land.

De skandinaviske lande er for eksempel meget langt



I dag, hvor skolerne har adgang til bøger, film, tv, radio, Cd-rom, DVD og Internet, er der brug for at få større klarhed over, hvordan læremidler og læreprocesser spiller sammen, mener Kirsten Drotner.

Foto: Geert Mørk.

fremme med IT på skoler og gymnasier. Det er de også i Hongkong, men der er undervisningen mere lærerstyret, så eleverne vil have brug for helt andre læremidler end danske elever, der skal igennem samme pensum, for eksempel i fysik eller matematik.

De seks forskningsprojekter i DREAM ventes at starte omkring 1. august, og alle har fokus på unge.

- Inden for de senere år har folkeskolen fået et kvalitetsløft inden for IT, og derfor er det naturligt at begynde at se på ungdomsuddannelserne. Vi får en gymnasiereform med nyt fagligt indhold. Men det nytter ikke at lave fagene om, hvis teksterne er de samme, siger Kirsten Drotner.

De emner, der skal forskes i på Syddansk Universitet, er unges indlæring af naturvidenskabelige emner, interaktiv tekstanalyse i dansk samt edutainment, som er en sammenskrivning af education og entertainment. Der er tale om en meget populær blandingsgenre, hvor undervisning og underholdning flyder sammen – ofte i computerspil. Selv om genren er hurtigt voksende, er der tale om en af de mest udforskede.

Af Bente Dalgaard, bda@adm.sdu.dk

FAKTA

DREAM

Danish Research Centre for Education and Advanced Media (DREAM) er et forskningskonsortium, der skal være med til at udvikle nye danske læremidler til gymnasier og andre ungdomsuddannelser.

Med i konsortiet er: Learning Lab Denmark på Danmarks Pædagogiske Universitet, Center for Brugerorienteret Kommunikationsforskning på Roskilde Universitetscenter, Dansk Institut for Gymnasiepædagogik og Institut for Litteratur, Kultur og Medier, begge Syddansk Universitet samt en række forlag og softwareudviklere. Professor Kirsten Drotner, Center for Medievidenskab, er projektleder på DREAM, der er et fireårigt projekt.