

Digitale ferdigheter og kunnskaper

(Klippet ut fra «LP07_Oversikt_korrigert_juli 2008», som ligger på internsidene på www.steinerskolen.no)

Den digitale teknologien har i løpet av få år forandret verden. Aldri før har en teknologisk revolusjon vært så gjennomgripende og berørt mennesker og natur på en slik kompleks og omfattende måte. Digital teknologi kjennetegnes ved at den på den ene siden er usynlig tilstede i organiseringen av nesten alle samfunnets funksjoner. På den andre siden inntar digitale medier en sentral og synlig plass i yrkesliv, utdanning og fritid. Teknologien er umerkelig ved at liv og arbeid gjøres enklere, den kommer i fokus ved å være uunnværlig verktøy i produksjon, kommunikasjon og underholdning.

På kort tid har den digitale teknologiens allestedsnærværelse åpnet for helt nye aktivitetsformer. En gjennomgripende interaksjon mellom menneske og maskiner er blitt mulig. Det har oppstått en digital kultur der tekst, tall, bilde og lyd kan anvendes, kombineres og kommuniseres med en stor grad av frihet. Alt tyder på at denne utviklingen kun er i sin spede begynnelse, og at mennesker i alle aldre de nærmeste årene stadig mer vil bruke og skape digital teknologi.

For skolen innebærer dette utfordringer på mange plan. Steinerpedagogikken med sin likeverdige vektlegging av barnets og samfunnets perspektiv vil på den ene siden betone at digitale medier har en selvfølgelig plass i skolen, legitimert gjennom denne teknologiens sentrale posisjon i samfunnet som helhet. På den andre siden vil pedagogikken reflektere over konsekvensene av de digitale mediene for barns og unges utvikling, læring, kommunikasjon og kultur. En slik refleksjon vil søke å gi et nyansert og dynamisk bilde av den digitale teknologiens rolle i steinerpedagogikken.

9

Steinerskolens allmenndannende karakter innebærer i denne sammenhengen at den digitale teknologiens plass i læreplanen må ses i relasjon til hele skoleløpet og til pedagogikkens utviklingsdidaktiske retningslinjer. Digitale mediers plass i skolen vil måtte relateres til elevenes utviklings- og læringsmuligheter og innordnes i et tverrfaglig perspektiv. Prinsipielt kan det sies at de synlige aspektene av den digitale teknologien i løpet av skoletiden skal kunne beherskes på en selvstendig, funksjonell og bevisst måte. De usynlige aspektene av teknologien gjøres likeledes til tema ved at elevene gradvis utvikler forståelse og kritiske ferdigheter i forhold til bruken og tilstedeværelsen av digital teknologi.

I steinerpedagogikken vil digital kompetanse innebære elementer av:

- håndverk: konkrete brukerferdigheter
- kunst: evnen til å uttrykke seg og kommunisere digitalt
- teoretisk kunnskap: forståelse for teknologiens hard- og software, evnen til å innhente og
- bruke digitalt formidlet informasjon
- læring gjennom digitale læringsverktøy
- kritisk refleksjon og handlingskompetanse: bedømmelse av teknologiens virkninger og
- evnen til aktiv, reflektert deltagelse samt kildekritiske ferdigheter
- kompensasjon: forsterking av bevegelse, sansing, nærhet til mennesker og natur; en øket fokus på ikke-teknologisk-medierte erfaringer

I førskolen og de første skoleårene spiller den konkrete bruken av digital teknologi en svært liten rolle i steinerpedagogikken. Her legges det vekt på læringsformer, kommunikasjon og sanse- og bevegelsesmessig utfoldelse som nettopp ikke skal være teknologisk mediert. Dette er begrunnet i pedagogikkens syn på mennesket og i dens didaktiske struktur. På disse klassetrinnene legges primært grunnlaget for en digital kompetanse gjennom utviklingen av de samme grunnferdighetene som senere kan betjene seg av digital teknologi. En slik betoning av de ikke-

medierte erfaringene fortsetter opp gjennom hele skolegangen, mens den digitale kompetansen etterhvert utvikles parallelt med dette.

På mellomtrinnet gjøres elevene fortrolige med grunnleggende former for digital teknologi. Det legges vekt på å utvikle brukerferdigheter i enkel tekst- og bildebehandling og enkel kommunikasjon via e-post og internett. De redskaps- og håndverksmessige sidene ved teknologien betones, samtidig som grunnprinsippene for nettvett og 'digital etikk' gjøres til tema.

Ungdomstrinnet innebærer at den forståelsesmessige komponenten av digital teknologi kommer mer i forgrunnen. Hvordan er en datamaskin satt sammen? Hvilke komponenter inneholder den, og hvordan fungerer disse? Hvilke typer programvare finnes, og hvordan brukes disse? I steinerpedagogikken inntar denne typen kunnskap en viktig plass fordi den bidrar til en selvstendigjøring og en mulighet for aktiv skaping og deltakelse fra elevenes side.

Elevene dyktiggjør seg videre i bruken av teknologien og integrerer den i sin bearbeidelse av undervisningen i ulike former for digitale 'arbeidsbøker' og kunstneriske uttrykk. Utviklingen av en digital kulturforståelse knyttes til mer omfattende etiske og kildekritiske betraktninger, samtidig som elevene i prosjektarbeid kan få erfare de sterke og svake sidene ved å arbeide i digitale fellesskap. Elevene gjøres kjent med hvordan de selv kan bidra til utviklingen av både kommersiell og open-source-programvare.

På videregående trinn integreres de digitale verktøyene mer og mer i elevenes arbeids- og uttrykksformer. Ved siden av å forsterke brukerferdigheten og den tekniske og teoretiske forståelsen, kommer refleksjoner og oppgaver knyttet til muligheter og utfordringer ved digitale medier. Digital teknologi kan på dette trinnet integreres i de fleste skolefag, enten som redskap til kommunikasjon, fremstilling og kunnskapsinnhenting, eller som tema for faglig bearbeidelse. Steinerpedagogikken anser de første skoleårenes prinsipper om læring gjennom konkrete fysiske erfaringer, gjennom bevegelse, rikt sammensatte sanseerfaringer som en vesentlig forberedelse til videreutviklingen av den digitale kompetansen. Gjennom øvelsene i levende og akustisk klingende språk og musikk, gjennom materielle og fysiske kunst- eller håndverksuttrykk skolerens og utvikles nettopp de grunnferdigheter som senere kan tas i bruk med digitale redskaper. Lærerens nærhet som en ansvarlig, deltakende og formidlende voksen åpner opp for en engasjert og situasjonstilpasset læring de første skoleårene. I det menneskelige fellesskapet blant barn og voksne på skolen skjer det hver dag noe uventet på godt og ondt. De konkrete livserfaringene som vokser ut av skolelivets nødvendige mellommenneskelige improvisasjoner, skaper et etisk fundament for de friere interaksjonsformer som er mulige innenfor digitale kultur- og kommunikasjonsformer.