

Elever som kör fast letar fel hos datorn

När elever som arbetar med digitala läromedel kör fast söker de ofta efter orsakerna hos datorn eller hos datorprogrammet, inte hos sig själva.

Det visar en ny avhandling vid Göteborgs universitet.

Annika Lantz-Andersson har i sin studie undersökt hur lärandeaktiviteten i relation till digitala läromedel ser ut. Fokus för studien är situationer när eleverna kör fast när de använder ett digitalt läromedel i matematik i sin skolvardag, där det digitala läromedlet fullt ut har ersatt den vanliga läroboken i matematik.

När eleverna försökte lösa ett matematiskt problem och datorn svarade med att lösningen var fel, fastnade eleverna många gånger i att leta efter orsakerna till felsvaret i funktioner hos det digitala läromedlet.

- De trodde att svaret skulle skrivas på ett annat sätt, att datorns svar var fel på samma sätt som det kan vara fel i facit till en mattebok och liknande förklaringar, säger Annika Lantz-Andersson.

Hennes studie visar att den återkommande tesen om att digitala läromedel är självinstruerande inte stämmer.

Hennes resultat visar att behovet av en stödjande person inte är mindre i arbetet med digitala läromedel än vad som gäller i traditionella undervisningssituationer.

- Det finns en slags stumhet i relationen mellan eleven och det digitala läromedlet. Datorn blir inte trött, klarar oändliga mängder av chanssvar, gör inte skillnad på elever men kan inte heller ge en individanpassad feedback, vilket är en av de viktigaste uppgifterna som lärare har, säger hon.

Annika Lantz-Anderssons studie ger inte heller några belegg för att elever uppfattar den digitala teknologin som en mer autentisk eller realistisk miljö att arbeta i, jämfört med ett konventionellt läromedel.

Den explosiva ökning av digitala läromedel som förutspåddes runt millennieskiftet har inte realiserats, även om de flesta läroböcker idag har en digital applikation, kopplad till de konventionella läromedlen.

- Digitala läromedel har många fördelar, inte minst interaktiviteten och att de uppmuntrar till samarbete mellan eleverna. Tron på ett förbättrat lärande med hjälp av digital teknologi är stark trots att det inte är något man kunnat bevisa, säger Annika Lantz-Andersson.

- Istället för att fastna i en diskussion kring hur digitala verktyg skulle kunna lösa olika typer av klassiska pedagogiska problem borde det vara mer relevant att fokusera på vilka nya typer av interaktion och vilken ny typ av kunskap användandet av digitala verktyg innebär.

Annika Lantz-Andersson lägger fram sin avhandling "*Framing in Educational Practices. Learning Activity, Digital Technology and the Logic of Situated Action*" vid institutionen för pedagogik och didaktik fredagen den 29 maj, kl 10.00.

Plats: Kjell Härnqvistsalen, Pedagogen Hus A, Västra Hamngatan 25, Göteborg

Kontakt: Annika Lantz-Andersson: 031-7862275,

0705 - 464755, annika.lantz.andersson@ped.gu.se

Länk till avhandlingen (fulltext) >> <http://gupea.ub.gu.se/dspace/handle/2077/19736>

Presskontakt: Torsten Arpi, Utbildningsvetenskapliga fakulteten, Göteborgs universitet, torsten.arpi@gu.se, 0768-581187

