

Online Learning Communities – Lär gemenskaper

oktober 2001

Bosse Andersson

Innehållsförteckning

Communities offline – Fysiska lär gemenskaper **2**

Vad betyder begreppet ”community”? Vad står diskursen ”learning communities” för inom den pedagogiska världen? Vad betyder begreppet ”community”?

Online Learning Communities – **6**

Vilka olika former av ”communities” finns det på Internet? Vad kännetecknar en ”online learning community” – pedagogiskt och kulturellt? Tänkbara fördelar för ungdomsskolan att använda sig av idéerna om ”online learning communities”. Vilka problem och hinder kan finnas med communitytanken för ungdomsskolan?

Virtuella skolledare - **15**

NCSL – National College for Schoolleadership – i England har med ”NCSL Online” skapat dels ”Talking Heads” en community för erfarenhetsutbyte och dels ”Virtual Heads” en ”online community” för skolledarutbildningen NPQH. Pete Anstey utvecklingsansvarig på ”NCSL Online” och Leoni Ramont projektledare på forskningsinstitutet UltraLab, delger sina erfarenheter av att arbeta med skolledare virtuellt.

This is Not School - **18**

I England har ungdomar mellan 13-17 år som tidigare varit utslängda eller av olika skäl vägrat gå till skolan genom This is Not School – en online learning community – fått möjligheter till studier och gemenskap. Jean Johnson projektledare för Notschool på Ultralab berättar om tankarna och idéerna bakom This is Not School.

Lunarstorm - **20**

Den största medieaktören i Sverige mot ungdomar är webbcommunityn Lunarstorm. Rickard Ericsson grundare och konceptansvarig på Lunarstorm berättar hur nästan en miljon ungdomar kommunicerar och interagerar via communityn.

Inledning

Begreppet ”community” är ett positivt laddat begrepp som används mer och mer i olika IT-relaterade sammanhang. I den pedagogiska debatten inom området IT och lärande är ”learning communities” och ”online learning communities” frekventa begrepp. Många skolor och kurser marknadsför sig som ”online eller virtual learning communities”. Det blir allt vanligare att vuxna deltar i olika professionella nätverk i form av communities på Internet.

En stor del av våra ungdomar är medlemmar i någon ”community” på nätet. Detta väcker nyfikenhet och funderingar; Vad innebär begreppet ”community”? Vilka former av ”communities” finns det?

Vad är det som utmärker en ”online learning community”? Kan vi använda denna form av lärande inom ungdomsskolan?

I fem artiklar har jag försökt besvara ovanstående frågor. Dels genom att söka på begreppen i databaser och använda relevanta tryckta- och digitala källor och dels genom intervjuer. En del av resonemangen bygger på egna och kollegors erfarenheter av arbete med elever i virtuella miljöer.

Fysiska Lärgemenskaper

Orden ”community” och ”communicate” kommer båda från det latinska ”communicare” – ha något gemensamt, dela något med någon, göra delaktig. Begreppet ”community” har sitt ursprung enligt den engelska etymologiska ordboken från ”communitas”, vilket motsvarar ”communis”, som betyder gemensam.

På svenska kan vi översätta ”community” till gemenskap, ”learning community” till lärgemenskap och ”virtuell eller online learning community” till virtuell- eller nät lärmenskap.

Inom samhällsvetenskaplig forskning skiljer man på ”gemeinschaft” – gemenskap och ”gesellschaft” - samhälle. Begreppen introducerades i slutet av 1800-talet av den tyske sociologen Tönnies.

Medlemmar i en gemenskap har känslomässiga band och är sammanlänkade av gemensamma värderingar och övertygelser som kräver interaktion, ömsesidigt beroende och ett delat engagemang till en gemensam plats. Grupperingar i ett samhälle – gesellschaft – karaktäriseras av separata och individuella intressen mellan personer i affärsmässiga eller kontraktbundna förbindelser där de sociala mönstren bestäms av regler och byråkratisk kontroll.

Om gemenskaper i bondesamhället och den tidiga industrialismen formades kring familjen, slakten och en gemensam ort, arbetsplats är gemenskaper i dagens samhälle formade kring frågor om identitet och gemensamma värderingar. Vi människor har ett grundläggande behov av att kunna kommunicera, skapa och delta i olika gemenskaper. Utveckling och förändring av teknologin och sociala mönster skapar nya förutsättningar för hur vi kan kommunicera och delta i olika gemenskaper.

Idén om skolan som en ”learning community” är inte ny. Skolor har kallat sig själva ”communities of learners”, ”centres of inquiry” och klassrum som lärcenter. John Dewey förespråkade redan i början av 1900-talet att skolor skulle organisera sig som ”communities of inquirers”.

Varför learning communities?

Internationellt finns en rörelse – både bland praktiker på skolor och bland forskare – som har begreppet ”learning communities” som ledstjärna.

Bland de olika författarna i antologin ”Learning Communities in Education” (Retallick mfl -99) finns en gemensam syn på att skolväsendet i västvärlden befinner sig i kris. Paul Show ställer frågan: Varför har goda idéer om undervisning och lärande samt nya kursplaner så lite inflytande i praktiken på skolorna?

Undersökningar i USA och Kanada visar att det finns en stor oförmåga att utveckla och införliva nya idéer i de flesta skolor. Att organisera skolor som lärgemenskaper kan vara ett sätt att lyckas förändra skolor, anser Show. (ibid)

Kennece Coombe anser i samma bok att medarbetarna i skolan måste arbeta mer och längre, handha mer komplexa uppgifter och roller, de möter högre förväntningar både från internt och externt håll på utförandet av sina uppgifter samtidigt som resurserna minskas eller i bästa fall är de samma som tidigare. I ett sådant klimat

måste skolor ha ett fokus som förser dem med en vision för framtiden. Idéerna om lärgemenskaper kan vara en kraftfull vision för skolor, menar Coombe. (ibid)

Många skolforskare anser att det behövs en rekultivering av skolor. Vilka strategier kan finnas för det? Varje försök till att ändra kulturen i en skola måste beröra klimat och anda, motivation och moral, normer, värderingar, attityder och uppfattningar som hör ihop med skolan. Att organisera skolor som lärgemenskaper kan vara en väg mot en rekultivering.

Skolkultur handlar om de interna förhållandena i en skolorganisation, på en nivå att den förser oss med information om, vad är det som är viktigt av arbetet som görs på en skola (vision, mål, och utvärderingar). Hur gör skolan för att utföra detta arbete: organisationsstruktur, procedurer och processer som finns och hur de människor som ingår i skolenheten relaterar till varandra. (Johnson i Retallick mfl -99).

Om ledare behöver drivkrafter för att leda bra, fotbollsspelare för att göra en bra match. Hur kan vi då förvänta oss att lärare att göra ett bra jobb, elever att lära bra och skolor att utvecklas och förändras utan motiv och drivkrafter? Att organisera skolor och lärande i lärgemenskaper kan vara en väg att skapa motivation och incitament (Sergiovanni i Retallick mfl -99).

Skolan som en lärande organisation

I argumentationen om skolor som lärgemenskaper förs det fram behoven av att skolororganisationer har ett behov av att bli till mer lärande organisationer. Språket som beskriver lärgemenskaper och lärande organisationer överlappar varandra. Betoningen inom företag liksom inom skolan är oftast på hur den anställda och eleven ska bli multitränad, mottaglig och kreativ så att de kan bli till självständiga elever och kreativa tänkare. Som en utveckling av detta fokus uppkommer termer som ”total quality of learning”, ”organisational learning” och ”empowering the learner”. Ett gemensamt begrepp i denna diskurs är lärande organisationer. (Coombe i Retallick mfl -99).

En lärande organisation är en organisation där människor kontinuerligt ökar sin kapacitet och skapar resultat som de verkligen önskar, där nya och expansiva mönster av tänkande ges näring; där kollektiva aspirationer släpps fria och där människor kontinuerligt lär att lära tillsammans; det är en organisation som kontinuerligt ökar sin kapacitet i att skapa sin framtid. (Senge -92).

Coombe menar att det är lätt att bli förförd av Senge och andra och att vi får komma ihåg att motivationen och drivkrafterna är annorlunda i företag än i undervisningssektorn. Men han menar att vi inte får negligera de demokratiserande och frigörande idéerna i Senges tänkande som decentraliserat beslutsfattande och frigörande av de anställdas kapacitet och lärande, möjligheter att lära av erfarenheter i det dagliga arbetet samt en kultur med återkoppling och öppenhet. Där dialog, samarbete, teamlärande och visionsstyrning är nyckelbegrepp.

Vad kan en lärgemenskap innebära?

De olika författarna i ”Learning Communities in Education” refererar till forskning och praktisk tillämpning av lärgemenskaper i skolor i Nordamerika, Australien, Irland och Storbritannien. Definitioner och kriterier för lärgemenskaper varierar men det finns vissa gemensamma tankar.

John Retallic menar att lärgemenskaper kan ta sig uttryck på många olika sätt. Vad de har gemensamt är att de: Söker något nytt och annorlunda från vad skolor gjort tidigare. Att bygga gemenskaper i skolor handlar om en delad strävan att göra saker

annorlunda, att utveckla nya former av relationer, att skapa nya band, att göra nya åtaganden.(Sergiovanni i Retallick mfl 1999).

Det som kännetecknar lärgemenskaper är:

- En lärgemenskap styrs av att medlemmarna har ett starkt engagemang. Både personal och elever har gemensamma värderingar, normer och visioner som styr och förenar dem. Tydliga och gemensamma mål ger guidning och stöd för ett delat beslutsfattande och ett kollektivt agerande.
- Arbetet på lednings- lärar och elevnivå bygger på teamarbete i demokratiska icke hierarkiska organisationer. Där arbetsplatslärande och lärande organisation är centrala begrepp. Administratörer, skolledare och lärare måste också se sig som ”learners” och fråga, undersöka och söka lösningar tillsammans. Den traditionella uppdelningen att lärare undervisar, elever lär och administratörerna styr är föråldrad. I en lärgemenskap finns ingen hierarki där vissa kan mer än andra utan ett behov att alla måste bidra till skolutvecklingen.
- Personal motiveras inte av att få belöningar från ledningen utan för att det är viktigt för dem själva att göra ett bra jobb.
- Skolororganisationen bygger på humanistiska värden och ett tillåtande klimat.
- Disciplinära regler är normbaserade inte regelstyrda Istället för belöningar och straff uppmuntras medlemmarna att komma överens om moraliska regler. I vanliga skolor är relationerna konstruerade av andra och blir kodifierade i ett hierarkiskt system, roller och rollförväntningar.
- Lärandet kännetecknas av en konstruktivistisk syn. Eleverna ska uppmuntras till att upptäcka, göra själva, formulera problem etcetera. Variation av arbetsmetoder och att elevernas olika förutsättningar och sinnen ska tas tillvara.

Samarbetsparadigmet

Ett synsätt som bygger på samma grunder som det som bär upp idéerna bakom lärgemenskaper är samarbetsparadigmet.

I forskningsöversikten ”Forskning om rektor”(Ekholm mfl 2000) anser författarna att bland de möjliga skolkulturerna så förordar de en skola som utmärks av en samarbetande kultur mellan kollegor, en skola med delegerat ansvar och professionella relationer lärare emellan, och mellan skolledare och lärare. Den professionella skolan med ansvarsgrupper och de moraliskt engagerade eleverna. I boken hänvisar man till forskning som visar att den dominerande kulturen på skolor är den individualistiska eller balkaniserande som oftast kännetecknas av rigiditet och nuorientering medan den professionelle skolans särdrag är flexibilitet och framförhållning.

Skolforskare som Andy Hargreaves menar att litteraturen om pedagogiskt ledarskap, effektiva skolor, skolutveckling och personalutveckling för fram ett löftesrikt metaparadigm – samarbetsparadigmet - som lösning på de utmaningar och problem som skolor tvingas möta. Hargreaves anser att samarbetsparadigmet kan innebära följande fördelar:

Moraliskt stöd – Att den enskilde får dela sin sårbarhet med andra och får stöd i framgång och motgång.

Ökad effektivitet – Undvika att flera gör samma sak

Kvalitetshöjning – Samarbete ger bättre undervisning. Lärare vågar mer, får mer feedback, mer mångfasetterad undervisning som ger eleverna bättre undervisningsmiljö.

Mindre överbelastning – den enskilde läraren och skolledaren behöver inte själv bära alla bördor på sina axlar.

Synkronisering av tidsperspektiven – Samarbete minskar skillnaderna i tidsperspektiv mellan administratörer och lärare. Kommunikation och deltagande i kollektiva aktiviteter skapar gemensamma och realistiska förväntningar om tidshorizonten för förändringar och genomförandet av dem

Kontextuell visshet – De två värsta kunskapsstillstånden är okunnighet och tvärsäkerhet. Samarbete ersätter oriktiga vetenskapliga eller yrkesmässiga ”sanningar” med en kontextuell visshet som ligger i den professionella kunskap som kollegiet gemensamt tillägnat sig.

Politisk trygghet – I sina starkaste former kan samarbete göra att lärarna kan interagera tryggare och mer självsäkert med omgivande system.

Ökad reflektionsförmåga – Samarbete i dialog och handling ger möjlighet till feedback och jämförelse, som får lärarna att reflektera över sin egen praxis.

En mer lyhörd organisation – Samarbete förenar den samlade expertisen, gör att man snabbare kan fånga upp förändringar i omgivningen. Genom att inkorporera omgivningen – föräldrar, näringsliv, lokalmiljö – i själva samarbetsprocessen, ökar skolans och lärarnas reaktionsförmåga ytterligare.

Möjligheter att lära – Samarbete ökar lärarnas möjligheter att lära av varandra tvärs över klasser, ämnesgränser och skolor. Samarbete är en kraftfull källa till lärande och utveckling i yrket. I samarbetsorienterade organisationer är helheten större än summan av delarna.

Kontinuerlig utveckling – Samarbete är en uppmuntran till att inte betrakta förändringar som ett jobb som ska utföras, utan som en process av kontinuerlig utveckling. Samarbete är en central princip för organisatoriskt lärande, eftersom den befrämjar gemensamma reflektioner, professionell utveckling och en förening av de enskilda individernas expertis.

Olika Lärarkulturer

Till innehållet består lärarkulturer av de föreställningar, värden och handlingsmönster som en grupp lärare delar, enligt Hargreaves. Formerna kan beskrivas som de interaktionsmönster som kännetecknar samspelet mellan de enskilda lärarna som för innehållet vidare, permanentar eller förändrar det. Kulturerna ser delvis olika ut mellan olika ämnesgrupper inom samma skola och mellan olika skolor.

Hargreaves delar in existerande lärarkulturer i fyra olika grupper:

Den individualistiska – Varje lärare sköter jobbet på det sätt hon anser bäst, ensam i sitt klassrum. Återkoppling mellan kollegor på undervisningen är sällsynt inom denna kultur.

Den balkaniserande kulturen – Samarbete sker mellan lärare i olika smågrupper.. Grupperna är stabila över tid och få av medlemmarna lämnar gruppen. Man distanserar sig från andra grupper, synsätt och traditioner och värnar om sina särintressen som kan gälla schema, resurstilldelning och lokaler.

Den påtvingade kollegialiteten - Samarbetsrelationerna är inte spontana, frivilliga och utvecklingsorienterade utan bundna till tid och plats och är förutsägbara. Kravet på samarbete kommer inte från lärarna utan från skolledningen.

Samarbetskulturer – Dessa utvecklas främst spontant från lärarna själva utan administrativt tvång för att utveckla den egna professionen. Samarbetet är inte begränsat i tid och rum till speciella konferenstider utan genomsyrar hela arbetet. Lärare samarbetar för att utveckla initiativ som kommer underifrån. Eftersom lärarna själva bestämmer vad som ska göras är det ofta osäkert och oförutsägbart vad som ska komma ut av samarbetet. Dessutom knyts kontakter mellan kollegor tvärs över grupperna och nya idéer uppkommer spontant mellan olika delar av verksamheten.

Enligt Hargreaves är samarbetskulturer ovanliga och förekommer främst på en del låg- och mellanstadieskolor. Han hänvisar till forskning som visar att en utveckling mot en samarbetskultur på en hel skola bara är möjligt om: skolan är liten, elevunderlaget är medelklassdominerat och inte alltför mångkulturellt, när ledningen har en viss nyfeodal karaktär med en stark rektor som har en klar vision.

Som en lösning på problemet förespråkar Hargreaves en femte kultur och organisationsform – **den rörliga mosaiken**. Där är gränserna mellan olika ämnen och grupper flytande, där finns olika grupper som uppkommer efter hand och behov. I den rörliga mosaiken är medlemskap och gruppledarskap rörligt. De är inte permanenta utan roterar för att förhindra en balkaniserad kultur. Organisationen där rörliga mosaiker verkar kännetecknas av nätverk, allianser, uppgifter till motsats till relativt stabila roller och ansvarsområden som är tilldelade efter funktion och avdelning och regleras genom hierarkis kontroll.

De virtuella gemenskaperna?

Paradigmet om ”Learning communities” som beskrivits i förra kapitlet handlar om att omforma fysiska skolor, utbildningar och hela skolorganisationer till lärgemenskaper. Idéerna om communities – gemenskaper - i olika former har, i takt med ökningen av antalet uppkopplade människor på Internet och mediets möjligheter att över geografiska, kulturella och organisatoriska gränser koppla ihop människor, fått stor spridning.

För communities på Internet används begrepp som ”virtual- och web community och online learning communities”. En grov indelning av dem kan göras i virtuella sociala gemenskaper och virtuella lärgemenskaper.

En community bygger på deltagarnas aktivitet, det är de som står för innehållet och man söker en djupare förståelse genom aktivt deltagande och engagemang.

En virtuell gemenskap tillämpar ett ”pullperspektiv” i jämförelse med en portal som i renodlad form ”pushar” ut information. Vi kan här skilja på ”information delivery technology” och ”information communication technology”.

Howard Rheingold en förgrundfigur inom området ”virtual communities” och skapare av en av de första ”communityn” på nätet beskriver virtuella gemenskaper på följande sätt: ”Människor i virtuella gemenskaper använder ord på skärmar för att utbyta glädje, argumentera, engagera sig i intellektuella diskurser, göra affärer, utbyta kunskap, ge emotionellt stöd, skvallra, ”brainstorma”, bli förälskade...

Människor i virtuella gemenskaper kan göra allt som människor gör i det verkliga livet men vi lämnar våra kroppar utanför.” (Rheingold i Trend 2001)

Det som styr indelningen är det primära syftet, målet med gemenskapen. Virtuella sociala gemenskaper tillhandahåller kommunikationsverktyg och en plattform för användarna att skapa och underhålla sociala nätverk. Samtalen och diskussionerna kan beröra vilket ämnesområde som helst. Den största svenska sociala web communityen är Lunarstorm som beskrivs i bifogad artikel.

En virtuell lärgemenskap bygger på att användarna, medlemmarna har gemensamma problem som ska lösas, att medlemmarna har behov av att öka lärandet inom ett visst område.. Det kan vara i ett formellt lärande där företag, organisationer eller skolor administrerar och förlägger kurser för personal, elever eller studenter i virtuella miljöer. Det kan också vara utbildningsanordnare som har hela sin verksamhet på nätet eller grupper av professionella som själva skapar nätverk för gemensam problemlösning och lärande på Internet i ett informellt lärande. Exempel på några professionella grupper som samverkar i communityform på nätet är fotografer, biomedicinare, programmerare och fotografer.

En ”online learning community” kan tillämpa olika grader av tillgänglighet. Från helt öppen för alla på Internet till slutna inbjudna grupper eller i en organisations intranät.

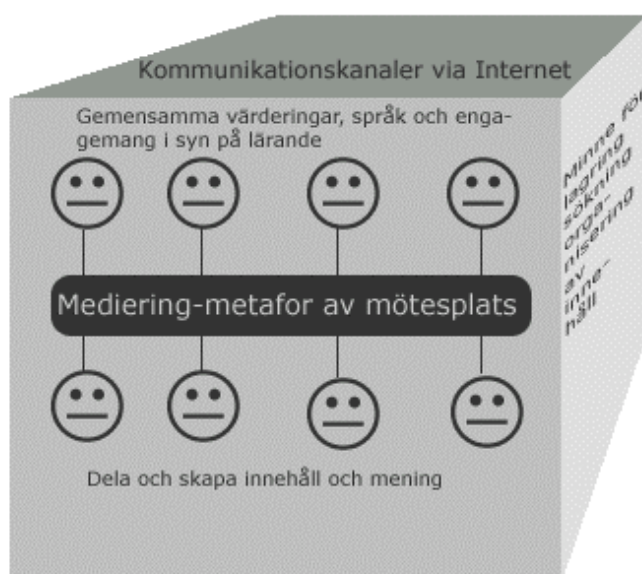
Det finns inga givna definitioner av företeelserna virtuella gemenskaper och virtuella lärgemenskaper. Det finns vissa gemensamma grunder, synsätt och en begreppsapparat som kan sägas utmärka en online learning community. För att skildra dessa på ett representativt sätt har jag valt delar av ”The NetAcademy`s” beskrivning av sin ”community”.

”En community kan definieras som en grupp av deltagare som delar värderingar, språk och ett gemensamt engagemang. Deltagarna är ihopkopplade genom ett media där de intar en roll och ”online communities” använder ett elektroniskt media – Internet som medel för kommunikation.

Deltagarna kommunicerar genom det elektroniska mediet och genererar därigenom delat innehåll och mening. Det elektroniska mediet förser deltagarna med kommunikationskanaler utan rums- och tidsbegränsningar och tar över uppgifterna att spara innehållet och ger möjligheter till att det är tillgängligt, dvs förser ”communityn” med ett minne. Det elektroniska mediet sammankopplar; medierar mellan communitymedlemmarna genom att tillhandahålla en metafor av en fysisk mötesplats. Genom dess dataförmåga är mediet också kapabelt till att ta över uppgifter som att söka, samla ihop och organisera innehåll likväl som samordning av kommunikation. Sammantaget förser mediet communityns mötesplats med en metafor tillsammans med en organisationsstruktur för att möjliggöra interaktion. ”

I analogi med definitionen av en virtual community definierar The NetAcademy en ”online learning community” på följande sätt: ”Sammanslutningar av deltagare som delar ett gemensamt språk, värld och värderingar i form av en pedagogisk syn och som är på väg mot ett gemensamt mål för lärandet genom att kommunicera och samarbeta med stöd av elektroniskt media under läroprocessen. Det gemensamma intresset i denna typ av ”community” är det gemensamma intresset av lärande.” (http://ifets.ieee.org/periodical/vol_3_2000/a08.html)

Online learning community



Figur 1 – Online learning community enligt The Netacademy

Syn på lärande

I synen på lärandet i virtuella lärgemenskaper finns det gemensamma linjer. Fundamentet i en virtuell lärgemenskap består av kommunikation mellan medlemmar – ”många till många”. Kommunikationen är datorbaserad – på engelska förkortat till CMC- computer-mediated communication. Det innebär bland annat att det saknas gemensamma ramar både vad gäller tid och rum. Begreppet CMC har varit en grundpelare i litteraturen kring distansutbildning på nätet. Det som kännetecknar CMC är att den baserar sig på skrift eller text. Kommunikation via skrift sker i de flesta fall asynkront, jämfört med muntlig kommunikation. Att kommunikationen inte är samtidig brukar föras fram som en central fördel med CMC jämfört med f2f-undervisning. Deltagarna i kommunikationen får större möjligheter till reflektion eftersom de har tid att fundera över sina inlägg och kan redigera dem innan de delges de andra deltagarna.

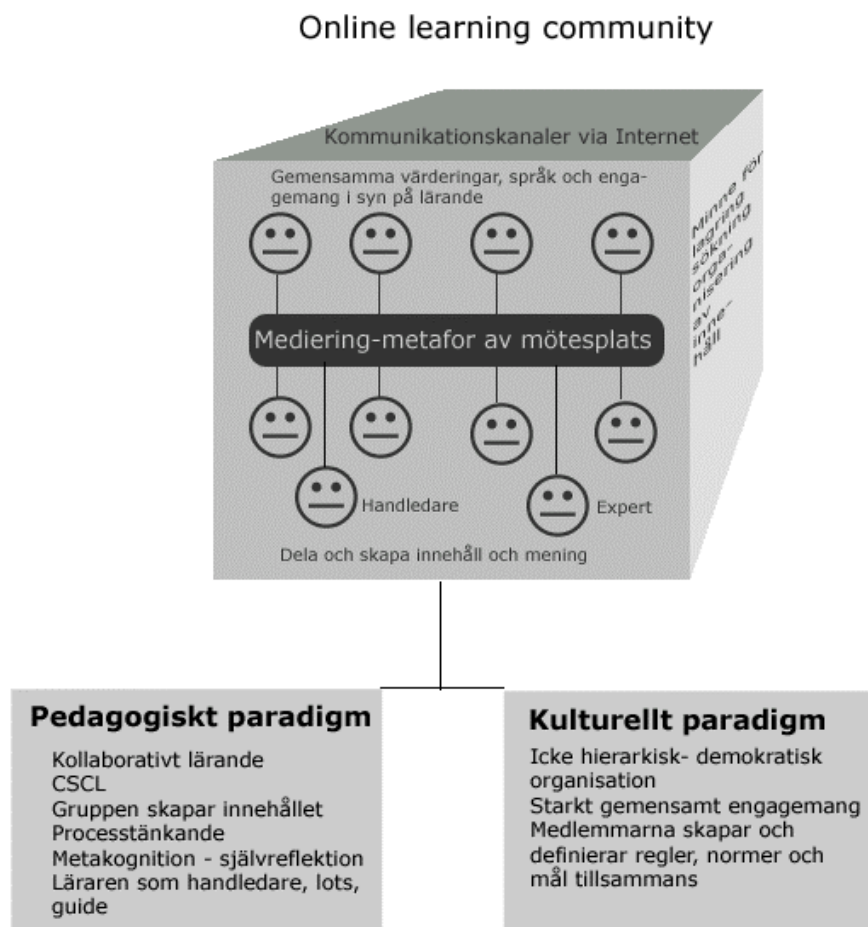
Computer-Supported Collaborative Learning

I en community är gruppen central och fokus är på lärprocessen och den sociala interaktionen – lärandet sker tillsammans med andra människor. I litteraturen om ”online learning communities talar man därför om CSCL: Computer-Supported Collaborative Learning. Ett grundbegrepp i CSCL är ”shared meaning”; gruppmedlemmarna arbetar tillsammans för att konstruera gemensamma uppfattningar. Att arbeta kollaborativt handlar inte om att fördela arbetet mellan gruppmedlemmarna – shared work - utan om att tillsammans konstruera gemensamma uppfattningar om problemen som ska lösas – shared meaning. I en ”online learning community” är fokus inte på ett fördefinierat kursmaterial och resultatet utan på processerna i gruppen och interaktionen – det är communityn i sig som skapar innehållet. Samverkan och ett gemensamt engagemang för att lösa problemen är centralt. (Koschmann 96).

Interaktion sker dels mellan gruppmedlemmarna och dels mellan gruppmedlemmarna och lärarna som i en virtuell lärgemenskap har funktionen som

handledare, mentorer. Feedback är ett centralt begrepp och ges både av deltagarna och handledaren. En form av pedagogisk interaktion handlar om att deltagarna får feedback på sina handlingar så att de blir medvetna om var de befinner sig i förhållande till utbildningens/kursen/problemets mål och lösning. Metakognition är ett begrepp som förekommer i beskrivningar av både CSCI och virtuella lärgemenskaper. Att deltagarna enskilt och i grupp får träning i att reflektera över vad de lärt sig och hur de lär. Andra byggstenar i virtuella lärgemenskaper är Vygotskijinfluerade tankar där handledaren har en roll att lotsa och stötta deltagarna. Som lärresurser ses också utomstående experter.

För att interaktion och kommunikation mellan deltagare och handledare/lärare ska kunna ske krävs en tekniskt plattform med kollaborativa verktyg.



Figur 2 Nyckelbegrepp On Line Learning Community

Virtuella Lärgemenskaper i ungdomsskolan

Allt fler skolor och kommuner anskaffar olika virtuella plattformar för intern- och extern kommunikation i form av intranät och konferenssystem. Kan idéerna för virtuella lärgemenskaper användas i ungdomsskolan och i så fall varför?

Inom ungdomsskolan är renodlad utbildning eller lärande virtuellt – där deltagarna inte träffas fysiskt – relativt ovanlig. Det förekommer främst i glesbygder och för smala kurser där elevunderlaget på den egna skolan är för litet. Däremot blir olika former av virtuella arbetsmiljöer som komplement till de fysiska klassrummen allt

vanligare. Det kan vara arbete med stöd av intranät, konferensprogram och olika virtuella klassrum och samverkansytor på Internet. Allt fler lärare och arbetslag använder virtuella arbetsytor som komplement till arbete i den fysiska skolan. Våra elever är de som är mest vana att arbeta i communities på nätet. Uppskattningsvis är mer än hälften av landets elever medlemmar i någon social webbcommunity.

Möjligheter med virtuella lärgemenskaper

Jag ska inte bege mig in djupare i retoriken kring för- och nackdelar med lärande med stöd av informationsteknik eller kring olika metoder för lärande. Det som jag anser är viktigt är att ansvariga för utbildningar och skolor där man i olika grader använder virtuella arenor för elevernas lärande har ett genomtänkt synsätt på lärandet via nätet. Vilken form av lärande vill man främja? Vilka mål i skol- och läroplaner ska de virtuella arenorna stödja? Att man för öppna diskussioner på skolorna om synen på lärande, val av metoder, problemen med lärande fysiskt och virtuellt, hur ser man på demokrati och inflytandefrågor. Vill man se en skolas virtuella resurser som främst individuella (en till en) eller som en kollektiv resurs (många till många)?

Att organisera lärandet för eleverna, personalen och hela skolorganisationen efter intentionerna i learning communities kan vara ett sätt att bättre utnyttja en skolas virtuella miljöer. Ur praktikerns synvinkel kan jag se följande möjliga användningsområden av virtuella lärgemenskaper.

Att förbättra elevernas lärande

Genom virtuella arenor på Internet har vi i skolan fått komplementära ytor för kommunikation, problemlösning, diskussion, reflektion, feedback och publikation. Egna och kollegors erfarenheter av arbete med elever i dessa arenor är bland annat att vi med stöd av dem lättare kan anpassa oss till att vi lär på olika sätt, på olika platser under olika tider. Elever upplever större grad av autonomi vid arbete i dessa komplementära arenor och lärare en minskad isolationism.

Externa experter och grupper kan lättare integreras i lärandet. Ämnesintegration och samarbete underlättas i virtuella miljöer eftersom barriärer i form av tid och fysiska avstånd minimeras.

Genom arbete på nätet kan slutna klassrum öppnas upp och grupper som föräldrar och kollegor kan lättare ta del av arbetet i en skola.

Varför ska arbetet i de virtuella arenorna organiseras som lärgemenskaper? De allmänna målen i läroplanerna för grundskolan och gymnasieskolan bygger i stora delar på samma synsätt som grunderna i lärgemenskaper och kollaborativt lärande. Tex så ska skolan sträva mot att varje elev formulerar och pröva antaganden och lösa problem, reflektera över erfarenheter, utvecklar en insikt om sitt eget sätt att lära och en förmåga att utvärdera sitt eget lärande och utvecklar förmågan att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra, tar personligt ansvar för sina studier och sin arbetsmiljö, aktivt utövar inflytande över sin utbildning, utifrån kunskap om demokratins principer vidareutvecklar sin förmåga att arbeta i demokratiska former, utvecklar sin vilja att aktivt bidra till en fördjupad demokrati i arbetsliv och samhällsliv och stärker sin tilltro till den egna förmågan att själv och tillsammans med andra ta initiativ, ansvar och påverka sina villkor.

I många punkter i allt från värdegrundsfrågorna till strävansmålen i läroplanerna finns en samstämmighet med de pedagogiska och kulturella grunderna för lärgemenskaper som beskrivits ovan. Som att eleverna ska fostras i en demokratisk anda, ha inflytande, lära sig ta hänsyn och respekt i samspel med andra, lära sig

utforska, värdera, formulera ståndpunkter enskilt och i grupp etcetera. En risk med att förse lärare med virtuella arbetsytor är dessa ses som individuella resurser. Att de tar formen av ett förlängt klassrum där arbetet fortgår som det alltid gjort. Om idéerna om lärgemenskaper praktiseras kan helhet, ämnesintegration, verkligt samarbete och elevinflytande lättare realiseras.

Att ge tillträde för alla elever

Ett stort problem är de elever som av olika anledningar skolkar, skolvägrar eller hoppar av skolan. Många av dem är tidigt ”brända” av den traditionella skolkontexten. Ett sätt att stötta dessa grupper kan vara att starta virtuella lärgemenskaper. Ett lyckat exempel på detta är ”Notschool” i England där nu femtusent elever som tidigare varit utanför skolsystemet studerar i en online community. Se separat artikel om “This is Not School”.

Att öka förståelsen mellan olika grupper

Communitytanken kan användas för att minska segregationen mellan olika grupper. Med syfte att skapa attitydförändringar, förståelse, samarbete och vänskap mellan judar och arabiska beduiner i Israel. har man startat ett samarbetsprojekt via webben mellan en beduinskola och en judisk skola som ligger 20 mil från varandra. Det kontinuerliga samarbetet och diskussionerna mellan de två grupperna sköter man med hjälp av chatttrum, e-post och hemsidor.

I Londons Docklands där klasskillnaderna är stora mellan elever och olika skolor ska ett communityprojekt via Internet startas i höst med samma syfte som den i Israel. Ett av syftena med communityen ”Talking Heads” i Storbritannien är att förbättra kontakterna mellan centrala beslutsfattare av skolfrågor i landet och rektorer på gräsrotsnivå.

Att öka personalens lärande

För alla personalgrupper i skolan krävs det en kontinuerlig kompetensutveckling. Formaliserad fortbildning i form av kurser och studiedagar är en av formerna för kompetensutveckling. Virtuella lärgemenskaper skapar möjligheter för olika former av arbetsplatslärande, skapande och underhållande av professionella nätverk. I en skola, förvaltning, kommun, region och nation kan olika ”communities” skapas där professionella lär av och med varandra. Det kan vara i form av kurser, hela utbildningar eller professionella nätverk som bygger på erfarenhetsutbyte. Exempel på online learning communities för professionella är Virtuel Heads – skolledarutbildning – och Talking Heads – erfarenhetsutbyte mellan skolledare – i Storbritannien. Se bifogad artikel.

Att nå en samlad skolutveckling och en mer lärande skolorganisation

Varför kan en virtuell lärgemenskap främja detta samarbete? I stora organisationer som de flesta 6-9 och gymnasieskolor nu är så hindrar förutom gamla revirkulturer, fysiska och organisatoriska avstånd samarbete. I de flesta fall lever arbetslag eller ämnesinstitutioner sina egna liv åtskilda från varandra, elevadministrationen sitt, elevvård sitt och ledningen sitt. Möten sker i regel under byråkratiska former på arbetsplatsträffar, studiedagar och dylikt. Om en stor skolorganisation vill förändra sig mot en organisation enligt intentionerna med en lärgemenskap, en organisation med gemensamma mål, värderingar och engagemang där alla lär av varandra kan virtuella arbetsytor i form av intra- och extranät vara en grundförutsättning för att kunna uppnå detta. Även om vilja finns till att arbeta efter intentionerna i den rörliga mosaiken så hindrar i många fall faktorer som fysiska avstånd, pressade tidsscheman, och möteströtthet möjligheterna för samarbete. Genom elektronisk publicering och

kommunikation kan fysiska och organisatoriska avstånd raseras och flexibla samarbetsformer uppnås.

Nu innebär inte virtuella samarbetsytor i sig att hierarkier, invanda kulturer försvinner och att alla medarbetare lär av varandra, att föräldrar, experter och andra i omgivningen släpps in i skolan men de skapar förutsättningar för att omforma stora skolorganisationer till lärgemenskaper om viljan finns.

Problem och hinder

För att ändra skolkulturer

Hargreaves för fram följande risker med samarbetsparadigmet som också kan vara relevant för skapande av virtuella lärgemenskaper som en form för personalens och organisationens lärande i en skolorganisation.

Bekvämt och självbelåtet – Samarbete kan begränsas till tryggare och mindre kontroversiella områden av lärarens arbete, där man undviker samarbete i sin klassrumspraxis, eller att man undviker samarbete i form av systematiska gemensamma reflektioner. Sådana former av samarbete kan konsolidera den rådande praktiken istället för att utmana den. Dessa samarbetsformer kan vara bekväma, mysiga och självbelåtna.

Konformistiskt – Samarbete kan leda till ”grupptänkande” och förtrycka den enskildes individualitet och val att arbeta i avskildhet, vilket i sin tur kan kväva kreativiteten.

Påtvingat – Samarbete kan vara ett administrativt påhitt, begränsat och kontrollerat på sätt som gör att det blir artificiellt och ett improduktivt slöseri med lärarnas energi och insatser.

Kooperativt – Samarbete används ibland som ett administrativt och politiskt knep som ska se till att lärarna följer upp och ställer upp på förändringar som andra bestämt. Om förändringar är etiskt tvivelaktiga kan samarbete sluta som rena kollaboratörsverksamheten.

För elevernas lärande

En kritik som förs fram mot teorierna om kollaborativt lärande är att koncensusbegreppet, som är viktigt för hur grupperna ska fungera, kan innebära konformitet och att individer med avvikande tankar och idéer ställs utanför. En annan kritik mot denna form av lärande ”online” är att den gynnar välmotiverade elever som har lätt att uttrycka sig i text. Kollaborativt lärande passar väl ihop med betygskriterierna för väl godkänt och mycket väl godkänt. Dessa bygger på att eleverna ska lära sig att tolka, analysera, dra slutsatser, jämföra, värdera, reflektera, självständigt kunna utföra etc.

I ungdomsskolan har vi en relativt stor grupp som har problem att nå upp till godkändnivån. I kriterierna för godkänd handlar det om att känna till, med stöd kunna utföra etcetera. Det finns kritiker som menar att det är ett problem när elever med olika förutsättningar och studieambitioner sätts att arbeta tillsammans och de svagpresterande missgynnas.

Ett annat problem när det gäller motivationsskapande och målformulering är att skolan från år 8 och uppåt är betygsstyrd. Prestation, konkurrens, stress, lönsamt läsande och en känsla av otillräcklighet är för många elever en konsekvens av betygsstyrning. Detta kan motverka tankarna bakom en lärgemenskap. Eller kan det vara så att organisering efter principerna om "learning communities" minskar och motverkar stress och konkurrens?

Ett krav för arbete i virtuella lärgemenskaper är att lärare, elever och all personal har god tillgång och tillgänglighet av ny teknik. En annan förutsättning är att den tekniska plattformen och programvaran är lättanvänd och innehåller kollaborativa verktyg. Icketextbaserade verktyg som bygger på ljud och bild kräver dessutom god bandbredd för att fungera. Arbete oberoende av tid och rum kräver också att alla har tillgång till datorer och bra Internetuppkoppling i hemmet. Teknikfrågorna är till stor del en jämlikhetsfråga.

Hargreaves anser att det som är centralt för både samarbete och omstrukturering av undervisningen är vilka som styr, vilka som deltar, vad som är syftet och vilka betingelser som är nödvändiga för att processen ska starta och vidareutvecklas.

Olika sammanhang

1. Elev- och personalgrupper som främst träffas fysiskt – de virtuella miljöerna är ett komplement till de fysiska miljöerna och strukturerna.
2. Elev- och personalgrupper som främst arbetar virtuellt – de virtuella miljöerna är basen och fysiska möten ett komplement eller förekommer inte alls.
3. Individer eller grupper av elever eller personal som kopplar ihop sig och samverkar med andra elever eller professionella som de inte träffar fysiskt. Denna kommunikation sker i gemenskaper som inte skolan administrerar.

De olika sammanhangen där virtuellt samarbete förekommer kan variera i graden av anslutning. Från små delar av en verksamhet till hela organisationen.

- i) Virtuellt samarbete i en klass eller kurs
- ii) Virtuellt samarbete för en hel utbildning
- iii) Där hela skolorganisationen bygger på idéerna om en learning community

Olika syften för samverkan

1. Medlemskapet är voluntaristiskt - frivilligt. Du har ett problem i din profession eller som elev som ska lösas eller du vill dela med dig av dina erfarenheter, kunskaper eller drivs av sociala behov att kommunicera, knyta kontakter. Eller så kan du söka dig till kurser, utbildningar eller arbetsplatser för att de arbetar enligt intentionerna i en lärgemenskap.
2. Medlemskapet är obligatoriskt. Du har som elev eller anställd fått medlemskapet "på köpet" eftersom utbildningen eller arbetsplatsen är organiserad i form av en lärgemenskap.

Sammanhangen och drivkrafterna till varför individer och grupper blir medlemmar i en community bör vara styrande för ambitioner och strategier för hur en lärgemenskap i skolmiljö planeras, implementeras och administreras. Tex så har man helt olika förutsättningar om deltagare främst har sin hemvist i den fysiska skolan i jämförelse med de som främst interagerar virtuellt. Fördelar som brukar föras fram för onlinelärande är bla dekontextualiseringen – dvs att på nätet finns inte den institutionaliserade skolkulturen som vi förknippar med skola och undervisning. Andra fördelar kan vara att deltagare har lättare att vara öppna, ärliga och vågar mer med deltagare som de inte träffat i den fysiska världen, att kommunikationen är mer

demokratisk. Du bedöms inte efter kön, etniskt ursprung eller utseende. Erfarenheter från eget arbete med elever virtuellt är att dessa fördelar minskar betydligt vid arbete med elever som främst har sin hemvist i den fysiska skolan. De sociala mönstren från klassrummen och korridorerna förs över på nätet. Samma erfarenheter finns för samarbete med kollegor på nätet. De gamla rollförväntningarna hänger med ut i de virtuella rummen.

Vem, vilka skapar visionerna?

Om en lärgemenskap bygger på frivilligt medlemskap har man andra förutsättningar än om deltagandet är obligatoriskt. Vid obligatoriskt medlemskap måste mycket arbete läggas på motivationsskapande, få alla med i processerna och skapandet av gemensamma mål och värderingar.

Organiseras bara en kurs eller ett arbetslag sina utbildningar som en lärgemenskap kan det förstärka balkaniseringen på en skola. En central fråga är vem, vilka som formulerar visionerna på en skola? Är alla grupper med i processen? Därför behövs olika strategier för implementering och arbete i virtuella lärgemenskaper efter dess kontext och syftet och drivkrafterna bakom communitybyggandet.

Att driva en skolorganisation mot en virtuell lärgemenskap kan utmana gamla maktmönster. Grupper av lärare och ledare kan känna sig hotade och på olika sätt hindra en utveckling mot mer demokratiska utbildnings- och organisationsformer.

I "Forskning om rektor" anser Ekholm mfl att ett stabilt arbets- och umgängesmönster mellan skolans parter i regel bevaras genom en outtalad maktfördelning. Den vanligaste skolkulturen är enligt författarna av en typ där ansvar och makt är fördelade mellan lärare, skolledare och elever på ett ömsesidigt och icke inkräktande och ifrågasättande sätt. "Lärarna förväntar sig att rektor ska sköta administrationen och inte engagera sig i klassrumsarbetet. Rektor förväntar sig att lärarna ska ägna sig åt undervisningen och inte ha synpunkter på skolans organisation. Eleverna förväntar sig att lärarna ska bedriva en undervisning i enlighet med bedömningsrutinerna och inte ägna sig åt nyskapande undervisningsexperiment. Och lärarna förväntar sig att eleverna ska utföra de arbetsuppgifter de blivit tilldelade."

Referenser:

Tryckta källor

Ekholm M mfl (2000), Forskning om rektor – en forskningsöversikt, Skolverket
Hargreaves A (1988), Läraren i det postmoderna samhället, Studentlitteratur
Koschmann, T. (1996). Paradigm Shifts and Instructional Technology: an Introduction. In T. Koschmann (Ed.), CSCL: Theory and Practice of an Emerging Paradigm . Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
Retallic J mfl (1999), Learning communities in education, Routledge
Trend D red (2001), Reading digital culture, Blackwells

Digitala källor

Virtual communities – Portal med länkar inom området

<http://virtualcommunities.start4all.com/>

Howard Rheingold – Virtual community service

<http://www.rheingold.com/>

The NetAcademy – Virtuellt akademi för forskning

<http://www.netacademy.org/>

BioMedNet – Community för biomedicinare

<http://www.bmn.com/>

Ultralab – forskningsinstitut i England

<http://www.ultralab.ac.uk/>

Notschool – Online learning community för ”problembarn”

<http://www.notschool.net/>

NCSL OnLine – Organiserar skolledarcommunities som Talking Heads och Virtual Heads

<http://www.ncsl.gov.uk/ncsl/>

Lunarstorm – Community för ungdomar

www.lunarstorm.se

Virtuella skolledare med stöd av communities

Många engelska rektorer upplever problem som isolationism i sin yrkesroll, hård arbetsbelastning, tidspress och en önskan om att bli bättre på att använda informationsteknik.

Ett sätt att möta problemen är att starta ”Online Learning Communities”. Detta har engelska motsvarigheten till Skolledarhögskolan – National College for Schoolleaders (NCSL) - gjort. På initiativ från regeringen har man byggt upp NCSL Online med syfte att skapa en virtuell helhetsmiljö för skolledarnas utveckling och erfarenhetsutbyte.

Talking Heads

En community på Internet för skolledare är ”Talking Heads”, där rektorer diskuterar, samtalar, byter idéer och erfarenheter. En annan är ”Virtual Heads” där blivande skolledare genomgår större delen av sin utbildning på nätet. I Nottingham har NCSL Online sitt fysiska säte. Pete Anstey utvecklingsansvarig inom NCSL Online berättar att man har som ambition att skapa en komplett lärmiljö på nätet för skolledare i Storbritannien. Dessutom vill man få dem aktiva i forskning inom skolområdet med fokus på praktiken. Anstey menar att mycket av skolforskningen i Storbritannien varit för akademisk och inte tillämpbar i klassrummen. Ett annat syfte med de virtuella lärgemenskaperna är att minska avståndet mellan beslutsfattare på det nationella planet och praktikerna ute på skolorna.

Talking Heads är en frivillig community som är öppen för alla skolledare. Den startades 1999 som ett pilotprojekt med 1500 medlemmar som var nya i sin skolledarroll. Nu finns det nästan 5000 medlemmar som till sin hjälp har 24 handledare på heltid som stöttar medlemmarna, hjälper dem att komma igång och håller igång debatter.

Erfarenhetsutbyte

- Talking Heads har som ett mål att skolledare ska utbyta goda idéer och exempel, att minska rektorers isolering genom att de skapar nätverk med kollegor och att öka skolledarnas IT-kunskaper. Även om skolledare arbetar tillsammans med andra så upplever många att de är ensamma i den egna organisationen, säger Pete Anstey. Ett

annat mål är att underlätta för skolledare att skapa nätverk, där de på ett naturligt sätt kan dela med sig av sina erfarenheter. Arbetar du med och är ansvarig för t.ex. specialundervisningen på en skola, så har du ett naturligt behov av att kommunicera med kollegor inom samma område och dela med dig av både goda exempel och problem. För många kan det vara lättare att öppet samtala med kollegor som man tidigare inte har en relation till och som man inte träffar ansikte till ansikte. Inom Talking Heads bildas olika grupper efter intresseområde, där man delar med sig av bra och dåliga erfarenheter och hjälper varandra med problemlösning.

-En grundförutsättning för Talking Heads och att communities i allmänhet ska kunna fungera är att människor känner sig trygga och säkra i gruppen. Att de andra lyssnar på dem, att de inte går omkring och pratar om förtroenden de fått. Att deras kommunikation inte kan nås av folk utanför gruppen. Du ska tex kunna berätta om att du har problem med en lärargrupp och det stannar inom gruppen. Dessa aspekter är en av de svåra för oss som administrerar communityn men än så länge har det fungerat bra i Talking Heads, säger Pete Anstey.

Ett annat syfte med communityn är att underlätta en dialog mellan ansvariga inom skolmyndigheterna och skolledarna ute i landet. Tidigare har det varit svårt men genom asynkron virtuell kommunikation i en community som bygger på ”många till många” kan ministrar, experter på lärande, tjänstemän på departement och ämbetsverk lättare föra en dialog med praktikerna på fältet inom olika frågor. I programvaran som används - Think.com - finns en funktion som kallas ”Hot Seat”. Där får inbjudna personer presentera nya förslag, forskningsresultat eller publicera en rapport eller frågeställningar. Medlemmarna i communityn kan sedan asynkront komma med kommentarer, frågor eller diskutera med personen i den ”heta stolen”. – Vi vill på detta sätt förbättra kommunikationen mellan experter, beslutsfattare på nationell nivå och praktikerna ute i landets skolor. En ambition på lång sikt från både DfEE (department for education and skills) och NCSL är att communityn ska bidra till att utveckla de skolfrågorna i landet. Det kan låta ambitiöst men den virtuella kommunikationen ger möjligheter till snabb feedback inom olika frågor och du kan enkelt nå de flesta skolledare i landet. De fackliga organisationerna är också intresserade av denna form för inflytande. Genom den snabba och demokratiska kommunikationen har du med communityn ett maktmedel. Låt säga att mer än hälften av landets skolledare visar sig vara negativa till ett centralt förslag och ger utlopp för det i communityn, så är det klart att beslutsfattarna lyssnar, säger Pete Anstey. Förutom erfarenhetsutbyte och diskussion i grupper har medlemmarna genom NCSL tillgång till forskningsrapporter från hela världen samt seminarier och föreläsningar online.

Virtual Heads

En annan form av ”online learning community” som NCSL online driver, från och med januari 2001, är den nationella skolledarutbildningen NPQH –The National Professional Qualification for Headship. Under benämningen ”Virtual Heads” studerar 2500 blivande rektorer till större delen online. Ett av huvudsyftena med att organisera utbildningen virtuellt är att spara - inte pengar utan tid. Tidigare var deltagarna tvungna att vara borta i 30 dagar från sin ordinarie verksamhet. Eftersom utbildningen nu är asynkron kan de blivande rektorerna själva disponera sin tidsanvändning. Ett annat syfte är att man lättare ska kunna anpassa utbildningen efter deltagarnas olika bakgrunder och lärarefarenheter. Ett tredje skäl för online utbildningen är att de blivande skolledarna naturligt får träning i att använda

informationsteknik i sitt lärande och att detta får spridning till lärarna och eleverna på rektorns skola.

I både Talking Heads och Virtual Heads finns forskningsinstitutet Ultralab med som partner under projektens tre första år. Ultralab ställer upp med projektledare och experter för att stötta och kontinuerligt utveckla de virtuella lärmiljöerna.

-Med stöd av "online learning communities" vill vi att deltagarna ska kunna utvidga sitt tänkande tillsammans. Vårt huvudsyfte och våra resultat visar att det viktigaste med Talking Heads är att skolledarna får stöd, både tekniskt och känslomässigt. Att de upplever att det finns kollegor med samma problem. Att när de loggar in får känslan: här finns det och det som är intressant för mig och att miljön uppmuntrar till dialog, säger Leoni Ramondt - projektledare för Talking Heads på Ultralab. Nu är individerna i gruppen olika och en del vill bara ha infrastruktur medan andra önskar känslomässigt stöd. Skolledare behöver effektiva verktyg för kommunikation. I plattformen Think.com finns olika verktyg som innebär att deltagarna kan publicera "online learning journals" för reflektion tillsammans med handledare och andra medlemmar. Där kan de ta olika roller: någon publicerar, en annan redigerar och en tredje är reporter.

Vi har diskussionsforum eller "stickers" för diskussion, samtal och meddelanden. Arenor för brainstorming och forskning och en "hot seat" där experter kan ta plats.

-Mina erfarenheter är att textbaserad kommunikation generellt fungerar mycket bra med skolfolk eftersom de är vana vid att skriva. Detta jämfört med communities för tex läkare och tekniker som i allmänhet uttrycker sig mycket mera kortfattat. Men en grundförutsättning för att kommunikationen ska fungera är att medlemmarna känner sig trygga tillsammans, säger Leoni Ramondt.

Kritisk gräns

För både Talking Heads och Virtual Heads funderar Pete Anstey och Leoni Ramondt på den kritiska gränsen för antalet medlemmar i grupperna. Generellt anser de att grupper på mindre än tio inte fungerat bra och att en kritisk övre gräns är 30-40 men att det är svårt att sätta en generell gräns. En styrande faktor är syftet med communityn. Virtual Heads används i en utbildning och deltagandet är obligatoriskt vilket gör att det krävs mindre grupper och fler handledare medan i Talking Heads är syftet främst nätverkande och utbyte av erfarenheter och medlemskapet är frivilligt.

Ett problem i Virtual Heads har varit att de ansvariga haft för lite tid till att utbilda handledarna. De har en central roll i att engagera deltagarna, uppmuntra dem och se till att diskussionerna flyter på. Att vara handledare på nätet är något helt annat än att arbeta ansikte till ansikte. Det räcker inte att kunna hantera programvaran utan det krävs mycket erfarenhet av att arbeta virtuellt samt personliga egenskaper.

– Det är ett enormt arbete att få handledare att förstå hur deras roll förändras när de flyttar över till nätet. Miljön i en online community är helt annorlunda än vad de är vana vid från ansikte till ansikte utbildning. Vi har inga färdiga lösningar utan vet bara att det tar tid att bli en bra handledare på nätet, säger Pete Anstey.

This is Not School

Hur kan informationsteknik och virtuella lärmiljöer stödja ungdomar med problem som av olika anledningar inte fungerar i den vanliga skolan?

Ett spännande projekt är "This is Not School" i England. I denna "Online Learning Community" öppen 24 timmar per dygn sju dagar i veckan ges 13-18 åringar som vägrar gå till skolan eller som är utkastade från traditionell undervisning en chans till gemenskap och en väg till utbildning. Ett exempel är Gavin nu 18 år som från sju års ålder inte satt sin fot i en skola. Han är autistisk och har hittills levt större delen av sitt liv inom hemmets fyra väggar. Notschool har för honom inneburit studier och kontakter med vuxna och andra ungdomar. Jean Johnson - eldsjäl, handledare och projektledare för Notschool på forskningsinstitutet Ultralab - visar grafik, serier och berättelser som Gavin producerat bland annat gripande teckningar och berättelser efter mammans död. Jean berättar om flera ungdomar som varit helt isolerade tidigare men som genom Notschool öppnat sig mot omvärlden och fått intresse för studier.

Lisa hade på fem år endast pratat med sin mamma. Nu har hon förutom kamrater, experter och handledare i Notschool kontakter via Internet i hela världen. Bland annat så brevväxlar hon med J.K Rowlings - författaren till Harry Potter böckerna.

Communitien en livlina

För att bli antagen till NotSchool krävs att du är mellan 13-17 år och inte varit i den vanliga skolan eller att traditionella specialklasser eller hemundervisning inte fungerat. Bland ungdomarna i communitien finns de som är fysiskt sjuka, tonårstjejer som har fött barn, de som blivit utsatta för grov mobbing och de som lider av olika psykiska eller psykosociala problem.

Notschool har inte några kursplaner i vanlig mening. Communityn syftar till att höja ungdomarnas självförtroende, att få dem att känna lust och nyfikenhet för studier och att de ska känna tillit till de andra i communitien. För många blir Notschool med kamrater och vuxna som man kan lita på en livlina. Tex så var många uppkopplade på jul- och nyårsafton. Att barnen i en familj får hem en dator och skaffar sig nya kunskaper och sociala kontakter innebär i flera fall att föräldrar också fått en injektion till att förändra sitt liv.

Alla får hem en dator och ett ISDN-modem och till början handlar det om att lära sig systemet. - Men det är inget problem, de flesta lär sig det som för många vuxna tar ett halvår på 10 minuter. Vi ser till att ungdomarna snabbt får hjälp att komma igång med tekniken i sina hem. Därefter tar handledarna på nätet över. Det är viktigt vi inte tappar tid i början och att de kommer igång med att kommunicera direkt. Våra ungdomar får göra vad de vill – chatta, skapa bilder, skriva, surfa – bara de gör något. Har de inte kopplat upp sig inom en vecka hör handledaren av sig via telefon. Communitien var från början organiserad i team med olika roller för undervisning och den tekniska supporten. Allt eftersom arbetet fortgått har rollerna mellan handledare, tekniker och expert suddats ut och med vårt vokabulär är alla nu "learning experts. Flexibilitet, engagemang och lyhördhet är ledord för de vuxna, säger Jean Johnson .

Utvärderingen av Notschools pilotprojekt med 100 ungdomar visar att man lyckats mycket bra och till hösten kommer 5000 ungdomar som nu är utanför skolväsendet vara medlemmar i communitien. Konceptet sprids också och Notschool kommer bland annat att startas i Irland, Skottland och Nya Zeeland.

Tänk annorlunda

Vad är det som gör att Notchool lyckats med det som den vanliga skolan misslyckats med? Ett svar är kreativt tänkande; att finna nya lösningar på gamla problem. Här

handlar det inte om att få ungdomarna till skolan och anpassa dem till den istället kommer skolan hem till dem och de är själva med och skapar innehåll och form. I många fall byggs virtuella kurser och skolor på samma sätt som i den fysiska världen. Traditionella skolstrukturer och kulturer med lärare, kursmaterial, föreläsningar och prov flyttas bara ut på nätet. I "This is Notschool" har man gjort tvärtom; byggt upp något helt nytt som inte liknar en skola eftersom eleverna misslyckats eller vägrar gå till en traditionell skola. Jean Johnson understryker hur viktigt det är för dessa ungdomar att vokabulären inte förknippas med en traditionell skola som elev, lärare och lektion. Eller som en av ungdomarna uttrycker det: "Some of the time kids don't want to talk to a teacher because that maby one reason why thay are not at school well thats how i fell".

– Hos oss existerar inte begreppet "få en sista chans". I NotSchool får man flera. Vi stänger aldrig av någon av ungdomarna. Det finns inga fasta regler utan de formas under hand och det är vanligt förnuft som gäller. Vad vi kräver är att alla ska logga in regelbundet. Under pilotprojektet har vi endast haft en händelse då någon uppträtt kränkande mot en kamrat och det löste de berörda själva, säger Jean Johnson. Ungdomarna kallas forskare och de får hjälp och stöd av experter med sina olika uppgifter och lärande. Experterna består av två grupper: en med utbildade lärare som främst på grund av familjesituationen inte arbetar heltid eller är pensionerade. Den andra gruppen består av ämnesexperter inom skilda områden. Några arbetar på museum, andra kommer från mediavärlden eller är egna företagare. Dessutom finns mentorer, de verkar som betalda online vänner till en grupp av forskare med uppgift att stötta, uppmuntra och få ungdomarna att föra en dialog med varandra. Mentorerna är studenter som med sin ungdom, idealism, akademiska framgångar också ska verka som positiva föredömen.

Community is king

Notchool tillhandahåller eget producerat material inom olika ämnen som matematik, engelska och musik men har som ambition att innehållet inte ska domineras av textbaserat material utan communityn bygger mycket på bilder, videos och ljud. Ungdomarnas eget skapande och deras kreativa sidor stimuleras. De får hjälp i att lära sig skapa digitala bilder, multimedia, musik och spela instrument som saxofon online. Man poängterar att i Notschool liksom i många andra Ultralab projekt så är "community king rather than content" och hög kvalitet på innehållet skapas av medlemmarna tillsammans som ett resultat av deras engagemang.

Det förekommer också träffar ansikte till ansikte. I grupper har forskarna samlats för att lära sig nya färdigheter med stöd av experter, samtala om sina skolerfarenheter och de som vill kan tentera nationella kurser. Dessa träffar är aldrig på en vanlig skola utan på ett universitet eller lab och för ungdomarna tillbaka till en skolinstitution på ett sätt som inte upplevs hotfull. Det kan också förekomma att experter vid särskilda behov besöker en forskare i hemmet.

För kommunikationen används plattformen Think.com som IT-företaget Oracle tillhandahåller och Ultralab utvecklat. Med stöd av Think.com kan communitymedlemmarna publicera sina arbeten, chatta, ta del av kursmaterial, skicka meddelanden med mera. Den kommunikationsform som mest används av medlemmarna i Notschool är "stickers" – en form av meddelanden som kan riktas antingen till en enskild medlem, en grupp eller hela communityn. De ansvariga för Notschool framhåller vikten av att bryta helt med den vanliga skolkontexten för att kunna radera de barriärer för lärande som dessa ungdomar bär med sig. Många av dem förknippar skolan med negativ kritik och skuld känslor. En

”online learning community” bygger på en helhetssyn och det får inte finnas störande inslag. Lärmiljön i form av experter, handledare, teknisk support, plattform, studiematerial, kultur mm ska verka frigörande för forskarna både i möten på skärmen, via telefon eller ansikte till ansikte.

Lunarstorm – Sveriges största medieaktör mot ungdomar

Som lärare och förälder fascinerar jag av tonåringars lust till att kommunicera via Internet och telefon i allmänhet och via communities i synnerhet. När jag frågar ungdomar vad som är grejen med Lunarstorm säger de –Ja men jag träffar ju mina kompisar där. Blicken jag får är i många fall lite förundrande – Varför ställer vuxna så dumma frågor? Ungefär som om vi skulle fråga folk varför de pratar med varandra på caféer i korridorer, klassrum och personalrum. Som lärare och IT-samordnare är jag intresserad av att utveckla min skolas virtuella lärmiljöer. Finns det funktioner och ett tänkande i en webbcommunity som vi kan använda i vårt arbete med eleverna?

– Vi fyller ett behov hos ungdomar att umgås, synas och vara någon. I en community på webben är det accepterat att vara tillsammans med alla, vilket det tyvärr inte alltid är i verkliga livet. Medlemmarna får träning i att umgås, säger Rickard Ericsson grundare och konceptansvarig på företaget Lunarworks i Varberg som driver Lunarstorm.

eget kryp in

Det centrala i Lunarstorm är ”Ditt krypin” – det är din identitet på nätet. Det är dit du går först och varje ”kryp in” är som en community i sig. Dels har du ett antal funktioner för att kommunicera, dels ser du vilka som läst din dagbok, vilka som besökt ditt ”kryp in”, vilka som laddat ner några av dina prylar. Denna funktion är inte främst till för att du ska ha koll på din ”kryp in omvärld” utan syftet är att den ska inspirera till att ta nya kontakter. Nästan varje sida bygger på, förutom ursprungssyftet att kolla mail, annat som ska stimulera till nya kontakter så att man inte hamnar i en sfär med tio personer och inte upptäcker något nytt.

– Jag tror att det är speciellt viktigt för ungdomar, eftersom de är i en identitetssökande fas. De behöver prova på och anta olika roller. Kan de börja och testa och göra det på ett schysst och tryggt sätt på Lunarstorm så kanske de minimerar nerköp i ”den verkliga världen”. – Det är en enorm social träning i att umgås på nätet. Vissa personer har inte möjlighet att träna sig i verkligheten på grund av olika grupperingar i skolan. Där kan du själv inte alltid välja utan det är andra som styr vilka som får vara med. Du kanske är eller vill vara punkare men får inte vara med i den gruppen på din skola. I en webbcommunity är det helt okey att vara med i den gruppen. Det finns mobbade personer som får en tillhörighet och hittar kompisar i Lunarstorm. På Lunarstorm har man sett exempel på att gränserna mellan grupper inte är så fastlåsta som i klassen. Det är till exempel rätt vanligt att stora delar av en klass är medlemmar och där är det plötsligt helt okey att umgås med den som fått rollen som klassens ”tönt”.

– Att kommunicera i en community kan ge styrka och kraft för att våga mer i det verkliga livet och förändra sin situation, anser Rickard Ericsson .

halva målgruppen

Lunarstorm hade sin officiella start i maj år 2000 och nu har man 870 000 registrerade medlemmar och når 50 procent av den primära målgruppen som är ungdomar i åldern 14-24 år. Könsfördelningen bland medlemmarna är 50-50, men tjejerna är mer aktiva.

Varje vecka är 35 procent av medlemmarna inne på communityn och i mars månad hade man 441 000 unika besökare som i genomsnitt var inne i två timmar.

– Länge var det så att nätet var ett ställe för nördar, så är det inte nu och vår community är ett bra exempel på att Internet är till för alla. Att man blir asocial av att sitta vid datorn stämmer inte utan

de flesta av våra medlemmar är mycket sociala och det finns ingen hejd på deras lust till att kommunicera både på nätet och i verkliga livet. Visst finns det säkert de som är socialt isolerade men jag tror inte att det är datorn eller Lunarstorm som gör att de är ensamma.

Som tonåring för elva år sedan började Rickard Ericsson sin communitybana genom att sätta upp en BBS där medlemmarna kunde kommunicera med varandra via en meddelandefunktion och

diskussionsgrupper. En BBS nådde man genom att via modem koppla upp sig direkt mot varandra – detta var före world wide webbs tid och det fanns inga webbläsare som Netscape och Explorer.

Under 1996 förde Rickard med sina erfarenheter från BBS-tiden till Internet och startade som ett hobbyprojekt Stajl Pleis – en av de första europeiska communityn. Några av de främsta ”community-freaksen” från Stajl Pleis rekryterades av Rickard till företaget Lunarworks och med stöd av riskkapital började Lunarstorm byggas upp.

vad kan skolan lära?

Under alla år som lärare – med och utan IT-stöd – har jag och mina kollegor på olika sätt försökt få eleverna att vara mer aktiva, att det är de som ska stå för frågandet, ta ansvar och skapa själva. Kanske vi kan lära av communityproffsen för att utveckla elevernas egen aktivitet i de fysiska och virtuella klassrummen? Rickard Ericsson berättar de jobbar med att få medlemmarna aktiva.

– Hela Lunarstorm bygger på att medlemmarna skapar innehållet, dels i kommunikationen

men också i andra funktioner. Där gör vi tvärt emot många andra dotcombolag. Alla vykort är till exempel ritade av Lunarstormmedlemmar, Lunarlåten är skriven och inspelad av medlemmar. En viktig del i communityn är medlemmarnas statuspoäng, en kan du se som ett slags medalj och de ges som en belöning för att du illfört communityn och de andra något. Allt som du gör i form av inlägg, ladda upp bilder, skriver i dagboken ger statuspoäng. – Genom våra ”diskussar” får vi hela tiden tips, vi får dagligen en massa mail från medlemmar som kommer med idéer, vi gör regelbundet undersökningar. På sajten har vi något som vi kallar ”What’s up”, där vi frågar om medlemmarnas uppfattningar. Det kan vara generella frågor som vilka är den ”coolaste” pojkgruppen till har du provat knark. Vi går också ut där och frågar om synpunkter när vi ska införa nya funktioner. – Alla ska få möjlighet att göra sin röst hörd. Allting går också att mäta, som på ”What’s up” där man kan se vilken typ av person som tycker på ett visst sätt i en fråga. Dessa kunskaper använder företaget för att bygga en funktionalitet som passar just den personlighetstypen,

medan andra vill ha det på ett annat sätt. Eftersom alla måste logga in på sajten så känner man av vilken den användarens preferenser är och kan anpassa funktionerna till varje medlem – en typ av personifiering.

– Även i Lunarstorm finns ett mediebrus och trösklar för användarna som vi kan reducera genom personifieringen. Till exempel kan vi anpassa löpsedeln efter olika målgrupper. Vi kommer att utveckla dessa funktioner så att medlemmarna lätt ska kunna ta del av det de är intresserad av.

Ljusskygg propaganda

Som skeptiskt lärare och vuxen har jag en bild av att innehållet i webbcommunities i allmänhet består av struntprat och att porr och rasistiska idéer flödar fritt och ger mindre ljusskygga grupper utrymmen för sin propaganda. Men Richard Ericsson protesterar.

– Vi är inte alls någon chattsajt. Chattandet hos oss står för bara för några promille av aktiviteten. Vi är främst en nätmötesplats, däremot vet jag att det finns oskyddade chattställen på nätet där det förekommer mycket bus och grovheter. Vi bygger som sagt på medlemmarnas delaktighet och aktivitet.

– En viktig funktion hos oss har de som kallas diskussionsbossar. De ser till att det i diskussions-grupperna diskuteras rätt saker på ett schysst sätt. På samma sätt finns det diskussionsbossar som modererar chatterna. Det anses som en ära att vara diskussionsboss och du får ansöka om att bli det, säger Rickard Ericsson .

tydliga regler

När man registrerar sig som medlem på Lunarstorm måste man acceptera tydliga användarregler. På alla sidor där medlemmar kan mata in information uppmärksammas man på reglerna och speciellt de som rör hets mot folkgrupp. Communityn har inbyggt en filterfunktion som innebär att vissa nyckelord är spärrade. De ord och begrepp som är spärrade är kränkande och trakasserande uttryck inom områdena rasism, nazism och pornografi. Använder någon dessa ord vid en inmatning får användaren automatiskt en varning och det sätts en flagga hos administratören. Det sker ingen automatisk uteslutning av medlemmar eftersom de förbjudna uttrycken kan ha använts i en seriös diskussion av till exempel antirasister. Därför är det mänskliga ögon som granskar de inlägg som det flaggats för.

– Grundkonceptet hos oss är att alla ska känna sig trygga och inte riskera att bli kränkta, därför är vi många gånger hårdare än brottsbalken. Det händer att vi slängt ut medlemmar men det sker inte så ofta. I första hand får man en varning, hjälper inte det så raderas man och handlar det om något allvarligt så polisanmäler Lunarstorm den medlemmen. Det finns också andra verktyg med syfte att försvåra för till exempel nazistiska grupper eller pedofiler att verka inne på Lunarstorm.

– Men det bästa skyddet mot missbruk av våra regler är medlemmarna själva. Dyker det upp personer eller grupper som inte hör hemma här så får de i regel på skallen. Det är lättare för en femtonårig tjej att ge sig på en skinnskalle på nätet än i verkliga livet, säger Rickard Ericsson .

okey i skolan?

Får administratörerna av LunarStorm några reaktioner från skolfolk?

– I vissa skolor vet vi att man stänger av Lunarstorm, men vi vet inte i vilken omfattning. Det kan vara för att det drar för mycket bandbredd eller att det tar tid

från undervisningen. På en del skolor är det tillåtet att vara ute på nätet på raster och håltimmar, Jag vet att det finns lärare som låter eleverna ta en ”femminutare” då och då så att de kan kolla mail och gå in på Lunarstorm.

– En fara är om man på skolor stänger av oss på grund av okunskap utan att veta vad eleverna gör när de är inne. Att det är en nätverkstekniker som gör det utan att lärare och rektor vet varför. Schyssta regler och att eleverna får vara inne under ordnade förhållanden är mitt råd till skolor. Vi samarbetar gärna med skolor och är intresserade av lösningar så att funktionerna i Lunastorm kan användas i undervisningen.

– Vi vet att rätt många medlemmar använder oss som hjälp i sitt skolarbete. Inte om du ska skriva en uppsats om till exempel Napoleon men om du ska göra ett arbete om människors erfarenheter inom olika områden. Du ska skriva ett arbete till exempel om mobbing, bulemi eller rasism. Då finns det en enorm erfarenhetsbank i medlemmarnas egna upplevelser och tankar, säger Rickard Ericsson .

idyll eller problemvärld?

Det är lätt att bli förförd av aktiviteten på Lunarstorm och den proffsiga utformningen. Men givetvis är inte mötesplatser på nätet, lika lite som i verkliga livet, en Carl Larsson idyll. En av mina elever tröttnade på Lunarstorm eftersom det enligt honom var för mycket hippa typer aktiva i diskussionerna och att det var för mycket ”fjortissnack”. Vissa elever blir beroende och drivs till att så fort det finns en tillgänglig dator vara uppkopplade mot sin community. Hur agerar vi och hjälper dem? Ska vi lämna denna värld åt ungdomarna eller ska vi vuxna också ta del av livet som förs där? Vi har på min skola elever som är utanför den sociala gemenskapen, men som har ett liv på Internet. Det är lätt att låta det vara på det sättet och inte hjälpa dem att göra något åt sitt liv i den verkliga världen. På många skolor diskuteras nu läroplanens värdegrundsfrågor. Det är viktigt att de vuxna som driver de samtalen också har kunskap om livet på nätet och kopplar ihop den fysiska världen och den virtuella när frågor om etik och moral behandlas.