

Den digitala religionsläraren – Perspektiv på IKT i undervisningen

Datorn i skolan – en dynamisk historia

I den svenska skolan är informations- och kommunikationsteknik (IKT) sedan länge en självklar del av det dagliga skolarbetet. Styrkan hos den moderna digitala tekniken är allmänt känd när det till exempel handlar om verktyg för att utföra komplicerade beräkningar, informationssökning, kommunikation eller digitala presentationer. Nyare forskning har även lyft fram IKT:s positiva inverkan på själva lärandeprocesserna genom nya former av interaktivitet, visualisering och simuleringar. Lärare och elever vittnar också om att IKT kan bidra till att berika och komplettera den traditionella undervisningen på många olika sätt, exempelvis genom att skapa variation i undervisningen, erbjuda alternativa kreativa undervisningsmetoder, möjliggöra individanpassat lärande och distansundervisning, stimulera till samarbetslärande samt helt enkelt göra undervisningen mer kulturellt relevant, då den integrerar en teknik som utgör en så stor del av ungdomarnas vardag.

De svenska myndigheterna insåg tidigt vikten av att integrera modern dator-teknik i skolans värld. I slutet av 1960-talet kom den första riksdagsmotionen som handlade om att introducera datorer i skolan. Under 1970- och 80-talen genomfördes flera projekt, såsom *DIS* (Datorn I Skolan) och *DOS* (Datorn Och Skolan) med syfte att få skolorna att använda datorer i undervisningen. Fokus låg bland annat på datorn som inlärningshjälpmedel, för att främja elevaktiva arbetssätt samt individualisering av undervisningen. I slutet av 1990-talet, några år efter att Internet fått sitt stora genombrott för den breda allmänheten, initierades en ny större satsning för att öka datoranvändningen i skolan. Genom *ITiS* (IT i Skolan), som pågick mellan 1999–2002, fick ca. 60 000 lärare i landet kompetensutveckling inom IT. Denna satsning fick utstå en del kritik, men utvärderingar har visat att de lärare som deltog i ITiS-utbildningen faktiskt använder dator i undervisningen i *högre utsträckning* än andra lärare.

För några år sedan initierade regeringen ytterligare en stor satsning på att främja utveckling och användning av IKT i skolan. Myndigheten för skolutveckling lanserade då utbildningsprogrammet *PIM* ("praktisk IT- och mediekompetens") som består av en kombination av interaktiva handledningar via Internet samt studiecirkel ute i kommunerna. Ett stort antal lärare höjer för närvarande sin IKT-kompetens genom denna utbildning.

Utvecklingen inom IKT sker mycket snabbt, och det är i stort sett omöjligt för någon enskild lärare att hänga med i utvecklingen och vara uppdaterad på allt som sker. Det intressanta för oss inom skolväsendet är dock inte i första hand att haka på "det senaste", utan pedagoger och skolledare måste fråga sig vad man egentligen ska använda tekniken till samt vilken teknik som verkligen behövs i skolan. Dessa frågor är dock mer komplicerade än man kanske först anar, då det finns olika förhållningssätt till modern teknik och dess plats i skolan. Från en synvinkel kan man betrakta teknik som något yttre vi tar in i skolmiljön, något som i bästa fall kan underlätta eller förbättra undervisningen och det lärande som pågår. Men från en annan synvinkel kan man se den nya tekniken som något som också *förändrar* vad vi lär och hur vi lär. Med andra ord: *hur* man lär sig något har betydelse för *vad* man lär sig. I ett sociokulturellt lärandeperspektiv¹ handlar lärande i stor utsträckning om att använda olika former av tecken, symboler och verktyg (artefakter) genom att delta i sociala praktiker. Lärandet kan alltså ses som rätt sammanbundet med människans användande av artefakter. Artefakterna kan vara olika typer av tekniska hjälpmedel – alltifrån pennor, skrivblock och miniräknare till datorer och annan modern digital teknik, men det handlar också om den moderna teknikens roll i interaktionen mellan människor (inte minst elever i skolan) såsom exempelvis mobilsamtal, sms, e-post, chatt samt olika internetforum eller communities på nätet. Skapandet och användandet av IKT blir i detta perspektiv en naturlig del av mänsklig verksamhet och därför avgörande för hur vi uppfattar lärande.

Lärares digitala kompetens

Under 2000-talet har forskning kring IKT och lärande utvecklats på bred front, och genom olika webbplatser som rapporterar om forskning har alla intresserade goda möjligheter att få en inblick i nyare forskningsrön samt ta del av debatter kring IKT i undervisningen. *KK-Stiftelsens* webbplats (www.kks.se), Skolverkets webbsidor under rubriken *IT för pedagoger* (<http://itforpedagoger.skolverket.se>)

samt *Datorn i Utbildningen* (www.diu.se) är några exempel på sådana resurser. Via dessa webbplatser får man också goda råd och idéer hur man kan använda IKT i undervisningen på olika sätt.

Det är givetvis viktigt att lärare bereds möjligheter att fördjupa och utveckla sitt kunnande inom IKT. Ett sätt är att besöka de ovan nämnda webbplatserna för att ta del av nyheter, tips och idéer. Men det krävs förstås betydligt större insatser än så. Lärare behöver få möjlighet att fortbilda sig genom olika kurser och utbildningar. Man kan inte förutsätta att denna kompetensutveckling ska ske på lärarnas fritid, utan skolledningar måste avsätta tid och resurser för detta. I vissa fall kan vi som lärare behöva trycka på för att få detta till stånd, men det verkar som om detta också sker genom yttre påverkan. I medierna lyfter man gärna fram exempel på skolor som nått mycket långt i datoranvändandet, vilket kan sätta press på andra skolor att inte halka efter. Som exempel kan nämnas gratistidningen Stockholm City som i just ett sådant reportage i början av september hävdade att ”skolor som inte satsar på IT slås ut”.

Det är viktigt att verksamma lärare fördjupar sina IKT-kunskaper. Men hur ser det ut för de blivande lärarna? Får dagens lärarstudenter tillräckliga förutsättningar att kunna möta de krav och förväntningar den moderna tekniken medför i skolan? Under senare år har flera undersökningar genomförts som visar att det dessvärre finns stora luckor i dagens lärarutbildning när det gäller just detta område. Av ca 3500 intervjuade lärarstudenter år 2004 var det endast 10 % som var nöjda med de kunskaper de fått om hur de kan använda IKT (i undersökningen användes dock begreppet IT) i sin framtida undervisning. En uppföljande undersökning från 2005, där ca 2000 lärarstudenter intervjuades, visade att IKT/IT ingår i de ämnesinriktade kurserna endast för var femte student. Det verkar alltså finnas ett stort behov av ökad ”digital kompetens” för landets blivande lärare, vilket Regeringen tagit fasta på i tilläggsdirektiven till den nya lärarutbildningen. Där skriver man bland annat:

”Att introducera barn och unga till IKT-verktyg redan i skolan är av stor betydelse för deras delaktighet i samhället. Även inom vuxenutbildningen kan IKT spela en viktig roll. Det är därför viktigt att lärarna har hög kompetens i att använda IKT. [...] Det är också viktigt att blivande lärare kan förhålla sig till de uttrycksformer och utnyttja de möjligheter inom didaktiken som den digitala tekniken medger.”

Inför den numera avblåsta gymnasiereformen GY-07 skrev Skolverket att man i kursplanarbetet hade ”lagt en ökad vikt vid mål avseende digital kompetens i kursplanerna för kärnämnen och i karaktärsämnen betonas tillämpningen av modern teknik [...]” Det är högst troligt att man i kommande styrdokument för grundskola och gymnasium också betonar detta. Det bör alltså vara rimligt att utgå från att IKT kommer att få en allt större plats i skolan framöver.

Datorn i undervisningen – ett mångfacetterat ämne

När man talar om IKT i skolan är det inte självklart vad som åsyftas. IKT erbjuder verktyg med många tillämpningsområden och grader av komplexitet, ungefär som en schweizisk armékniv.

1. Dels kan man syfta på användningen av skolans intranät och andra *verktyg för att administrera skolverksamheten*; rapportera elevernas frånvaro, informera eleverna om kommande prov, rapportera provresultat, omdömen och betyg osv. Man tänker oftast på detta som administration i första hand, men att delge eleverna planering och utvärdering av undervisningen kan förstås också betraktas som en del av elevernas lärande.
2. Dels kan man syfta på *verktyg för lärarens lektionsförberedelser*. Många – för att inte säga de flesta – lärare använder datorn som en naturlig del i sina egna lektionsförberedelser, vare sig det avser att lägga upp en terminsplanering på intranätet, skriva dokument med lektionsförberedelser, förbereda PowerPointpresentationer, samla bilder och annat grafiskt material, framställa webbquestar, instuderingsfrågor och andra lektionsuppgifter för eleverna osv.
3. Dels kan det handla om *verktyg för kommunikation* inom och utanför skolan, t.ex. när lärare eller elever har kontakt med varandra via e-post eller intranätet. Vissa lärare använder t.ex. chattar eller bloggar som ett sätt att kommunicera med elever, och en del skolor skickar ut mass-sms till samtliga elevers mobiltelefoner för att ge extra påminnelser om viktiga händelser. Det kan också handla om kontakter med andra skolor, högskolor och universitet inom och utanför landet, eller kontakter med myndigheter, muséer och andra institutioner, samt olika former av virtuella communities, för att bara nämna några exempel. Det kan också handla om de möjligheter till distansundervisning som erbjuds genom olika kommunikationsplattformar, nätverk, videokonferenser med mera.
4. Dels kan man avse de *verktyg för redovisning* av färdiga arbeten som elever an-

vänder, t.ex. en videofilm, en PowerPoint-presentation, inskannade foton eller bilder tagna med digitalkamera, en webbplats eller helt enkelt en uppsats skriven i ett ordbehandlingsprogram.

I det följande kommer jag inte att beröra något av det ovanstående, utan kommer istället att fokusera dessa tre tillämpningsområden;

- IKT som *verktyg för genomförande av lärarledd undervisning.*
- IKT som *verktyg för elevernas enskilda eller gruppvisa lärande.*
- IKT som *utgångspunkt för reflekterande samtal.*

Jag koncentrerar mig på två konkreta redskap, nämligen Internet och datorspel, och ger några exempel på hur man kan använda IKT i religionskunskapsundervisningen med hjälp av dessa redskap.

Internet berikar religionsundervisningen

Att använda Internet i klassrummet kan bidra till att göra undervisningen mer spännande, aktuell och relevant för eleverna. Det är förstås en stor fördel att så mycket material om religiösa rörelser finns lätt tillgängligt på Internet. Samtidigt är det svårt för eleverna att hitta rätt i den flod av information som väller över dem när de surfar. En viktig uppgift vi lärare har i detta sammanhang är att lära eleverna bli mer effektiva när de söker information.

För det första behöver eleverna lära sig att avgränsa sökningarna när de googlar, och för det andra att sälla bland sökträffarna. Alltför ofta väljer eleverna den eller de länkar som hamnat överst i träfflistan, i tron att dessa är mest relevanta. Eleverna behöver ha kunskap hur sökmotorer som Google egentligen fungerar, t.ex. känna till att de webbplatser som får många besök, webbplatser som många länkar till eller webbplatser som betalar Google hamnar långt upp, oavsett hur relevanta eller trovärdiga just de webbplatserna är.

Det finns betydligt mer effektiva sätt att söka information än att googla. Att använda länksamlingar gör att eleverna spar mycket tid på att hitta relevanta och användbara länkar, jämfört med att använda en sökmotor. En naturlig utgångspunkt för religionsstudier via Internet är länksamlingen *Religion.nu* (www.religion.nu). Förutom länkar till alla stora religionsbildningar, finns även länkar till uppslagsverk samt till webbplatser som framför kritik mot de olika religiösa rö-

relserna. Elever kan alltså hitta bred och nyanserad information via denna länksamling. Andra omfattande länksamlingar som bör nämnas är *Länkskafferiet* (<http://länkskafferiet.skolverket.se>) samt Mölndals Stadsbiblioteks länkkatalog (<http://bibliotek.molndal.se/webbkatalog/xc.htm>). En användbar portal för kristna kyrkor i Sverige är *Kyrktoget* (www.kyrktoget.se), som har länkar till de flesta svenska kyrkors och frikyrkors egna webbplatser. På webbplatsen *Bibelsajten* (www.bibelsajten.se) kan eleverna få svar på många frågor om kristen tro. Portalen *Islamguiden* (www.islamguiden.com) erbjuder på liknande sätt omfattande information om islam samt adresser till Sveriges moskéer. På många religiösa webbplatser finns också möjlighet att ställa frågor till en företrädare för just denna religiösa inriktning. Elever kan alltså ha en dialog med dem, vilket blir mer levande än att bara fråga läraren eller söka fakta på en webbsida.

Läraren kan med fördel surfa tillsammans med sina elever via en storbildsskärm i klassrummet eller i en datasal, och på så sätt gemensamt studera och reflektera kring olika religiösa webbplatser innan eleverna utforskar dem på egen hand. En startpunkt för "utforskande surfning" kan vara att besöka några av de stora religionernas svenska webbplatser och studera hur dessa är upplagda. *Vilka syften har den här rörelsen med sin webbplats? Vilka signaler sänder man ut genom sin layout, sitt val av text och bilder? Är webbplatsen statisk eller erbjuder den interaktivitet?* Eleverna kan även uppmärksammas på den mångfald som finns inom varje religion genom att jämföra olika webbplatser som företräder samma religion. Mångfalden framträder än tydligare om eleverna dessutom jämför med webbplatser från andra länder.

Ett annat sätt att levandegöra religionsstudierna är att visa livesändningar från religiösa rörelser via Internet. Det finns mängder av religiösa TV-kanaler världen över som är tillgängliga gratis. På *wwiTV* (http://wwitv.com/religious_tv/index.html) finns en lista på ett hundratal sådana. Genom några musklick kan eleverna ena stunden delta i exempelvis en buddhistisk meditation i Thailand, sedan uppleva en muslimsk bönestund i Saudiarabien, för att därefter beskåda en katolsk mässa i Bolivia. Man kan också visa inspelade klipp från en mängd religiösa sammanhang via *Youtube* (<http://se.youtube.com>).

Genom modern Virtual Reality-teknik har flera religiösa grupper skapat digitala gudstjänstlokaler på Internet, s.k. *cyberkyrkor* eller *virtuella kyrkor*, ofta som ett komplement till verksamheten i den verkliga kyrkan. Men det finns också församlingar som enbart existerar på webben. I den virtuella världen *Second Life*

(www.secondlife.com) finns hundratals virtuella kyrkor, varav en del är uppenbart fejkade i syfte att roa eller provocera. Men många verkliga kyrkor har köpt utrymme i Second Life och skapat en virtuell byggnad som spelarens s.k. avatar kan gå in i på bestämda tider och delta i en gudstjänst. Ofta är gudstjänsten en spegel av kyrkans riktiga gudstjänst, som sänds via storbildsskärmar inne i den virtuella kyrkan. Det finns även virtuella moskéer, synagogor, hinduiska och buddhistiska tempel. Att besöka några av dessa i klassrummet är fascinerande, men väcker också frågor som läraren kan diskutera med sina elever. *Är detta ett bra sätt att locka människor till sin religion? Vilken sorts gemenskap upplever man egentligen via en digital avatar framför en datorskärm? Vad är det som lockar så många människor att bygga upp en alternativ identitet och spendera så mycket tid (och pengar) på en konstgjord värld?*

När läraren förbereder lektionsgenomgångar eller elevuppgifter underlättar det att ha religiösa texter tillgängliga via Internet. Givetvis måste eleverna också få uppleva känslan av att bläddra i en helig skrift med riktiga pärmar, men texterna på nätet är ett bra komplement som i många fall sparar både tid och pengar. Bibeln och Koranen finns på webbplatserna *Bibeln.se* (www.bibeln.se) respektive *Koranens budskap* (<http://www.koranensbudskap.se>). När det gäller andra heliga texter på svenska är utbudet begränsat. Det finns dock ett mycket omfattande arkiv med heliga texter på engelska som heter *Internet Sacred Text Archive* (www.sacred-texts.com).

Ett kreativt och i synnerhet elevaktivt sätt att använda Internet är att låta eleverna genomföra en *webbquest*. Metoden är en form av problemorienterat lärande, där läraren ger eleverna en övergripande uppgift att lösa, och eleverna använder sedan ett antal förutbestämda webbplatser för att lösa uppgiften. Det finns ett stort antal färdiga webbquestar på nätet som man kan utgå ifrån, men vem som helst kan konstruera sin egen. Forskning har visat att arbete med webbquest har flera positiva effekter på elevernas lärande; dels genom att arbetsformen ökar elevernas motivation och engagemang, dels att den främjar samarbetslärande, dels att eleverna lär sig utnyttja Internet på ett effektivt sätt samt att eleverna tränas att reflektera. Den som vill lära sig mer kan vända sig till *Pedagogiska resurser* (www.resurs.folkbildning.net/page/3582/webbquest.htm) där det också finns utförliga länksamlingar till webbquestar i olika ämnen, eller *PIM* hos Skolverket (www.pim.skolverket.se/handledning/larresurser/c/1).

Datorspel – nytta eller nöje?

Dagens ungdomar lever i ett utpräglat mediasamhälle, och datorkunskapsspel är numera en naturlig del av ungdomskulturen. Styrdokumenten för religionskunskapsämnet betonar vikten av att studera både välbekanta traditioner och ”nutida företeelser som exempelvis ungdomskultur”. Därför kan datorspel anses ha en naturlig plats i religionskunskapsundervisningen; dels som ett verktyg för lärande, dels som en utgångspunkt för reflekterande samtal med eleverna.

Det har gjorts många studier som visar att datorspel kan vara mycket effektiva redskap för lärande. Speciellt simuleringsspel har stor potential då de utmanar spelaren, ger positiv feedback och kan anpassa sig till spelarens kunskapsnivå. Även de virtuella rollspelen (kallas ofta RPG-spel; Role Playing Game) kan främja lärande, då spelaren upplever ett djupt engagemang genom den roll man lever sig in i. Detta engagemang kan fungera som en stark drivkraft till lärande. Å andra sidan menar vissa spelforskare att dessa forskningsresultat kan ifrågasättas, huvudsakligen på grund av att det finns få undersökningar som visar hur effektivt datorspelande är för lärande av ett visst stoff jämfört med traditionell undervisning *kring samma stoff*. Man kan dock undra hur relevant den underförstådda frågeställningen (”vilket är effektivast?”) är i sammanhanget. Är det verkligen avgörande att undervisningen är så effektiv som möjligt? Kan inte vissa inslag och metoder i undervisningen ha andra värden än just deras effektivitet jämfört med andra metoder? Vi vet t.ex. att elevaktiva undervisningsmetoder såsom rollspel och case är mycket tidskrävande, men att de under vissa förhållanden kan bidra till en *djupare förståelse* av ett undervisningsinnehåll än vad andra undervisningsmetoder gör. Den danske datorspelsforskaren Simon Egenfeld-Nielsen hävdar dock att det finns flera studier som visar att datorspel kan vara minst lika effektiva som traditionell undervisning när det gäller lärande kring ett visst stoff, men att det upplevelsebaserade datorspelet faktiskt leder till en mer varaktig minnesbild av de kunskaper man tillägnat sig under den aktuella studieperioden.

Forskare vid Malmö högskola har utvecklat datorspelet ”Människor och djur” som speciellt riktas till tonåringar. Det är ett simuleringsspel där spelarna ska fatta beslut som gäller behandling av djur. Spelarna får hjälp av en etikkommitté som representerar olika synsätt på respektive frågeställning. Målet är ett samhälle där invånarna trivs och mår bra. Spelarnas beslut får konsekvenser för både människor och djur, och besluten väcker reaktioner från invånarna. Ska man till exempel acceptera djurförsök för att få fram mediciner? Om de sjuka inte får med-

icin i tid dör de, men om man använder metoder som väcker för stort motstånd minskar lyckonivån i samhället. Spelet är fortfarande under utveckling, men har redan testats på flera högskole- och gymnasieklasser med mycket positiva resultat.

I spelet *Global Conflicts: Palestine* (www.globalconflicts.se) har man byggt upp en virtuell modell av Jerusalem som spelaren rör sig i. Eleverna spelar rollen som frilansjournalist, nyligen anländ till Jerusalem med uppdraget att skriva en tidningsartikel. Spelaren intervjuar olika personer i Jerusalem, från båda sidor av konflikten, och samlar på så sätt underlag till artikeln. Tanken är att eleverna på det viset blir mer engagerade och får en djupare förståelse för konflikten. När mina elever har spelat *Global Conflicts* har de varit mycket positiva. Alla, även spelovana, har upplevt spelet som ett spännande och kreativt komplement till annan undervisning. Spelet har naturliga kopplingar till samhällskunskap och historia, och passar därför utmärkt för ämnesövergripande samarbete.

Spelen i *Sim*-familjen (www.thesims.se) hör till världens mest sålda datorspel, och har hittills sålts i över 100 miljoner exemplar. De flesta elever känner till eller har själva spelat någon av varianterna (till exempel *The Sims*, *Sims 2*, *Sim City*). *The Sims* kan beskrivas som ett virtuellt dockhus, där spelaren skapar personer (så kallade *simmar*) och hela familjer, vilkas liv man sedan styr. Man väljer kön, ålder, utseende, kläder, egenskaper och jobb åt personerna i familjen. Spelet har inget särskilt mål utan man ska se till att personerna mår bra och lever tillfredsställande liv. Men *The Sims* svarar också – indirekt – på frågor om vad som egentligen är viktigt i livet. Utifrån de egenskaper man gett sina simmar måste man se till att deras behov blir tillfredsställda. Det gäller grundläggande behov som sömn, vila, näring och aktivitet, men också sociala behov såsom gemenskap och kärlek. Med bakgrund av detta kan läraren samtala med sina elever om vad som ger livet mening i *Sim*-världen respektive det verkliga livet. Vilken plats kan andlighet, religion och livsåskådning tänkas ha i *Sim*-livet? När jag har fört sådana här samtal med mina elever har jag fått mycket positiva reaktioner. En del blir glatt överraskade att man över huvud taget utgår från datorspel som hör till elevernas livsvärld, och många upplever att det är mycket givande att diskutera kring dessa frågor med utgångspunkt i ett spel.

Man kan också utgå från *The Sims* när man diskuterar frågor om genus, kön och identitet med sina elever, något som också faller sig naturligt i religionskunskapsundervisningen. Undersökningar har visat att elever oftast väljer traditionella könsroller när de spelar *The Sims* på egen hand. Man kan ge eleverna i

uppdrag att laborera med könsrollerna nästa gång de spelar *The Sims*. Det kan till exempel handla om att de skapar personer som helt bryter mot de gängse stereotyperna när det gäller kön, utseende, egenskaper, klädsel, sysslor i hemmet, arbete osv. Sedan kan man be eleverna diskutera sina upplevelser. *Hur fast rotade är de egentligen i de "traditionella" könsrollerna? Hur kändes det när de bröt mot (de ofta outtalade) normerna? Om de lika lätt kunde experimentera med sin egen verkliga identitet, hur skulle de vilja vara?*

Förutom att använda spel i undervisningen som ett redskap för lärande, kan läraren också föra reflekterande samtal med eleverna kring datorspel de själva spelar. Man kan be elever berätta för klassen om något spel som engagerar dem. Eleverna kan visa skärmdumpar, bilder från spelets officiella webbplats eller sparade spelsekvenser som de kan spela upp för klassen, och sedan berätta om spelet, vad som fascinerar med just detta spel, och om det går att göra någon koppling till religionsämnet. Förutom att klasskamraterna (och deras lärare) kan lära av varandras erfarenheter och reflektioner, kan elevernas motivation höjas genom att de för tillfället får vara "experterna" i klassrummet.

Om eleverna inte har något spel att berätta om kan läraren själv ta upp några av de mer populära spelen och diskutera deras innehåll. Några exempel på frågeställningar kan vara: *Hur behandlas enskilda människor och grupper i spelen som objekt, till exempel gisslan i Counter-Strike? Med vilka krafter kan präster och shamaner hela sjuka i World of Warcraft? Finns det paralleller till verkliga religioner? Hur förhåller sig eleverna till det grova våldet Grand Theft Auto?*

Framtidens skola – kommer datorerna att ta över?

Idéhistorikern Thomas Karlsohn har på uppdrag av *LearnIT*, KK-stiftelsens forskningsprogram för studier av sambandet mellan lärande och informationsteknik, studerat retoriken kring den framväxande IT-tekniken under 1990-talet och studerade över 600 artiklar publicerade i lärartidningar och dagspress mellan 1994-2000. Han konstaterar att det rådde en mer eller mindre utopisk bild av den nya informationsteknologins möjligheter i skolan, men att pedagogiken hamnade i skymundan. Numera verkar det dock som om debatten är betydligt mer sansad, och uppvisar en insikt om att tekniken visserligen medför möjligheter för skolorna, men också en del nya problem.

Dock möter man fortfarande uttryck för denna övertro på teknikens frälsande kraft, framförallt från medias håll. Ett exempel är när gratistidningen Stockholm

City i början av september deklarerade med stora rubriker: "Framtidens skola – utan lärare. Lärare och läroböcker kan försvinna när skolan gör IT-revolution." Av dem som är verksamma i skolans värld är det dock många som inte riktigt tar det framtidsscenarioet på allvar. Vi känner alltför väl värdet av mänsklig kontakt och det stöd och motivation för lärande som just lärare kan erbjuda eleverna, något som en bok, ett tv-program eller en dator aldrig kan ersätta. Om dessutom själva innebörden av lärande uppfattas som deltagande i en social praktik, blir det helt absurt att tänka sig en skola utan lärare. Det råder dock ingen tvekan om att informations- och kommunikationstekniken kommer att få en allt större plats i framtidens samhälle, och det innefattar förstås även skolan. Vi som är verksamma i skolan behöver inse att teknik inte bara är något givet som läggs på uppifrån, utan att vi som användare – både lärare och elever – också är med och utformar framtidens teknik. Skolan och hela utbildningsväsendet är trots allt en av de viktigaste marknaderna för IT-sektorn. Tillverkare av datorer, programvaror och nätverk har i stor utsträckning varit beroende av att skolor köpt in deras produkter. Så även om den moderna tekniken inte har utvecklats i första hand för att främja lärande, så ligger det i tillverkarnas intresse att skapa produkter som skolorna har användning för. Förhoppningsvis kan också vi som religionskunskapslärare bidra till den utvecklingen.

Referenser

- Egenfeldt-Nielsen, S. (2007). "Att skapa ljuv musik: Det pedagogiska användandet av datorspel" i Linderoth, J. (red.). *Datorspelandets Dynamik. Lekar och roller i en digital kultur*. Lund: Studentlitteratur.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2008). "SO-ämnenas nya digitala värld". Seminarium på Skolforum, Älvsjö, 29 oktober 2008.
- Grönblad, F. (2008-06-30) "Vi fokuserade på tekniken och glömde pedagogiken." Stockholm: KK-stiftelsen. (www.kks.se/templates/ArticlePage.aspx?id=13627). Hämtad 2008-09-14.
- "IT i skolan. Attityder, tillgång och användning." (2004). Stockholm: KK-Stiftelsen. (www.kks.se/templates/Publications/PublicationPage.aspx?id=7356). Hämtad 2008-09-14.
- "IT och lärarstudier. Attityder, tillgång och användning." (2005). Stockholm: KK-Stiftelsen. (www.kks.se/templates/Publications/PublicationPage.aspx?id=8594). Hämtad 2008-09-14.

- Larsson, G. (2002). *Virtuell religion. Globalisering och Internet*. Lund: Studentlitteratur.
- Ludvigsen, S., Rasmussen, I., Solheim, I. (2005). "Lärande i multimediala miljöer – samtal mellan elever och lärare". I Linderoth, J. & Säljö, R. (red.) *Utm@ningar och e-frestelser. It och skolans lärkultur*. Stockholm: Prisma.
- Lundgren, U.P. & Nihlfors, E. (2004). "Lärorstudering och IT 2004". Stockholm: LearnIT & KK-Stiftelsen. (www.kks.se/templates/Publications/PublicationPage.aspx?id=7526). Hämtad 2008-09-14.
- Munters, A. & Peterson, L. (2007). "Man kan beställa ett hembiträde: Om pojkars interaktion i The Sims." I Linderoth, J. (red.). *Datorspelandets Dynamik. Lekar och roller i en digital kultur*. Lund: Studentlitteratur.
- Scholtz, C. (2004). "Religious Education and the Challenge of Computer Games: Research Perspectives on a new Issue". I Larsson, R. & Gustavsson, C. (red.) (2004). *Towards a European Perspective on Religious Education*. Skellefteå: Artos och Norma Bokförlag.
- Stockholm City (2008-09-03). Stockholm: Stockholm City i Sverige AB. (<http://stockholm.city.se/pdf/>). Hämtad 2008-09-14.
- Svärdhagen, J. (2005). "En digital värld av sökande cybersjälar". I Svanberg, I. (red.). *Gud på nätet. Studier av cyberreligion*. Uppsala: Swedish Science Press.
- Säljö, R. (2005). "Lärande i det 21:a århundradet." I Linderoth, J. & Säljö, R. (red.) *Utm@ningar och e-frestelser. It och skolans lärkultur*. Stockholm: Prisma.
- "Tilläggsdirektiv till utredningen om en ny lärarutbildning". Dir. 2008:43. (2008). Stockholm: Utbildningsdepartementet. (www.regeringen.se/sb/d/10007/a/104507). Hämtad 2008-09-14.
- Williams, F.A. (2004). "Voicing Diversity: How can I integrate WebQuests and Moodle into Religious Education at Second Level?". Dublin: Dublin City University. (<http://webpages.dcu.ie/~farrenm/dissertations.html>). Hämtad 2008-09-14.

Noter

- 1 Enligt ett sociokulturellt perspektiv på lärande betonas att lärande sker genom interaktion. Människors kunskap skapas, upprätthålls och förs vidare genom interaktion som sker i specifika kulturella kontexter. I detta perspektiv är språket ett av de viktigaste redskapen för lärande, men man lyfter också fram betydelsen av andra medierande redskap eller "artefakter".