

IKT i religions- undervisningen



Vikten av att som pedagog för egen del behärska och hos elever utveckla kunskap om informations- och kommunikationsteknik har under en rad av år understrukits från flera håll. Samtidigt visar undersökningar att det fortfarande finns mer att göra på detta område. I nedanstående artikel beskriver Ulf Jämterud, religionskunskapslärare vid Bromma gymnasium och ledamot av FLR:s styrelse, hur IKT konkret kan användas i religionsundervisning av skiftande karaktär. Det reflekterande samtalet har också med ett IKT-centrerat arbetssätt en framträdande position.

DIGITAL KOMPETENS – EN BRISTVARA?

Flera undersökningar har gjorts som visar att det finns stora luckor i dagens lärarutbildning när det gäller informations- och kommunikationsteknik (IKT eller IT). Av cirka 3500 intervjuade lärarstudenter år 2004 var det endast 10 % som var nöjda med de kunskaper de fått om hur de kan använda IKT/IT i sin framtida undervisning. KK-Stiftelsens uppföljande undersökning från 2005, där cirka 2000 lärarstudenter intervjuades, visade att IKT/IT ingår i de ämnesinriktade kurserna endast för var femte student. Även många verksamma lärare upplever motsvarande brister i sin egen yrkesutövning. Det verkar alltså finnas ett stort behov av ökad ”digital kompetens” för landets lärare, vilket regeringen tagit fasta på i ”Tilläggsdirektiv till utredningen om en ny lärarutbildning”. 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. (s. 6 f.).

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. Vi kan alltså utgå från att IKT får en allt större plats i skolan framöver.

VAD HAR IKT MED RELIGIONSUNDERVISNINGEN ATT GÖRA?

Men vad innebär egentligen digital kompetens när det gäller religionsundervisningen? Hur kan vi som religionslärare introducera eleverna till IKT-verktyg, och hur kan vi utnyttja den digitala teknikens möjligheter i vår undervisning?

På de flesta skolor är IKT en självklar del av det dagliga skolarbetet, och styrkan hos IKT som verktyg för informationssökning, kommunikation och digitala presentationer är allmänt känd. Nyare forskning har även lyft fram IKT:s positiva inverkan på själva lärandeprocesserna genom nya former av interaktivitet, visualisering och simulering. Dessutom kan IKT berika och komplettera den traditionella undervisningen på olika sätt som eleverna ofta upplever som både spännande och relevant.

Jag ser framförallt sex övergripande användningsområden för IKT i undervisningen:

1. IKT som redskap och resurser för lärares lektionsförberedelser
2. IKT som redovisningsverktyg för elevernas färdiga arbeten
3. IKT som verktyg för kommunikation inom och utanför skolan
4. IKT som redskap och resurser för genomförande av läroplaner
5. IKT som redskap och resurser för elevernas enskilda eller gruppvisa lärande
6. IKT som utgångspunkt för reflekterande samtal.

I det följande kommer jag att fokusera de tre senare användningsområdena och ge några exempel på hur man konkret kan använda IKT i religionsundervisningen.

LÄRAREN SOM GUIDE I CYBERSPACE

Internet är sedan länge en naturlig del av de flesta ungdomars vardag. Men trots att en stor del av dagens elever är mycket vana att arbeta med datorer och Internet, saknar många förmågan att söka *effektivt* på nätet. Därför behöver läraren träna och guida eleverna på olika sätt. Vi behöver t.ex. hjälpa dem att avgränsa sina sökningar när de googlar, lära dem att sälla bland de olika sökresultaten samt träna dem i källkritik. Som ett led i denna träning kan religionsläraren med fördel surfa tillsammans med eleverna via en storbildsskärm i klassrummet eller i en datasal, och på så sätt gemensamt utforska, analysera och reflektera kring olika religiösa webbplatser innan man låter eleverna utforska webbplatserna på egen hand.

Det går förstås inte att få en heltäckande överblick över religion på Internet, men läraren kan ge eleverna en liten inblick och visa på några generella drag. 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, vilken också blir ännu tydligare om man jämför med webbplatser från andra länder.

När det gäller kristendomen har IKT-pedagogen Janne Svärdhagen gjort en användbar uppdelning av religiösa aktörer på nätet. Dels finns aktörer som i första hand använder webbplatsen till att sprida information om sin rörelse, och man hänvisar besökaren till ordinarie gudstjänster. Dels finns aktörer som enbart har verksamhet på Internet – s.k. *cyberkyrkor* eller *virtuella kyrkor*. Medlemmar kan logga in på bestämda tider och delta i gudstjänster via sin dator. Dels finns aktörer som använder modern Virtual Reality-teknik för att mer interaktivt möta individer på nätet, för att dessa förhoppningsvis ska ansluta sig till kyrkan RL ("in real life"). Det är bara under de senaste åren som tekniken har gjort sådana webbplatser möjliga.

Flera exempel på cyberkyrkor finns i den virtuella världen *Second Life* (www.secondlife.com). I *Second Life* skapar varje spelare en "avatar", en visualisering av spelaren som man styr när man utforskar och deltar i den virtuella världen. Det finns i dagsläget över 11 miljoner användare världen över, och *Second Life* erbjuder det mesta som finns i den riktiga världen – inte minst religion. Det finns hundratal virtuella kyrkor i *Second Life*, 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 spelaren 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 samt en hel del andra religiösa gudstjänstlokaler. Att besöka några av dessa i klassrummet är fascinerande för eleverna och det väcker givetvis många frågor som är värdefulla att diskutera. *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 andra identitet och spendera så mycket tid (och pengar) på en konstgjord värld?

En annan möjlighet för läraren är att visa livesändningar från vanliga religiösa rörelser via Internet. Det finns hundratal religiösa TV-kanaler världen över, och många av dessa är tillgängliga gratis via Internet. På http://www.itv.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 (www.youtube.com).

IKT I ELEVERNAS HÄNDER

En betydande del av dagens skolarbete utgörs av elevers enskilda eller gruppvisa projekt, där informationssökning ingår som en naturlig del. Ett sätt att hjälpa eleverna att ta sig fram – som ofta är betydligt mer effektivt än googling – är att hänvisa dem till länksamlingar. En av de mest utförliga svenska länksamlingarna för religionsstudier är för närvarande www.religion.nu, där redaktören har samlat länkar till både de stora världsreligionerna samt en mängd nyare religionsbildningar. Där finns länkar till officiella webbplatser, men också till kritiskt granskande webbplatser. Några andra länksamlingar som bör nämnas är *Länkskafferiet* (<http://länkskafferiet.skolutveckling.se>) samt *Mölnbalds Stadsbiblioteks länkkatalog* (<http://bibliotek.molndal.se/webbkatalog/xc.htm>). Vill man snabbt hitta svenska kyrkor och frikyrkor på Internet är www.kyrkororget.se en bra utgångspunkt.

Ett kreativt och i högsta grad elevaktivt sätt att använda Internet är att låta eleverna genomföra en *webbquest*. *Webbquest*, som kan översättas *nätutmaning*, är en metod som lanserades i USA i mitten av 90-talet och har sedan dess spridits över världen. 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 handlar inte bara om att söka information och återge den, utan eleverna uppmanas att belysa problemet ur olika perspektiv, att använda olika källor för att komma fram till en lösning, ta ställning i olika frågor osv.

Det finns ett stort antal färdiga webbquestar på nätet som man kan utgå ifrån, men vem som helst kan konstruera sin egen. Beroende på elevernas ålder och kunskaper i engelska kan man välja att enbart använda svenskspråkiga webbplatser eller även engelskspråkiga i sin webbquest. Dessvärre är det svårt att hitta några färdiga webbquestar i religionskunskap på svenska, så tills vidare får man utgå från de engelska – eller skapa egna.

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 om webbquest kan vända sig till Pedagogiska resurser – <http://www.resurs.folkbildning.net/page/3582/webbquest.htm> – där det också finns utförliga länksamlingar till webbquestar i olika ämnen, eller Myn-digheten för Skolutveckling -<http://www.pim.skolutveckling.se/handledningar/larresurser/c/1/>.

DATASPEL I RELIGIONSUNDERVISNINGEN

Dagens ungdomar lever i ett utpräglat mediesamhälle. Vid sidan av film, tv och musik är också datorspel en naturlig del av ungdomskulturen. Eftersom styrdokumentet för religionsämnet framhåller vikten av att studera både välbekanta traditioner och ”nutida företeelser som exempelvis ungdomskultur” kan datorspel anses ha en naturlig plats i religionsundervisningen.

Forskningen kring dataspels eventuella pedagogiska förtjänster ger ett något splittrat intryck. Å ena sidan har en mängd undersökningar gjorts som visar att pedagogiskt inriktade datorspel kan vara mycket effektiva redskap för lärande i enskilda ämnen. Å andra sidan menar vissa spelforskare att dessa forskningsresultat kan ifrågasättas, huvudsakligen på grund av att man aldrig undersökt hur effektivt datorspel är för lärande av ett visst stoff jämfört med traditionell undervisning *kring samma stoff*. Det råder dock ingen tvekan om att man faktiskt lär sig genom datorspel, eller att elevernas motivation ökar genom användandet av denna moderna och för eleverna i högsta grad relevanta teknik.

Det finns för närvarande ett mycket begränsat urval av svenska datorspel specifikt för religionsämnet. I förra numret av *Religion & Livsfrågor* berättade Rune Jönsson om dataspellet ”Människor och djur” som låter spelarna fatta svåra beslut i djuretiska frågor. I det alldeles färskaste spelet *Global Conflicts: Palestine*, som lanserades av Bonnier Utbildning i våras, har man byggt upp en virtuell modell av Jerusalem som spelaren går runt i, en spelteknik många elever känner igen från populära rollspel (s.k. RPG; Role Playing Game) som sedan länge finns på marknaden. 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 de lever sig in i olika människors livsöden och samtidigt använder sin källkritiska förmåga.

När mina elever har testat detta spel har samtliga varit mycket positiva. De upplever ett stort engagemang när de går runt i den virtuella miljön och söker fakta inför de olika uppdragen. Alla har varit överens om att spelet är ett spännande komplement till annan undervisning i kursen. Även de elever som inte har något intresse av datorspel överlag har uttryckt att detta ändå är ett kreativt och roligt sätt att arbeta i skolan. Spelet har tydliga instruktioner och en utförlig lärarhandledning, och även spelovana elever kommer snabbt in i speltekniken.



Judendom kristendom

Kunskapsresa till Rom
27 okt – 2 nov

– föredrag

– studiebesök

– dagsutfärd till Assisi

Kursintyg utfärdas
Göran Larsson, Sonia Schlossman

www.romajudaica.nu

Information och program:
ulla.terling@comhem.se
tfn 08-580 36 776



FLR deltar under Skolforum
i Stockholm den **27-28 oktober**.

Välkommen att besöka vår monter
och diskutera med oss!

Skolforum, Mässvägen 1, Älvsjö.



Förutom att använda spel i undervisningen kan man också föra reflekterande samtal med eleverna kring dataspel de själva spelar. *Vad är det som tilltalar eleverna i just dessa spel? Hur ser eleverna till exempel på identitetsskapande och könsroller i The Sims? Vilka etiska aspekter kan det finnas i samband med gisslantaganden i Counter-Strike? Hur förhåller sig eleverna till det grova våldet Grand Theft Auto?* Har man inte tillgång till själva spelen kan man visa skärmdumpar från spelens officiella webbplatser, eller visa spelsekvenser via Youtube.

TEKNISKA OCH PERSONELLA RESURSER

En stor del av förslagen jag har gett i denna artikel förutsätter tillgång till modern teknik. Jag har själv förmånen att få jobba på en skola – Bromma gymnasium – som har satsat stora pengar på digital utrustning med DVD, dator, trådlöst Internet, projektor och storbildsskärm i samtliga klass-

rum. Även om en hel del skolor i landet har gjort liknande satsningar, har många skolor långt kvar att gå. Det betyder dock inte att man på sådana skolor måste avvakta med IKT i undervisningen. De flesta skolor har åtminstone tillgång till datasalar, och de flesta av mina förslag går att genomföra i en sådan. Genom att exempelvis spara ner webbplatser, skärmdumpar eller filmsekvenser på ett usb-minne eller en CD, kan man visa dessa för eleverna även utan internetuppkoppling i klassrummet. Har man inte tillgång till dator i klassrummet kan man skriva ut skärmdumpar på en OH. Det blir förstås inte lika effektivt som att vara uppkopplad i klassrummet, men man kan åtminstone samtala med eleverna utifrån den bild man visar.

IKT erbjuder förstås många fler användningsområden för religionsundervisningen än de jag har nämnt här. Men dessa exempel kan förhoppningsvis inspirera lärare att komma igång, och man kan upptäcka andra tillämpningar efterhand. Genom att samarbeta med andra lärare kring IKT kan man också dra nytta av varandras olika kompetenser, till exempel när man genomför ämnesövergripande projekt.

ULF JÄMTERUD

REFERENSER

Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). Att skapa ljud musik: Det pedagogiska användandet av datorspel. I J. Linderoth (Red.), *Datorspelens Dynamik. Lekar och roller i en digital kultur*. Lund: Studentlitteratur.
KK-Stiftelsen. (2004). *Lärarstudierande och IT 2004*. [WWW dokument]. URL <http://www.kks.se/templates/Publications/PublicationPage.aspx?id=7526>.
KK-Stiftelsen. (2005). *IT och lärarstudierande. Attityder, tillgång och användning*. [WWW dokument]. URL <http://www.kks.se/templates/Publications/PublicationPage.aspx?id=8594>.

Larsson, G. (2002). *Virtuell religion. Globalisering och Internet*. Lund: Studentlitteratur.
Scholtz, C. (2004). Religious Education and the Challenge of Computer Games: Research Perspectives on a new Issue. I R. Larsson & C. Gustavsson (Red.), *Towards a European perspective on religious education* (s. 256-267). Skellefteå: Artos & Norma bokförlag.
Svårdhagen, J. (2005). En digital värld av sökande cybersjälar. I I. Svanberg (Red.), *Gud på nätet. Studier av cyberreligion*. Uppsala: Swedish Science Press.

Utbildningsdepartementet. (2008). *Tilläggsdirektiv till utredningen om en ny lärarutbildning. Dir. 2008:43*. [WWW dokument]. URL <http://www.regeringen.se/sb/d/10007/a/104507>.
Williams, F.A. (2004). *Voicing Diversity: How can I integrate WebQuests and Moodle into Religious Education at Second Level?* Dublin: Dublin City University. [WWW dokument]. URL <http://webpages.dcu.ie/~farrenm/dissertations.html>.

FORTSÄTTNING FRÅN SID 4

ORDFÖRANDETANKAR

som jag tror härrör från ett föredrag av Christina Doctare: ”Om vi inte vet vilken hamn vi är på väg till är ingen vind rätt.” Däremot kan de metodiska vägarna som vi vandrar på förbättras och nyanläggas. Här kommer de som utbildar religionskunskapslärare vid lärarhögskolorna att ha en nyckelroll. Jag är inte säker på att det idag finns de resurser – pekuniära och personella – som krävs. Vi måste säkert också i framtiden hoppas på de fortbildningsinsatser som görs på olika håll för att stötta en undervisning om religioner som gör skolans livsåskådningslektioner till det dialogtorg och den mötesplats som vårt ämne måste vara.

VILLKOR FÖR DAGENS OCH MORGONDAGENS SAMTAL

Gymnasieutredningen, som är ute på en kort remissrunda, kommer att resultera i en proposition under kommande läsår. Det finns alla anledningar för oss alla att noga följa

hur ramarna för ämnet religionskunskap kommer att se ut i framtiden. Som det ser ut i nuläget är ämnet ett av de gemensamma ämnen som alla gymnasister ska läsa (och som för närvarande kallas kärnämnen). På några av de samhällsvetenskapliga inriktningarna kan ämnet till och med få en tydligare plats än idag. Men det återstår att se hur utredningens förslag utvecklas vidare.

Det finns så här inför ett nytt läsår all anledning att meditera – att röra sig in mot mitten! – över hur undervisningen om religioner och livsfrågor ska utformas i ett starkt pluralistiskt och delvis polariserat samhällsklimat. I Religion & Livsfrågor kommer vi förstås att följa utvecklingen inom vårt ämne noga.

Jag önskar alla ett gott och spännande läsår!

OLA BJÖRLIN