

Gemensamma anteckningar från 14/6
Stig Roland Rask

Unga och nätet -möjligheter och problem

Ledamot i mediarådet sedan 2003, stärka ungdomar som mediakonsumenter.

"Hur ska skolan möta Lunarstormgenerationens barn?"

SKOLA (förbättringsområden som folk förväntar sig...)

- Trafik
- Simundervisning
- Sex och samlevnad
- Integration
- Mobbning
- IT

Skolan borde istället ses som en naturlig del av samhället!

Teach - Learn relationen, learning istället för teaching!!!

IT-frågan borde ha en högre dignitet än de andra frågorna - går hand i hand med legitimitet.

Mera learning - mindre teaching

Stig Roland Rask visar bilden Teach-Learn <http://ow.ly/1Y0is>

Skolan har svårt för att lämna det gamla och ta in nytt, kan bero på att vi inte vågar släppa och istället kör parallella system!

Vi måste fundera på att vad vi måste lämna.

Vad ska vi ha med oss in i framtiden? Frågan lika viktig som vad vi ska lämna därhän.

Det ska vara så relevant "learnande " som möjligt, det är en viktig kunskap att ha med in i framtiden. Med andra ord vad ska hamna i soptunnan och vad ska implementeras i skolan och undervisningen!

Kanske är det dags för en ny dresscode?

"Två tydliga krav från fackförbunden - behålla allt som det är samtidigt som bra löneutveckling och högre status. Denna korrelation går inte ihop!"

NI står inför den största förändringen i svensk skola sedan 1842

Vad vet vuxenvärlden om unga nätkulturer? - Den är relativt begränsad. Förståelsen för drivkraften är svag. Måste öka de vuxnas förståelse för de ungas nätkultur.

Exempel på vad nätet kan vara:

Härligt
kreativt
stimulerande

Utvecklinade
brobyggande
grändöverskrivand,
tröstande
spännande
kommuniera
ärligt
tolerant

Negativt
Förfärligt
enkelspårighet
begränsande
stymnade
murskapande
likriktiande
sårande
farligt
utestängande
förljuget
diskkriminera

"I love my computer because my friends live in it"

<http://yfrog.com/jkdcvp>

Det handlar om mer än att bara "sitta framför skärmen".

Det är dags att vi i skolan tar tillvara på ungdomars onlinebeteende och utnyttjar deras kunskaper!

Lunarstorm - Världens första stora community på internet. Nu i princip helt utkonkurrerad, och kommer att släckas i sommar.

Vilket stöd med Lunarstorm för unga i kris - FB skulle fylla samma funktion idag om nåt liknande händer?

Vilka mötesplatser finns mellan ungdomar och politiken

I skolan måste vi kunna ta vara på de sociala medierna, och se fördelarna med dem.

Sören Kirkegaard - pedagoger måste lära sig hur barn och unga förstår världen för att ett lärande ska ske.

IT - bättre kontroll på material, förenklad kommunikation mellan hem och skola, förbättrad arbetsro, rättvis tillgång till redskapet (minskar den digitala klyftan).

Stig Roland talar om erfarenheter kring Falkenbergs 1:1 #entillenkba rapporter finns här

<http://ow.ly/1Y0XE>

Vad jag INTE gör när jag använder datorn?

- Kopierar inte
- Släpar inte hem elevernas arbetsböcker
- Inte den enda som får läsa eller ta del av elevens arbete

- Jag använder inte läroböcker särskilt ofta
- jag använder inte mycket av mitt gamla material
- jag behöver inte släpa på tunga böcker
- Plockar inte fram ordlistor, kartböcker
- Sorterar inte pappershögar
- Beställer inget från AV centralen

Här finns Lena Carlssons blogg inlägg som det ovanstående baseras sig på
<http://frokensfunderingar.blogspot.com/2009/08/vad-vi-inte-gor.html>

Viktigt att ha med föräldrarna i introduceringen av datorerna.

Den svenska skolan skapar kreativa, självständiga elever. Om detta är ett resultat av den svenska "flumskolan" så gärna för mig.

Ska en ny generation anpassa sig till en gammal skola?
 Eller ska en gammal skola anpassa sig till en ny generation?
 Det svar som är bäst kan diskuteras...

Viktigaste IT-kompetensen, ha inblick i elevernas vardag. Därmed inte sagt att vi inte ska kunna all teknik.

Vad bör vi oroa oss för?

- Tveksamt/olämpligt innehåll
- Falska/vilseledande uppgifter
- Risker med chatsidor
- Egna bilder på hemsidor
- Internet och spelberoende
- Plagiering/fusk
- Nätmobbning

Detta är vanliga frågeställningar som skolor tar ställning till!

Diskussion om filterprogram
 nakeskinfaktor, Rehinfeldt fastnar på regeringen webbplats

Regler och användarpolicys har ofta diskuterats i den svenska skolan.
 Förbudsskylt från Kowloon Park
<http://yfrog.com/0pg20aj>

Om vi ska sätta upp regler måste vi lista allt - när man skriver regler, triggas vissa elever att komma runt reglerna. Därav kan vi inte ha filteringsprogram, utan det viktiga är att diskutera etik och mora hur vi agerar på nätet.

Vid förhållningssätt ska man inte använda ordet INTE i skrifter utan hellre skriva vad som är tillåtet!

En skrivbordsbakgrund på alla elevdatorer som uppmuntrar elever att pröva ny vägar...

Konstruktiv etik - motiverar det utifrån det samhälle man skapar, t.ex. gå i den riktningen. Med

andra ord motiverar man med Ja tänkande och inte Nej tänkande. Detta gör att det blir tydligt för eleverna i vilken riktning eleverna ska gå.

Vad vill vi åstadkomma? Inte vad vi vill förbjuda.

Medvetet arbete med värderingar - få eleverna att diskutera värderingar.

Varför är de tre barnen inte på E6:an - utifrån de tre modellerna

Den första inte där för att den vet att det är farligt.

Den andra för att någon (mamma, pappa) har sagt att man inte ska vara där

Den tredje är inte på e6 för att han inte kom över stängslet

Källkritik viktigare än någonsin eftersom vi använder andra källor än de tryckta.

Källinsikt och källkunskap istället för källkritik eller textkritik utifrån konstruktiv etik!

Hur kommer det sig att vi accepterar ord och uttryck som någon annan har konstruerat?

#entillenkba

Det är källor jag lyssnar på, inte sanningar. Vi får versioner av den s.k. verkligheten. Det som är sant för mig behöver inte vara det för dig - men är det inte en utopisk tanke att komma fram till något gemensamt konsensus? är det något som vi bör sträva efter?

Håller med dig Kristoffer... Men för att leva/arbets tillsammans är det nödvändigt att försöka förstå varandra / varandras sanningar och verkligheter - Det håller jag med dig om - att diskutera, få oss att inse att det finns andra synen än sin egen på verkligheten är viktigt.

"Till barn och unga bör rådet vara att lägg ut bilder du kan stå för istället för lägg inte ut bilder på nätet"

Får vara vaksamma på vår begreppsanvändning.

Jonas Linderöth - Det finns inget stöd i forskningen för att datorspel skapar våld och beroende. Lyssna mycket gärna på <http://patalom.se/?p=203> där jonas linderöth pratar om it och lärande

Vissa föräldrar har satt upp regler hemma om barnens datoranvändande. "En timma dator, en timma leka ute". Hade det varit så att barnet var intresserad av att spela ishockey istället för dator, då hade aldrig regeln uppstått. Vilken förälder kommer mitt i ishockeymatchen och släpar ut sitt barn för att det är dags att gå ut och leka utomhus?

Om relationen lärare-elev alltmer utvecklas till att likna relationen polis-tjuv. Vad är det då som går förlorat? Hur går man vidare

Viktigt att ha med föräldrarna i introduceringen av datorerna.

Nätmobbing

E-mobbing

Digital mobbing

Cybermobbing

Dessa har med en relationsfråga att göra!

Kristina Alexandersson - creative commons och källkritik

Finns olika sorters källor:

elektroniska källor
berättande källor
muntliga källor
bildkällor
andrahandskällor

Är källan trovärdig eller inte?

Är källan aktuell eller inte?

Börja med att tala om vem som står bakom källan, vilka avsikter mm??

Hur gör man?

Använd kolla källans lathund från Skolverket

<http://www.skolverket.se/sb/d/193/url/0068007400740070003a002f002f0077007700770034002e0073006b006f006c007600650072006b00650074002e00730065003a0038003000380030002f00770074007000750062002f00770073002f0073006b006f006c0062006f006b002f0077007000750062006500780074002f0074007200790063006b00730061006b002f005200650063006f00720064003f006b003d0031003900360034/target/Record%3Fk%3D1964>

<http://kollakallan.skolverket.se/kallkritik/fakta/>

Om man inte har ordentliga kunskaper, är det helt enkelt svårt att bedöma och värdera innehållet på ett kritiskt sätt - Sven Erik Liedman

Vad säger webbadressen?

Vem äger domänen?

www.allwhois.com

Hur ser webbplatsen ut?

logisk?

fakta granskad?

Förekommer slarvfel?

Vad innehåller webbplatsen?

När är websidan gjord?

Vilka länkar till sidan?

Tumblr - bloggverktyg med möjligheter att återpublicera andras inlägg

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

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Tumblr>

<http://kollakallan.blogg.skolverket.se/> här skriver Kristina också

cocacola pepsi logoutveckling

Vinnarum på YouTube!

www.vinnarum.com är en spelsajt

www.vinnarum.se är från kommunen

<http://attbesokaenroman.se> - projekt med elever!

Eleverna behöver hjälp med att avgöra om webbinnehållet har något djup eller inte.

Läs"" Låt den rätta komma in" om ni inte redan gjort det!! Skildring av Blackeberg?
Platsen är det centrala i elevernas arbete och skapade därefter en websida.

Kan man kontrollera fakta?

Wikipedia - kostnadsfri tjänst som är tilltalande för elever. Enligt en av hennes elever är Wikipedia tillförlitligt så länge läsaren är medveten om dess brister. Allt som redigeras i Wikipedia sparas som man kan se i bloggform. Permanent länk - gå direkt till en speciell länk.

Många av sidorna på Wikipedia har källförteckningar som pekar vidare från just Wikipedia, medan många av sidorna saknar källförteckningar helt.

Tre krav på Wikipedia

Öppningsmening X är Y

Detta är detta, förklarar vad X och Y är

En källa

Wikipedia är en bra källa!

Glöm inte att jmf!

Gå in på kolla källans blogg! <http://kollakallan.blogg.skolverket.se>

<http://slideshare.net/kalexandersson> - Kristinas presentation

<http://www.slideshare.net/kalexanderson/kllkritikkba>

Film om källkritik och wikipedia stefan Jönsson från Älmhult obs wmvfilm ladda ner

<http://www.almhult.se/download/18.6c603f99112b8bcbfe6800014041/Kallkritik6.wmv>

Digital kommunikation och upphovsrätt - Mattias Klang

Creative Commons - får använda material men ej i ett kommersiellt syfte - frågan man kan ställa sig är hur man definierar kommersiellt syfte? <http://search.creativecommons.org/>

"Hur vi kommunicerar styr vår kommunikation"

2001 startade Wikipedia

Upphovsrätt och licenser - upphovsrätten bygger på en utilitaristisk balans

Det upphovsrättsliga systemet

Rätten med bilder etc. ur ett internationellt perspektiv redovisas och diskuteras.

Upphovsrättslagen gäller från 1960 som delas in i ideell och ekonomi rätt.

Ideell - rätt till namngivelse, skydd för kränkande ändring, skydd för kränkande användning.
(creative commons?)

Ekonomisk - exemplarframställning, tillgängliggörande (spridnings, visning, framförande)

Upphovsrätten syftar till litterära och konstnärliga verk.

Svårt med skydd för kränkande ändring, då ordet kränkning är ett mer allmänt förekommande ord idag än för 50 år sedan.

Måste namnge upphovsmannen!

Hur ska man namnge en upphovsman? Bygger på olika praxis.

Ang verkshöjd, läs inlägget <http://bit.ly/btHELX> på Kolla Källans idélåda ...

Defintion av vad en bild är idag skiljer sig betydligt mycket från när upphovsrättslagen skapades!

Anything that is in the world when you're born is normal and ordinary and is just a natural part of the way the world works. Anything that's invented between when you're fifteen and thirty-five is new and exciting and revolutionary and you can probably get a career in it. Anything invented after you're thirty-five is against the natural order of things.

från Douglas Adams

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Salmon_of_Doubt

Creative Commons - 4 begränsningar

1. erkännande - måste erkänna upphovsmannen
2. Inga bearbetningar - får inte ändra i materialet
3. Icke kommersiellt - får göra vad vi vill men får inte sälja bilden.
4. dela lika - får ta materialet och dela materialet lika. <http://www.creativecommons.se/omcc/>

Klangs hela presentation

<http://www.slideshare.net/klang/upphovsratt-licenser-kungsbacka>

<http://www.flickr.com/creativecommons> - bildarkiv

<http://www.jamendo.com> - lyssna på och ladda ner musik

http://wiki.creativecommons.org/Before_Licensing - att tänka på innan man skapar sig en creative commonslicens.

Målet med creative commons: bygger på upphovsrätten. Att sluta behöva oroa sig över upphovsrätten är också ett mål.