

**I**slam er tema for skolens projektuge, og eleverne skal forberede en præsentation af emnet. Engang gik de på biblioteket efter viden, i dag googler de sig ofte klogere. Eller dummere. For internettets hav af informationer er svært at navigere i, når man kun er 13 år og ikke aner, om hjemmesiderne religion.dk og danskmuslim.dk er lige pålidelige.

Projektet PopUp Eksperimentariet sætter digital dannelse på skemaet og erstatter læreren med en bibliotekar, gør netsøgning til dagens lektie og skifter tavleundervisning ud med YouTube-film. Målet er at udvikle og teste nye didaktiske metoder til at opnå informationskompetence.

»I dag skal børn lære at vurdere værdien af en digital informationskilde og analysere dens indhold kritisk. Det er oplagt, at skole og biblioteker samarbejder om den opgave, fordi bibliotekarerne allerede har ekspertisen, ligesom skolereformen lægger op til partnerskaber mellem skolen og andre institutioner,« siger Helene Høyrup.

Hun er lektor ved Det Informationsvidenskabelige Akademi på Københavns Universitet og følgeforsker på PopUp Eksperimentariet, som involverer to skoler og folkebibliotekerne i Vesthimmerlands Kommune samt læreruddannelsen på VIA University College i Skive.

### Teknologi som læringsprincip

Biblioteket som læringsinstitution er ikke nyt. Det er en gammel tradition. Engang var det her, man uddannede sig ved at læse tykke bøger og opslagsværker, men siden blev biblioteket mere et lokalt kulturhus med læsestof til fritiden og foredrag som begavet underholdning. Nu ser Helene Høyrup en genfødsel af biblioteket som uformelt læringssted.

»Digitalisering betyder, at børns læring breder sig til uformelle rammer og blandt andet foregår på nettet, gennem computerspil og onlinekommunikation. Det gør det relevant, at andre institutioner end skolen bidrager til læring og tilmed er med til at føre læring op på et højere niveau.«

Biblioteket kan være med til at introducere nye didaktiske metoder, så skolen bruger sine nyindkøbte iPads og interaktive tavler som mere end teknologi.

»Undervisningen i skolen er på vej til at tænke digitale medier ind som et læringsprincip. Det er blevet så nemt at få fat på viden, at udfordringen nu er at undgå en

3

BIBLIOTEKET

## Biblioteket genfødt til læring

I fremtiden skal biblioteker ikke kun stille bøger til rådighed. De kommer fx også til at udvikle nye læringsformer og undervise i digital dannelse, så børn lærer at søge viden og vurdere deres handlinger på nettet.

»Digitalisering betyder, at børns læring breder sig til uformelle rammer og blandt andet foregår på nettet, gennem computerspil og onlinekommunikation. Det gør det relevant, at andre institutioner end skolen bidrager til læring.«

Lektor emerita **Helene Høyrup**

googlicering. Derfor skal vi opfinde nye læringsformer, så eleverne ved nok til, at de kan vurdere den viden, de får fat på. For digital dannelse kommer ikke af sig selv.«

### Sin egen bibliotekar og mini-forsker

PopUp Eksperimentariets forslag er, at biblioteket rykker ud til skolerne og skaber en anderledes ramme om læring. Elever i 6. og 8. klasse ser på forhånd korte YouTube-film, hvor en tegnet professortype med

strithår og store briller forklarer om digital kildekritik. Derefter arbejder eleverne med et emne, finder gode søgeord og brugbare hjemmesider, som de diskuterer troværdigheden af, og fremlægger deres undersøgelser for hinanden.

»Eleverne udvikler kompetencer til selv at søge, opdage, skabe og vurdere handlinger på nettet. De skal lære noget om for eksempel søgeord, databaser, genrer inden for det faglitterære, og at en hjemmeside godt kan se professionel ud, selvom dens viden ikke nødvendigvis er korrekt, eller dens synspunkter er ekstreme og ikke repræsentative for emnet.«

Det er store krav at stille til børn og unge, men de er nødvendige, mener Helene Høyrup.

»Man taler om digitale indfødte, men børn og unge er ikke så kloge, som man skulle tro, når det kommer til søgninger og kildekritik på nettet. De skal lære både at være deres egen bibliotekar og være små analytiske forskere, som kan finde valide informationer og sætte dem sammen til ny, brugbar viden.«

### Specialviden aflaster lærerne

Andre steder i landet forsøger biblioteker sig også som en art hjælperære.

I Vigerslev i udkanten af København er det elever i 3. og 4. klasse, som kommer hen på biblioteket i skolens ydertimer. Her bygger de figurer i computerprogrammet Minecraft og printer dem ud i 3D, så de kan bruges i små stop-motion-film. Også det giver børnene informationskompetencer, fordi de søger på nettet og udvælger genstande, som er relevante for deres film. De leger sig bare til digital dannelse.

»Det giver afveksling på lange skoledage at bruge biblioteket, og som specialister i informationsøgning, nye medier og ny litteratur kan bibliotekaren aflaste lærerne, som på mange måder er pressede af at skulle favne enorme mængder af emner. Lærerne kunne formodentlig godt selv få den nødvendige viden til at undervise i digital dannelse, men hvorfor skulle de lave det hele, når andre har tid til at sætte sig ind i specifikke dele,« siger Helene Høyrup. ■

**HELENE HØYRUP**

Ph.d. og lektor i kulturformidling ved Det Informationsvidenskabelige Akademi på Københavns Universitet, hvor hun bl.a. forsker i vidensmedier og digital læring. Hun er følgeforsker på projektet PopUp Eksperimentariet, hvis resultater forventes offentliggjort i en antologi i 2016.