A pair of hands is shown holding a glowing, cracked glass lightbulb. The lightbulb is illuminated from within, creating a warm, golden glow that contrasts with the dark background. The hands are positioned around the base and sides of the bulb, with fingers visible. The background is dark and out of focus, emphasizing the lightbulb as the central subject.

Kulturskolenes erfaringer og læringsutbytte ved bruk av digitale medier under koronapandemien

Presentasjon av sluttrapport

Webinar, Norsk kulturskoleråd, 6. mai 2020

Ola K. Berge og Åsne Dahl Haugsevje (Telemarksforskning) og

Øyvind Johan Eiksund (NTNU)

Presentasjon

- Mandat, avgrensning og problemstilling
- Metode
- Digitale erfaringer fra koronatiden
- Mulighetsrom i en digital didaktikk
- Anbefalinger for digitalt utviklingsarbeid

Mandat og forskningsspørsmål

- Vi skulle *samle erfaringer fra bruk av digitale medier i kulturskole under pandemien, og drøfte ulike konsekvenser av slik bruk.*
- Vi ønsket å unngå å avgrense eller definere for strengt hva digitale medier eller verktøy innebærer, men heller la det være et empirisk spørsmål.
- Vi ønsket å undersøke implikasjoner like mye som konsekvenser.
- Forskningsspørsmål:
 1. Hvilke digitale verktøy har kulturskolene tatt i bruk under koronapandemien?
 2. Hvilke erfaringer har kulturskolene hatt med bruk av digitale undervisningsplattformer?
 3. Hvilke praktiske, faglige (didaktiske) og sosiale konsekvenser har digital kulturskole hatt på kort sikt, og hvilken betydning kan dette få i et lengre perspektiv?

Metode

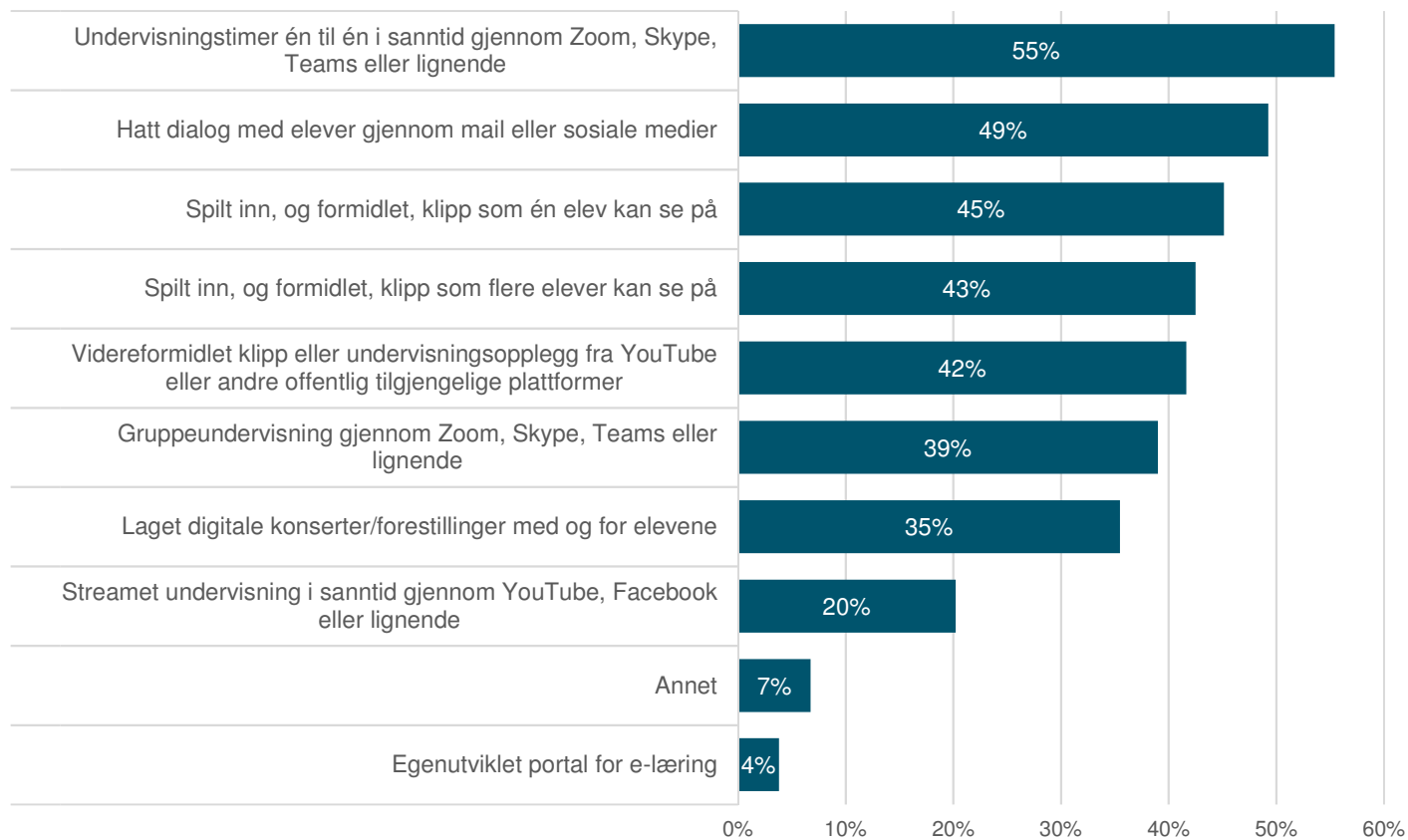
- Bred kartlegging av praksis under koronatiden
 - Survey til alle landets kulturskolerektorer. 212 svar (62 %).
- Strategisk avgrenset dybdestudie
 - Fem kommuner/kulturskoler.
 - Intervju med lærere (noen rektorer)
 - survey til elever/foresatte. 150 unike svar.

Bruk av digital undervisning

- 96 % av **rektorene** svarer at kulturskolelærerne ved skolen har tatt i bruk digitale verktøy under pandemien.
 - 43 % svarer at de alt hadde tatt i bruk digitale verktøy i undervisningen før koronapandemien.
 - Flest tok i bruk slike verktøy under nedstengningen i mars 2020; 90 %. Allerede i mai var andelen sunket til 30 % og i juni 15 %. Høsten 2020 brukte 16 % slike verktøy.
- 94 % av **elevene** som svarte på undersøkelsen oppgir at de ikke hadde hatt undervisning via digitale verktøy i kulturskolen før mars 2020.
 - 88 % oppgir at de har fått slik undervisning under koronapandemien.

Bruk av digital undervisning

- Et viktig funn er at bruken av digital undervisning blant lærerne har vært bredt forankret i staben.
- Den har også vært preget av stor metodefrihet. Man har brukt de verktøyene og plattformene som var tilgjengelig. På godt og vondt.
- Vårt inntrykk er at kulturskolelærerne har strukket seg langt når det gjelder å undersøke og teste ut hvilke plattformer og undervisningsmetoder som ville fungere best for ulike målgrupper av elever.



Erfaringer med digital undervisning

- Først og fremst fungert godt for musikkundervisning i 1-1-situasjoner.
- 54 % av elev/foresatt-respondentene syns musikkundervisning 1-1 fungerte bra eller kjempebra.
- En enklere hverdagslogistikk og mindre stress.
 - Særlig for elever med lang reisevei til kulturskolen.
 - Noen elever oppgir at de har likt at de har kunnet få undervisning hjemme. Andre elever oppgir det motsatte, og plassmangel ser ut til å være en vesentlig årsak.
- Undervisningstimene ofte har vært mer effektive enn vanlig, fordi elevene har vært bedre forberedt og klare til tiden.

Erfaringer med digital undervisning

- Hyppigere og bedre kommunikasjon mellom lærere og foresatte.
- Mer innsyn i og bedre forståelse av elevenes hjemmesituasjon og forutsetninger for øving.
- Undervisning basert på innspilte lyd- og videoklipp har den fordelen at eleven selv kan velge tidspunkt for gjennomføring. Avspilling kan også skje gjentatte ganger, og kan slik potensielt gi god læringseffekt.

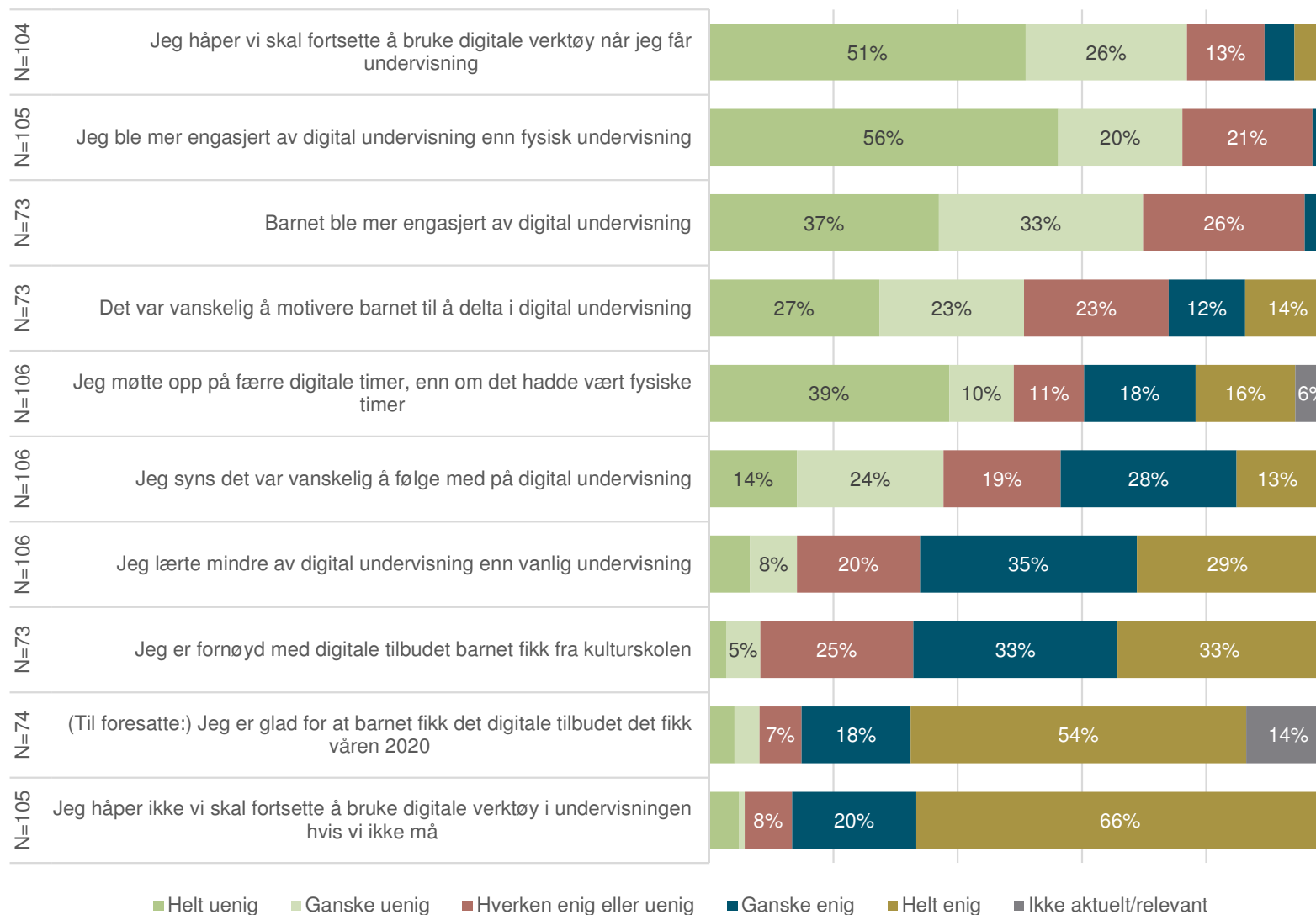
Erfaringer med digital undervisning

- Kulturskolelærerne opplever det å undervise digitalt som mer slitsomt.
- Teknologien har sine klare begrensninger i kulturskolesammenheng.
- Vanskelig langs tre dimensjoner
 - Synkroniserings- og forsinkelsesproblemer på lyd og bilde utgjør store utfordringer for det meste av kulturskoleundervisning, men særlig ensemblespill.
 - Det er mer krevende å undervise unge elever enn eldre
 - Det er vanskelig å undervise (digitalt) de elevene som er helt nybegynnere, men også de som er særskilt viderekomne eller viser særskilt interesse og talent.

Erfaringer med digital undervisning

- Det er krevende å utvikle og opprettholde de sosiale fellesskapene i en digital kulturskolehverdag.
 - Det gjelder både de fellesskapene elevene etablerer seg i mellom,
 - men også fellesskap og relasjoner mellom lærer og den enkelte elev.
- Digital kulturskole har også brakt med seg problemstillinger relatert til personvern.

- Overordnet sett:
 - Lærere har gjennom prøving og feiling klart å levere funksjonell digital kulturskoleundervisning
 - Elever er tross alt glad for at de har fått et alternativt tilbud.



Mot en digital didaktikk

- Pandemien har vist hvilken verdi fysisk kulturskole har – og i hvilke situasjoner fysisk kulturskole er uovertruffen.
- Erfaringene som er samlet inn under pandemien peker på en rekke utfordringer som må løses.
- Det er behov å utvikle en digital didaktikk, som tar hensyn til og bidrar til å løse utfordringene.

- Det gjelder å utforske videre i hvilke situasjoner (og for hvilke elever) **digital kulturskole** har sin spesifikke verdi.
- Det optimale er om man klarer å utnytte begge «formater» med sine spesifikke didaktikker i en helhetlig strategi.

Mulighetsrom i en digital didaktikk

- Det digitale læringsrommet er umiddelbart tilgjengelig.
- Det digitale læringsrommet kan gi en bedre forståelse/innsyn i elevens verden og hjemmesituasjon.
- Det digitale læringsrommet tilbyr et sosialt møtested for elever og lærere.
- Det digitale læringsrommet gir et potensielt stort og foreløpig utforsket audiovisuelt spillerom.
- Det digitale læringsrommet kan gi en pedagogisk merverdi.
- Det digitale læringsrommet åpner for kunstnerisk og pedagogisk nytenkning.
- Det digitale læringsrommet er i stadig utvikling.

10 anbefalinger for digitalt utviklingsarbeid

1. Det er behov for ledelse.
2. Digital undervisning bør inn som et eget punkt i relevant planverk.
3. Det trengs både skeptikere og optimister i møte med digital kulturskole.
4. Det bør satses på kompetanseutvikling.
5. Det bør utvikles indikatorer for kvalitet.
6. Det må satses på digital infrastruktur.
7. Det trengs arenaer for å drive utviklingsarbeid.
8. Det trengs digitale pilotprosjekter, standarder og innovasjon.
9. Elever må sikres medvirkning.
10. Digitalt utviklingsarbeid må være forskningsbasert.

Takk for oppmerksomheten

berge@tmforsk.no