



Analys av framtida utmaningar för folkbildningen och Folkbildningsnätet

Diskussionsunderlag till styrgruppen för Folkbildningsnätet

Datum: 2008-08-15

Slutversion

Jan Hylén

jan.hylen@metamatrix.se

Tel: 0734-41 40 44

Hanna Jonsson

hanna.jonsson@metamatrix.se

Tel: 0739-44 20 44

Innehåll

1. INLEDNING	3
1.1 Bakgrund till uppdraget	3
1.2 Metod och angreppssätt.....	3
1.3 Folkbildningsnätet idag	4
1.3.1 Tidigare utvärderingar	4
1.3.2 Sammanfattning av Rambøll Managements användarutvärdering	4
2. FRAMTIDA UTMANINGAR	5
2.1 Utveckling av teknik för lärande	6
2.1.2 Teknikutvecklingen och First Class	8
2.1.3 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet	9
2.2 Lärargemenskaper och digitala lärresurser	10
2.2.1 Nya lärargemenskaper	10
2.2.2 Öppna lärresurser.....	15
2.2.3 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet	18
2.3 Spelbaserat lärande	20
2.4 Digitala klyftor och digitalt utanförskap.....	22
2.4.1 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet	23
2.5 Ett internetbaserat föreningsliv.....	23
2.5.1 Nya verksamheter påverkar föreningslivet	24
2.5.2 Den demokratiska diskussionen.....	26
2.5.3 Folkbildningsnätets roll	28
2.6 Internationalisering	29
2.6.1 Globaliseringen.....	29
2.6.2 Bistånd och fattigdomsbekämpning	30
2.6.3 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet	30
3. SLUTDISKUSSION	31
3.1 Sammanfattning	31
3.2 Frågeställningar att diskutera	32
Lista över intervjuade personer	36



1. INLEDNING

1.1 Bakgrund till uppdraget

Folkbildningsnätet startade i augusti 1996 och hade hösten 2006 ca 30 000 användare. Folkbildningsnätet är ett av de största FirstClass-näten i Sverige med många tusen s.k. konferenser: studie- och kursrum, diskussionsarenor, allmänna mötesplatser, anslagstavlor, planerings- och samarbetsrum och många andra olika forum. Folkbildningsnätet har inte utvärderats av någon extern part sedan 2002. Däremot har interna uppföljningar och utvärderingar genomförts. Inflöde har också kommit från lokaladministratörer och andra användare i studieförbund och folkhögskolor. Olika enkäter har använts och en användbarhetsundersökning har också gjorts av Pedagogiska resurssidorna.

Under denna period, dvs. de senaste fem åren, har det skett en snabb utveckling ifråga om tillgång och tillgänglighet till IT och internet i samhället i stort, bredbandsutbyggnaden har vidgat användningsmöjligheterna osv. Samtidigt har problematiken med den digitala klyftan blivit än tydligare i takt med att informationstekniken tränger in i praktiskt taget alla samhällsområden och förmåga att använda IT därför blivit en fjärde basfärdighet vid sidan av läsa, skriva och räkna. Mot denna bakgrund har Folkbildningsrådet beslutat göra en samlad och mer omfattande utvärdering med externa utvärderare som grund för kommande strategiska beslut om bland annat Folkbildningsnätets roll och framtida inriktning.

Utvärderingen kommer att utgå från två perspektiv:

1. utvärdering av behov och användning av Folkbildningsnätet ur ett organisations- och användarperspektiv;
2. analys ur ett samhällsperspektiv av folkbildningsuppdraget i relation till informationstekniken och möjliga folkbildningsstrategier som följer av detta, bland annat kopplat till Folkbildningsnätets roll och funktioner.

Föreliggande PM utgår från det senare perspektivet och är ett försök att kort beskriva dessa utmaningar ur folkbildningens perspektiv och diskutera i vilken utsträckning och på vilka sätt Folkbildningsnätet kan vara en resurs i framtidens folkbildningsarbete.

1.2 Metod och angreppssätt

De metoder som använts i arbetet är desk research och telefonintervjuer. Vi har även kunnat ta del av preliminära resultat från den statistiska undersökning som Rambøll Management genomfört. Av anonymitetsskäl har vi dock inte sett resultaten från Rambølls intervjuer.

Vi har i huvudsak närmast oss frågeställningen utifrån perspektivet att folkbildningen i allmänhet står inför ett antal utmaningar, som skapar både möjligheter och hot. Fler av dessa nämndes redan i uppdragsbeskrivningen, andra har tillkommit under arbetets gång och stämts av med en referensgrupp från Folkbildningsrådet¹. Utmaningarna beskrivs kortfattat och följs av en diskussion om hur folkbildningen och Folkbildningsnätet påverkas. Ambitionen har inte varit att lägga fram en färdig handlingsplan utan ett diskussionsunderlag för Folkbildningsnätets styrgrupp.

¹ I gruppen som diskuterat tidigare utkast av denna PM ingår Jan-Erik Degerblad, Björn Garefeldt, Lars-Göran Karlsson och Ronny Schueler.

Där så är relevant skiljer vi mellan studieförbundens och folkhögskolornas verksamheter och behov. Men det bör framhållas att vi i denna rapport till största delen behandlar folkbildningen som en enhetlig rörelse trots de inneboende skillnaderna mellan olika medlemsorganisationer.

1.3 Folkbildningsnätet idag

Folkbildningsnätet består idag av flera olika delar. Det finns ett elektroniskt konferenssystem, det används som e-postsystem, som intranät för enskilda folkhögskolor och studieförbundsenheter, som forum för olika slags samarbeten, som plattform för flexibelt lärande och studier på distans, med mera. Folkbildningsnätet drivs av Folkbildningsrådet och står till förfogande för folkhögskolor och studieförbund att använda så mycket de vill. Merparten av den dagliga administrationen av nätet görs av de drygt 400 lokala administratörerna på folkhögskolor och studieförbund – av vilka nästan alla är lärare, studiesekreterare eller motsvarande som vid behov registrerar nya användare och skapar de virtuella konferenser eller liknande som behövs.



I Folkbildningsnätet ingår också de Pedagogiska resurssidorna. Resurssidorna är en webbplats där digitala lärresurser samlas till stöd för folkbildningens pedagogiska verksamhet. Här finns en länksamling, projektrapporter, artiklar och studiematerial. På temasidorna fördjupas olika områden. En liten del av Resurssidorna är tillgängligt endast för personal och deltagare på folkbildningens kurser och cirklar. De innehåller prenumerationstjänster som ne.se, släktforskningsarkiv från Riksantikvarieämbetet, Presstext m.m.

1.3.1 Tidigare utvärderingar

I Folkbildningens IT-mönster (utgiven 2007) ges bilden att folkbildningens tillgång till både datorer och bredbandsuppkoppling är god. Däremot fanns det 2006 kvar en tydlig skillnad i användningsmönster mellan folkhögskolor och studieförbund. Denna skillnad iaktogs redan 2003 och minskade inte under mellanperioden. I något fall – kurs- och cirkeldeltagarnas IT-användning – så ökade skillnaderna. Likartade skillnader rapporterades 2006 angående användningen av FirstClass-nätet. Utöver en generellt lägre användning, har många studieförbund egna intranät för administration och distansstudier, vilket ytterligare minskar deras användning av Folkbildningsnätet. Men eftersom verksamheterna har så olika karaktär kan jämförelser slå fel. För cirkeldeltagarna är IT-användningen mycket låg – åtminstone i själva cirkelarbetet. I den mån IT används, är det främst till att leta information på nätet – virtuella mötesplatser tycks användas i ytterst begränsad utsträckning. Det finns också en tydlig skillnad i användningen av de Pedagogiska resurssidorna. Mindre än 10 % av cirkelledarna bedömer att resurssidorna används. Men eftersom studieförbundens verksamhet omfattar så många fler deltagare jämfört med folkhögskolorna, så har Folkbildningsnätet volymmässigt många användare.

1.3.2 Sammanfattning av Rambøll Managements användarutvärdering

Rambølls utvärdering utgår från fyra olika användargrupper – lärare på folkhögskola, elev på folkhögskola, cirkelledare på studieförbund samt deltagare på studieförbund. Enkätsvaren visar att användarnas övergripande intryck av Folkbildningsnätet är mycket bra eller ganska bra. På frågan hur ofta man använder Folkbildningsnätets FirstClass-system svarar omkring 70 % av folkhögskolelärarna och cirkelledarna att man använder det varje dag. Eleverna och cirkeldeltagarna är också trägna användare, om än inte lika flitiga som lärarna. I första hand används systemet för intern kommunikation som att skicka e-post. Resurssidorna är däremot ganska sparsamt utnyttjade. De tillfrågade ser enligt uppgift inget större behov av dessa sidor. De hämtar pedagogiskt material från

andra sajter och använder i vissa fall (cirkelledare) studieförbundens egna nät. Däremot tycks Folkbildningsnätet vara uppskattat som en resurs i distansutbildning. Enkäten ger inte heller underlag för att påstå att användarna i allmänhet känner stort engagemang i själva Folkbildningsnätet. Endast en tredjedel av lärarna och cirkelledarna anser att nätet kan förbättras, de allra flesta har ingen åsikt i frågan.

2. FRAMTIDA UTMANINGAR

Samhällsförändringar och teknikutvecklingen gör att den svenska folkbildningen står inför ett antal utmaningar så som ett allt mer teknikbaserat samhälle, som å ena sidan präglas av framväxten av nya tekniska möjligheter till kommunikation och lärande men å andra sidan av växande digitala klyftor. Andra trender är ett alltmer internationaliserat samhällsliv och ekonomi samt att det traditionella föreningslivet tappar medlemmar.

En fråga som kan diskuteras är om den fortgående digitaliseringen av samhället och folkbildningen innebär något radikalt nytt som kräver att man omdefinierar sin roll och uppgift eller om det är ytterligare en utvecklingstrend i samhället som visserligen kräver en del anpassning men knappast är något helt nytt. I en artikel i det senaste numret av Nät och bildning, kallad "Folkbildningen och Web 2.0 – utmaningar och möjligheter", beskriver Staffan Hübinette sin bild av de strategiska frågor som hela folkbildningen står inför.² Den grundläggande frågan i hans analys är hur folkbildningens organisationer ska kunna fånga upp det växande intresset för nätbaserat lärande, som uppvisar folkbildningens alla klassiska kännetecken, men som för närvarande försiggår helt vid sidan om folkbildningens organisationer. Håller två skilda bildningsvärldar på att utvecklas eller kan folkbildning fånga upp detta nya fenomen? Han identifierar tre nya förutsättningar:

- internetrevolutionen – att allt och alla är så kopplade till internet att nätet kan sägas utgöra navet i allt fler samhälleliga verksamheter;
- utvecklingen runt Web 2.0 (som kommer att förklaras mer ingående senare i texten) som i grunden förändrar villkoren bland annat för lärande;
- den första generationen av personer uppfödda med internet, är nu vuxen och börjar ställa krav på organisationer, institutioner och arbetsplatser.

Det lärande som växer fram på nätet liknar enligt Hübinette i många avseenden folkbildningens ideal. Det är intressedrivet, självorganiserat och bygger ofta på praktiska erfarenheter och upplevelsebaserat lärande. Men hur ska man få de två bildningsformerna att hitta varandra? Han beskriver ett antal pedagogiska och organisatoriska utmaningar.

De pedagogiska utmaningarna handlar om att folkbildningens lärare måste ha kunskap om det nya mediet och de nya tekniker som står till buds, utveckla metoder för hur dessa ska kunna användas i den egna verksamheten och ha en god omvärldskunskap för att veta var man kan finna de nya målgrupperna och när man ska välja att arbeta utifrån egna tekniska plattformar (Folkbildningsnätet) och när det är mer lämpligt med plattformar som Facebook, Apberget, Lunarstorm eller liknande.

De organisatoriska utmaningarna utgår från förståelsen att internet och datorerna inte bara är pedagogiska verktyg utan måste fungera som navet i hela organisationens verksamhet. Detta kräver en anpassning och utveckling som folkbildningens organisationer hittills inte varit beredda till, en utveckling som sannolikt måste utan externa medel som stöd för förändringsarbetet. Underförstått tycks Hübinette mena att om

² Hübinette, S: "Folkbildningen och Web 2.0 – utmaningar och möjligheter", Nät och bildning, nr 9 2008

inte folkbildningens organisationer förmår visa mer av strategiskt tänkande och betydligt starkare internt ledarskap, så ser möjligheterna att lyckas i denna omställning ut att vara små.

Jag har funnit Hübinettes analys insiktsfull och pregnant formulerad. Den kommer att finnas i bakgrunden av analysen tillsammans med andra frågor som identifierats tillsammans med referensgruppen för detta arbete.

2.1 Utveckling av teknik för lärande

Ett amerikanskt konsortium runt högre utbildning ger varje år ut en ofta citerad publikation, kallad Horizon Report, där man analyserar olika tekniska utvecklingstrender och försöker sia om hur dessa kommer att påverka utbildningssektorn inom de kommande fem åren. I 2008 års rapport lyfts mobilt bredband och mobila verktyg fram som en viktig trend som man räknar med kommer att påverka högre utbildning på bred front på två till tre års sikt. Mobiltelefonerna växer samman med datorerna till allt kraftfullare mobila verktyg. Detta är en mycket tydlig trend som både mobiltelefon tillverkarna, dator tillverkarna, processutvecklare som Intel och programutvecklare som Microsoft satsar stora utvecklingsbelopp på. Små, kraftfulla apparater med ständig uppkoppling mot internet till låg kostnad kommer att vara attraktiva som plattformar för lärande. Horizon Report beskriver hur studenter redan nu använder mobiltelefonerna för datainsamling vid fältarbete, hur man gör anteckningar, fotograferar och omedelbart lägger ut detta på bloggar eller liknande. Kombinationen av socialt nätverkande och mobilitet möjliggör kontakt och samarbete när som helst och i stort sett varifrån som helst. Eftersom denna typ av IT-användning växer inom högskolevärlden finns det all anledning att tro att det snart kommer att växa fram en flora av specialanpassad programvara för mobilt lärande. Institutionen för Informatik vid Umeå universitet har redan för ett par år sedan utvecklat och använt en lärplattform anpassad för mobiltelefoner, kallad MOVE. Den har använts i distansutbildning både i Sverige och i Bangladesh.

En annan trend som lyfts fram i Horizon Report och bedöms få starkt genomslag redan under innevarande år, är det man kallar "collaboration webs" dvs. olika typer av sociala nätverkslösningar som möjliggör enkla och sömlösa övergångar. Det är relativt välkända tjänster som Google Docs eller Zoho Office som innehåller webbaserade ordbehandlingsprogram, räknark, presentationsprogram (motsvarande programpaket som i Microsoft Office). Detta möjliggör t.ex. synkront samarbete i gemensamma dokument över nätet. Tjänsterna innebär också att man har tillgång till sina filer och dokument så fort man har tillgång till internet. Andra tjänster är Flickr, Twitter, MySpace, Facebook, Del.icio.us och automatiska uppdateringar av nyheter eller från bloggar (s.k. feeds) med mera. Den gemensamma beteckningen "sociala programvaror" visar på tjänsterna främsta styrka – möjligheten till samarbete. Dessa verktyg, tillsammans med bloggar och wikis, blir allt mer använda i svensk utbildning redan idag. Det blir allt vanligare att skolor startar bloggar för att visa hur arbetet med att sätta upp en teaterpjäs fortskrider, eller för att föräldrar och andra anhöriga ska kunna följa klassens skolresa. Föräldrarna kan i sin tur skriva kommentarer till bilder och filmsnuttar. Wikis, ger goda möjligheter att successivt bygga upp webbplatser, t.ex. kan en klass börja bygga en wiki om hembygden och låta nästa årskull fortsätta och lägga till inskannade gamla fotografier, intervjuer med äldre personer som bott länge på orten, osv.³

³ För exempel på hur sociala programvaror kan användas i undervisningen, se rapporten "Digitala läresurser" (2007) från Myndigheten för skolutveckling. En betydligt mera avancerad och grundlig genomgång av frågor om e-lärande och distanslärande finns i "Anderson, T: "The Theory and Practice of Online Learning" (2008): http://www.aupress.ca/books/Terry_Anderson/TerryAndersonEntireBook.pdf

Nya tekniska plattformar och gränssnitt

Den välrenommerade brittiska skolmyndigheten Becta har en rapportserie kallad "Emerging Technologies for Learning" där forskare skriver om olika teman som mobil teknik, spelbaserat lärande eller hur sociala programvaror kan användas i undervisning. En österrikisk forskare vid namn Michael Haller skriver om hur teknikutvecklingen leder till nya gränssnitt som kan komma lärandet till del – t.ex. det som brukar kallas haptiska gränssnitt, dvs. gränssnitt där man samverkar med datorn genom kroppsrörelser. Sådana finns redan ute på konsumentmarknaden bl.a. i form av Guitar Hero eller Nintendo Wii. Med Guitar Hero efterliknar man gitarrackord på en spelkonsol i form av en gitarr och kan spela för eget nöje eller tävla om vem som spelar minst fel på gamla rockklassiker. Nintendo Wii är en trådlös "fjärrkontroll" man har i handen för att t.ex. spela bowling med. Man rör handen med samma rörelse och kraft som när man spelar riktig bowling och ser hur klotet rullar på skärmen framför sig. Det går givetvis att välj olika svårighetsgrader, dvs. hur känslig fjärrkontrollen ska vara för spelarens rörelser. Andra "spelkonsoler" används till att lära sig spela piano på ett tangentbord i form av en duk man rullar ut på bordet och kopplar till en dator. Liknande dukar läggs på golvet för att lära sig dansa. Golfsimulatorer är också populära tränings- och lekredskap. Program och gränssnitt som de ovan beskrivna kräver ingen eller mycket liten teknisk kompetens för att använda. Det räcker med att en person i gruppen kan starta datorn och programmet.

Som framgår av resonemanget så liknar många spelprogram med haptiska gränssnitt andra simulatorer och simuleringsprogram, t.ex. flygsimulatorer, kemiska laboratorier med mera. Fördelarna är av liknande slag. Om den utrustning som krävs är dyr och känslig kan en simulator erbjuda besparingar. Nybörjare kan pröva på, göra fel och börja om hur många gånger som helst utan att riskera att skada sig eller förstöra utrustningen. Datorn kan också ge mycket detaljerad återkoppling om vilka fel man gjort och vad man behöver träna eller tänka på för att bli bättre. Utövaren kan därmed träna mer på egen hand, även utan lärare närvarande.

Det är inte långsökt att tänka sig att det utvecklas programvaror för att lära sig de fysiska momenten i olika hantverk – allt från vävning till att splitsa eller knyta knopar. De tekniska möjligheterna för en sådan utveckling är sedan länge uppfyllda. Det är just nu en ekonomisk fråga, dvs. vilka områden som är tillräckligt kommersiellt intressanta för att utveckla programvaror kring. Vävning hör knappast dit. Å andra sidan innebär en allt bredare spridning av tekniken, att öppen källkods-rörelsen sannolikt kommer att gå in även på denna arena, vilket i så fall skulle innebära att det inte är långsökt att tänka sig att denna typ av tekniska hjälpmedel kan finnas tillgängliga även vid sidan av de kommersiella huvudstråken. Vidare avsätter många länder resurser för att utveckla IT-baserade handikapphjälpmedel som också kan påskynda denna utveckling.

En reflektion som väcks av resonemanget ovan är om den tekniska utvecklingen kommer att påverka vad som räknas som bidragsberättigad folkbildningsverksamhet. Eftersom lek, spel och idrott inte godkänns, så kan man i dagsläget inte ha cirklar runt att spela Guitar Hero men väl att lära sig spela vanlig gitarr. Denna reflektion tangerar en identitetsdiskussion som vi återkommer till i slutkapitlet.

En annan tydlig utvecklingstrend är att yngre personer använder e-post i betydligt mindre utsträckning än äldre generationer. E-posten uppfattas som formell och långsam. De unga föredrar olika former av snabbmeddelanden (på engelska Instant Messaging), chat eller SMS. Enligt Wikipedia så skiljer sig snabbmeddelanden från e-post i huvudsak på tre viktiga punkter:


- Meddelanden utväxlas i realtid.
- Ett annat adresssystem används: adressen innehåller vanligtvis inget @-tecken, istället väljer man avsändare i klientprogrammets kontaktlista. Därmed undgår man skräppost.

-
- Närvarodetektion: man kan ögonblickligen avgöra om mottagaren är tillgänglig eller ej.

Man kan göra liknelsen att kommunikation med hjälp av snabbmeddelanden är som ett telefonsamtal, medan e-post är som att brevväxla eller faxa.

Som en belysande anekdot kan det berättas att Göteborgs universitet årligen lägger resurser i storleksordningen flera miljoner kronor på att upprätthålla ett e-postsystem med aktuella adresser till samtliga studenter. Enligt uppgift använder studenterna vid universitet knappast alls e-postsystemet utan kommunicerar via olika former av snabbmeddelanden. Studenternas argument för att be universitetet att ändå fortsätta att upprätthålla e-postsystemet är för att de ska ha en e-postadress av vilken det framgår att de studerar vid universitetet när de söker jobb.

2.1.2 Teknikutvecklingen och First Class



Som många skribenter i olika sammanhang påpekat så framstår den nuvarande utvecklingen av internet, som vanligen slås samman under beteckningen Web 2.0, som oerhört betydelsefull, inte minst för olika former av lärande. Här kommer inga försök att göras att definiera vad Web 2.0 är.⁴ Men sammanfattningsvis kan det beskrivas som att internet övergått från att vara en plattform för publikation till ett medium för kommunikation, samarbete och gemensamt skapande och att användarna nu har betydligt större makt över innehållet. En lång rad tekniker samverkar för att göra detta möjligt. Denna utveckling föder i sin tur ytterligare nya tekniker och idéer om hur de kan användas tillsammans. Det är knappast någon överdrift att påstå att vi bara sett början av denna nya era. Vad innebär då denna utveckling för Folkbildningsnätet?

Folkbildningsnätet består av två delar – en kommunikationsdel och mötesplats samt resurssidorna. Inledningsvis diskuteras kommunikations- och mötesdelen. Vi återkommer till Resurssidorna i avsnitt 2.2. Kommunikationsdelen och mötesplatsen av Folkbildningsnätet är baserad på First Class – en teknisk lösning som är ca 12 år gammal men som än så länge i huvudsak tycks tjäna sitt syfte. Både intervjupersonerna i denna undersökning och Rambølls användarundersökning menar att First Class-nätet funkar bra som kommunikationsplattform i pedagogiska sammanhang, i synnerhet när man har väldefinierade grupper. Plattformen upplevs dock svårare att använda i andra sammanhang. Det går det att urskilja tre svaga punkter:

1. Det är administrativt tungrovt att integrera lösare nätverk av personer till fastare grupper. Eftersom det krävs att en administratör ger lösenord till varje ny användare finns det exempel på att det har varit tidskrävande att administrera en diskussionsgrupp på nätet med flera hundra deltagare som ska övergå till att bli en reguljär grupp inom Folkbildningsnätet.
2. Lärare och deltagare, speciellt de med liten datorvana, har upplevt det krångligt och svårt att växla mellan kommunikation inom First Class-systemet och att surfa på World Wide Web.
3. Det har ifrågasatts hur väl företaget bakom First Class-produkten förmår utveckla plattformen så att den enkelt kan integrera interaktiva verktyg, rörlig bild och ljud och på 5 års sikt kunna konkurrera med andra plattformar som redan i sin arkitektur är uppbyggda för att integrera den nya webbens möjligheter.

Det finns också exempel, t.ex. från Sandvikens kommun, på hur just First Class utvecklats mycket långt.

⁴ Den intresserade kan läsa en lång artikel om uttrycket på den engelska versionen av Wikipedia

En annan fråga är om First Class-nätet ska ersättas av eller kompletteras med andra kommunikations- eller lärplattformar. Skälen för detta skulle kunna vara att dels uppnå bättre funktionalitet i de avseenden som nämns ovan, en lösning som bättre stödjer mobilt lärande, eller som är enklare för nya användare. Som framgått är många yngre personer mer vana att använda mobiltelefoner och andra kommunikationsformer än e-post. Samma sak gäller många invandrare med låg datormognad. De yngre har sannolikt också större krav på att utseendet och funktionaliteten hos en plattform av detta slag, kan matcha sajter och verktyg de använder i andra sammanhang.

2.1.3 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet

Om vi ser till folkbildningen två olika verksamheter – folkhögskolorna respektive studieförbunden – så påverkas de sannolikt lite olika av dessa utvecklingstendenser. Folkhögskolorna, som idag är de främsta användarna av First Class-delen och som i övrigt också tycks vara större IT-användare i undervisningssammanhang, kommer sannolikt vara de som först drar nytta av de sociala programvarorna och de ökade möjligheterna till samarbete och lärande som dessa erbjuder. Om högskolesektorn, som ju också har vuxna studerande, tas som jämförelse så har man där dels upplevt ett ökat tryck från studenterna att använda existerande verktyg och tjänster som erbjuds gratis på internet (t.ex. diskussionsforum, chatsystem, fillagringsystem och liknande), framför motsvarande funktioner som högskolan erbjuder. Ur undervisningssynpunkt gör detta inte någon större skillnad, men eftersom högskolan har juridiskt ansvar t.ex. för att det inte publiceras rasistiskt eller annat olämpligt material, att det inte förekommer mobbing inom ramen för kurserna, att studentmaterial lagras på ett säkert sätt, osv. så finns här en viss konflikt. I den mån folkhögskolorna har samma juridiska eller moraliska skyldighet, så finns här en problematik att begrunda. Många högskolor upplever också att deras lärplattformar inte längre hinner med i utvecklingen – de löser möjligen dagens behov men knappast kommande behov. Det finns en nationell arbetsgrupp med uppgift att fundera över vad som är nästa steg i utvecklingen. Enligt arbetsmaterial vi tagit del av ser man Service Oriented Architecture (SOA) som framkomlig väg. SOA är en arkitekturmodell för att strukturera användningen och skapandet av verksamhetsprocesser. Den uppmanar till återanvändning av redan existerande tjänster och system men bygger ett tjänsteorienterat lager ovanför existerande system och tjänster.

På den positiva sidan innebär den tekniska utvecklingen ökade möjligheter till mobilt lärande: att ha ständig kontakt med databaser, uppslagsverk, kurslitteratur mm under fältstudier, att lärare och studerande enkelt kan ha kontakt under studiebesök, praktik med mera. Sammantaget är det rimligt att anta att den tekniska utveckling som beskrivits ovan leder till att folkhögskolornas kurser kan berikas genom tillgången till kompletterande tjänster och verktyg. Det innebär sannolikt också ett minskat behov av Folkbildningsnätets tjänster.

För studieförbunden kan utvecklingen sägas vara likartad, men eftersom verksamheten är mer diversifierad och cirkelledarna vanligen mindre pedagogiskt skolade, har de sannolikt svårare att lika snabbt dra nytta av möjligheterna. Samtidigt kan man ana att den tekniska utvecklingen skapar ännu större pedagogiska och ekonomiska vinster för studiecirkelverksamheten. Genom wikis skulle cirkeldeltagare enkelt kunna fortsätta ett gemensamt arbete, t.ex. med en hembygdshistorik, hemifrån under de kvällar eller helger då cirkeln inte träffas. Cirkelledaren kan kommentera och vägleda deltagarna också på distans. Körsångare kan öva stämmor tillsammans trots att de inte kan träffas. (Musikhögskolan i Stockholm har t.ex. sedan flera år utvecklat tekniker för att lärare ska kunna handleda musikerelever på distans, även på högsta musikaliska nivå.) Under själva träffarna behöver cirkeln inte vara bunden till en viss lokal utan man kan ses var och när



det passar. Även i fallet med studieförbunden kan man ana att Folkbildningsnätets roll som mötesplats och kommunikationsyta kan tänkas minska.

Sammantaget kan det sägas att den tekniska utvecklingen öppnar nya möjligheter för lärande. Ekonomin är knappast heller något hinder eftersom många av de nya verktygen är gratis tillgängliga. Andra kan innebära besparingar i lokaler, resor och jämfört med att använda traditionell utrustning och verktyg. Detta har beskrivits av Namuth och Sanyang i Folkbildning.net.⁵

En annan aspekt är Folkbildningsnätets funktion som forum, som sammanbindande länk mellan människor från många olika föreningar och verksamheter. Detta är teoretiskt sett en mycket viktig funktion som inget annat verktyg kan fylla. Här handlar det inte om teknisk funktionalitet, utan en känsla av tillhörighet, närhet och identifikation med forumet och de som medverkar där. En osystematisk genomgång av diskussionstrådar på Folkbildningsnätet ger dock vid handen att det är tämligen sällsynt att Folkbildningsnätet fyller denna funktion. Det tycks ofta bara vara en 15-20 personer som deltar i debatter över organisationsgränserna.

En mycket viktig fråga för Folkbildningsrådet och Folkbildningsnätet blir att följa utvecklingen inom högskolorna vad gäller utvecklingen av lärplattformar. Högskolorna är betydligt större organisationer med mer komplexa och specialiserade verksamheter än folkhögskolor och studieförbund. De har ofta också en teknisk expertis som de flesta andra organisationer saknar. Därför kan det vara värdefullt att följa deras utveckling och dra nytta av deras lärdomar för Folkbildningsnätets framtida utveckling. Ett viktigt forum för denna diskussion har hittills varit LearningNet⁶.



2.2 Lärgemenskaper och digitala lärresurser

Två fenomen, av stor betydelse för folkbildningen och Folkbildningsnätet, som uppträtt under senare år utgörs av de nya nätbaserade lärgemenskaper som växer fram och rörelsen för öppna digitala lärresurser.

2.2.1 Nya lärgemenskaper

Fenomenet med lärgemenskaper på nätet (learning communities) eller lärande nätverk som växer fram på internet har behandlats ingående i andra sammanhang. Axelsson och Bergenholtz⁷ beskriver det som en serie koncentriska cirklar, där nätgemenskapen är den yttersta cirkeln som i huvudsak är en social mötesplats för likasinnade. Inom den finns en snävare cirkel med en lärgemenskap, vanligen för informellt vardagslärande. De menar sedan att inom denna kan ytterligare en cirkel ritas för att beskriva mer eller mindre formaliserade lärgrupper.

Det nätbaserade lärandet växer för närvarande. Hübinette beskriver det som att det pågår "en omfattande nätbaserad bildningsverksamhet som bär folkbildningens alla kännetecken – genuint intressebaserad, frivillig och deltagarstyrd – men som paradoxalt

⁵ Se Namuth, K och Sanyang, R: "Rymns ny verksamhet i gamla strukturer?", Folkbildning.net (2006)

⁶ Se <http://webnews.textalk.com/se/view.php?id=1954>

⁷ Axelsson, L-E och Bergenholtz, J: "Lärgemenskaper i folkbildningen", CFL 2007

nog i allt väsentligt utvecklas vid sidan om folkbildningens traditionella organisationer”.⁸ Graden av organisation och spontanitet i gemenskaperna växlar. Vissa är välorganiserade och har en kärna av fasta medlemmar som återkommande diskuterar en gemensam fråga, t.ex. Lyrikssidan.se, Seniornet.se eller Hockeysnack.se. Andra är betydligt mer spontana och tillfälliga och uppstår t.ex. utifrån diskussioner i fora eller på sociala nätverkssajter. Lärargemenskaperna väcker två stora frågor eller utmaningar för folkbildningen.

1. Den första är *hur* folkbildningen kan dra lärdom av denna uppenbart framgångsrika metod?
2. Den andra är om, och i så fall hur, folkbildningen *bör* stödja lärargemenskaper på nätet som uppstår utanför dess domäner?

Bör-frågan

Att ställa frågan om folkbildningen bör stödja lärargemenskaper på nätet, kan synas onödig och lite naiv. Men den kan tjäna som ett sätt att klargöra positioner och kanske tjäna som en början till en idédiskussion om folkbildningens relation till lärargemenskaper på internet. Därför görs en kort genomgång i idealtypisk stil, dvs. de två positionerna renodlas och drivs till sin spets för att tydliggöra de olika argumenten. För tydlighetens skull ska det framhållas att argumentationsammansättningen nedan är vår egen.

JA-positionen – dvs. att folkbildningen med kraftfulla åtgärder bör stödja lärargemenskaper på nätet – stöds av tre huvudsakliga argument:

1. Lärargemenskaperna är 2000-talets konventikelväsende, det är i grunden samma behov och önskemål som driver dessa människor som de som byggde upp folkbildningen för drygt 100 år sedan;
2. Det andra argumentet lyfter fram en social eller politisk aspekt – nätgemenskaperna är i huvudsak kommersiella miljöer där människor, ofta ungdomar, lämnas åt sig själva och olika annonsörer och andra ekonomiska intressen. Folkbildningens organisationer har ett ansvar att försöka balansera detta och erbjuda hjälp och stöd till den som behöver.
3. Vidare, att försöka locka till sig personer från och lära av dagens nätburna lärargemenskaper är folkbildningens enda chans att överleva på sikt. Lyckas inte detta kommer dagens folkbildningsorganisationer snart att dö sotsdöden.

En svensk forskare inom området nätburna lärargemenskaper, Ove Jobring, menar att det finns en tydlig trend på nationellt och organisatoriskt plan att individen i ökande utsträckning antas ansvara för sin egen kompetensutveckling, sitt eget lärande.⁹ Detta i synnerhet inom områden där organisationer/arbetsgivare och samhälle tidigare haft ansvaret och skapat tydliga riktlinjer för kunskap och kompetensutveckling. Jobring talar om en omkastning av rättigheter och skyldigheter från det offentliga och arbetsgivare till de enskilda individerna. En annan trend han pekar på är att åtskilliga kompetenser som efterfrågas är sådant som utvecklas i vardagliga sammanhang, i ett vardagligt lärande, t.ex. inom lärargemenskaper. Men han menar också att det finns tydliga svagheter i de spontant uppkomna och drivna nätverken eftersom det inte främst är i sådana öppna sammanhang som lärande skapas. Enligt Jobring kräver ett lärande med kvalitet en handled process, att det finns en idé (hos hela gruppen gemensamt eller hos en ledare/lärare) om målet med lärandet och hur man ska ta sig dit. Om den breda samhälleliga trenden är att alltmer av ansvaret för det livslånga lärandet läggs över på individen – är det då inte folkbildningens uppgift att stödja dessa?

⁸ Hübinette, S: "Folkbildningen och Web 2.0 – utmaningar och möjligheter"

⁹ Jobring, O: "Stödjande system för informellt lärande", publicerad artikel daterad 2008-03-26

NEJ-sidan består också av tre olika positioner:

1. Den första hävdar att man inte bör försöka närma sig eller stödja externa nätburna lärgemenskaper eftersom ett sådant arbete tar resurser från viktigare frågor. Det skulle innebära att man prioriterar fel grupper – relativt resursstarka personer som redan klarar sig i dagens teknikfokuserade samhälle, istället för de som verkligen behöver hjälp och stöd. Folkbildningen ska bekämpa de nya sociala orättvisor som växer fram, där de digitala klyftorna är bland de viktigaste. Av ekonomiska skäl är det svårt att kombinera detta med stöd och hjälp till nätburna lärgemenskaper.
2. Det sociala argumentet säger i denna tappning att majoriteten av dagens ungdomar är engagerade i studier till en bit över 25-årsåldern. Många av dem tillbringar en del av sin fritid på virtuella mötesplatser och bör där lämnas ifred från försök att värvas till ytterligare studier. I den mån folkbildningen alls ska värva deltagare från nätgemenskaper, så bör det inte vara ungdomssajterna man riktar in sig mot.
3. Det tredje argumentet kan i sin tur delas in i två underargument: *det går inte* att stödja lärgemenskaper på det sätt som antas; och *man bör inte* göra det av ideologiska skäl. Argumenten ligger nära varandra i sin praktiska tillämpning. Det går inte att omvandla fria nätverk till etablerade grupper utan att döda själva drivkraften och själen i nätverken. Därför bör man inte heller försöka. Det som från folkbildningens sida kanske uppfattas som försök att hjälpa individer att fördjupa sina kunskaper och systematisera sitt sökande, kan från andra sidan uppfattas som intrång och integritetsbrott. Det skulle innebära att organisationer och etablerade grupper, vilket folkbildningen numera representerar, motsätter sig att det fria kunskapssökande som individer ägnar sig åt på internet och försöker "ockupera" detta friutrymme.



I ett av sina föredrag¹⁰ gör den kanadensiska forskaren och visionären Stewen Downes en tydlig distinktion mellan grupper och nätverk. Han menar att grupper kännetecknas av enhet, sammanhållning, en gemensam vision och mål, ansvar och ansvarighet, samordning, samhörighet osv. Tillspetsat kan man säga att i en grupp kan deltagarna inte komma och gå som de vill – man deltar eller man deltar inte. Nätverk, å andra sidan, kännetecknas av olikhet och autonomi. Nätverken lever av att de ingående enheterna är olika och bevarar sin olikhet. Ett nätverk definieras inte av deltagarna som ingår i det eller av något gemensamt mål, utan av typen av kontakt som deltagarna har. Det är ett ekosystem som kräver autonoma enheter, där antalet inte är speciellt viktigt. Downes, som själv starkt tycks föredra nätverk framför grupper, framhåller att Web 2.0 förstärker möjligheterna att arbeta i nätverk och skapar fler nätverk att delta i. Teknikutvecklingen främjar autonoma individer som vill styra sitt eget lärande utifrån egna mål. Idén om personliga lärplattformar, som vi återkommer till, är ett led i detta. Den fråga man utifrån Downes perspektiv kan lyfta är om man bör och kan omforma nätverk till grupper, utan att något väsentligt går förlorat? Eller som Hübinette formulerar det: "Vad har folkbildningen att erbjuda? Kan den spontana bildningsverksamheten som pågår i dessa nätverk bli organiserad, rapporterad och därmed bidragsberättigad folkbildning?"

Som beskrevs inledningsvis i detta avsnitt är argumenten ovan polariserat beskrivna. Vanligast är att försöka kombinera JA och NEJ, dvs. att förorda ett närmande till nätburna lärgemenskaper men på folkbildningens egna villkor, utan att det dränerar annan verksamhet på resurser. De flesta tycks också ta relativt lätt på problemet att förändra nätverk till grupper. Det sker på frivillig väg – endast personer som själva vill gå in i en studiecirkel kommer ifråga. Ingen tvingas delta.

¹⁰ Downes, S.: "Groups Vs Networks: The Class Struggle Continues", November 24, 2007

Hur-frågan

Om därmed lämnar bör-frågan, så återstår diskussionen om hur folkbildningen skulle kunna locka till sig spontana lärgemenskaper och dra nytta av deras arbetssätt och entusiasm? Här tycks det finnas två olika aspekter att beakta – en metodisk och en teknisk.

Metodmässigt har det gjorts några försök inom folkbildningen att driva studiecirkel inom ramen för två olika nätgemenskaper, ungdomssajterna Lunarstorm och Apberget. I artikeln "10-årsjubileum för Folkbildningsnätet"¹¹ finns en diskussion om möjligheterna att bedriva folkbildning på en social nätverkssajt. Artikeln illustrerar också skillnaderna mellan grupper och nätverk. Josefine Bergenholtz som utvärderade kurserna skriver t.ex. att: "En försiktig tes kan vara att en stor del av lunarpubliken gärna vill utgå helt och hållet från sig själva, sina frågor, reflektioner och associationer till ett givet ämne." Detta a propos att en cirkelledare hade valt att använda ett externt studiematerial som utgångspunkt för diskussionen – något flera deltagare ogillade. Hon noterar också att i Lunarstorm står individen, inte gruppen, i centrum. "Individen engagerar sig i de aktiviteter som de finner motiverande för tillfället. Individerna skapar innehållet." ABF Västerbotten har valt en delvis annan strategi. Man har engagerat sig i den i Umeå starkt förankrade nätgemenskapen Apberget och annonserade att man skulle finnas tillgänglig inom nätgemenskapen. Genom att etablera sig där som person och långsiktigt bygga upp egen kunskap och förtroende bland ungdomarna har projektledaren Christian Wåhlin kunnat bjuda in till diskussionsgrupper mm. Wåhlin menar att det inte är möjligt att möta ungdomar på detta sätt utan denna period av förberedelser och förtroendeskapande åtgärder. "Det är som att kliva in på en ungdomsgård och tro att ungdomarna ska ha förtroende för en direkt."¹² Inom parentes kan det påpekas att detta sannolikt också gäller intresseinriktade nätgemenskaper för vuxna. I Umeå-fallet hittade man cirkelledare och moderatorer till diskussionerna bland ungdomar som var extra engagerade och visade sig villiga att hjälpa och leda andra. Några grupper var också intresserade att utveckla sina spontana diskussioner till etablerade studiecirkel. Wåhlin menar att varje lokalförening inom studieförbunden bör skaffa sig en bild av vilka nätgemenskaper som ungdomar i deras region deltar i, försöka etablera sig där och långsiktigt skapa förtroende och relationer. Han menar också att svårigheten med detta arbetssätt inte ligger i att skapa bidragsberättigade kurser på detta sätt, utan i hur man ska arvoda ledare.

Den tekniska aspekten handlar på kort sikt om på vilken plattform kurserna eller studiecirkelarbetet ska bedrivas – den där nätgemenskapen redan finns (Lunarstorm, Apberget osv.) eller på Folkbildningsnätet? Här är det knappast fråga om ett antingen-eller. Valet av plattform måste avgöras från fall till fall. På längre sikt kommer sannolikt den framväxande tekniken kallad personliga lärplattformar eller lärmiljöer, att göra det mindre viktigt vilken plattform organisationen erbjuder, så länge den uppfyller vissa tekniska grundkrav. Istället antas individen själv skapa sin egen lärmiljö med kopplingar till en lång rad olika virtuella miljöer. Personliga lärmiljöer (på engelska Personal Learning Environments – PLE) erhåller för närvarande stort intresse bland utbildningsforskare.¹³ Jämfört med traditionella lärplattformar så flyttar personliga lärmiljöer fokus från institutionen till den lärande individen. Schaffert och Hilzensauer beskriver skillnaderna mellan traditionella lärplattformar och personliga i följande tabell.

¹¹ Nät och Bildning nr 8, 2008

¹² Intervju med Christian Wåhlin 2008-06-19

¹³ Se EU-kommissionens "elearning papers" nr 9, juli 2008



		LMS	PLE	challenges & shifts
1	role of learner	learner as consumer of pre-defined learning materials, dependent on the "creativity" of the teacher	active, self-directed, creator of content	shift from consumer to "prosumer", self organisation is possible AND necessary
2	personalisation	... is an arrangement of learning assignments and materials according to a (proposed or pre-defined) learner's model, based on an underlying expert system	... means to get information about learning opportunities and content from community members and learning services fitting to the learner's interests (via tags/RSS)	competence for usage of several tools and a self organisation is needed
3	content	developed by domain experts, special authors, tutors and/or teachers	the infinite "bazaar" of learning content in the Web, exploring learning opportunities and services	necessary competences to search, find and use appropriate sources (e.g. Weblogs)
4	social involvement	limited use of group work, focus on the closed learner group (e.g. in the LMS), collaboration and exchange not primarily in the focus	the community and the social involvement (even in multiple communities) is the key for the learning process and the recommendations for learning opportunities	community and collaboration as the central learning opportunities
5	ownership	content is generally owned by the educational institutions or the students, due to technological reasons, this ownership cannot always be realised	content is organised in multiple, Web-based tools, ownership is controlled by the learners themselves and/or (commercial) service providers	awareness of personal data is needed
6	educational & organisational culture	imitation of classroom learning, course-orientated, teacher-orientated features	self-organised learner in the focus	change of learning culture and perspective - move towards self organisation and self determination
7	technological aspects	classical learning content needs interoperability between LMS and data repositories	Social Software tools and aggregation of multiple sources	required interoperability between LMS and the Social Software

Det som i korthet beskrivs i tabellen ovan är hur utvecklingen går från en fastare organisering genomförd i huvudsak utifrån anordnarens perspektiv, till mer flexibla, integrerade miljöer styrda av individerna själva. Schaffert och Hilzensauer menar att personliga lärmiljöer fortfarande är mer av en vision än faktiskt existerande produkter. Men det finns redan prototyper och produkter som går visionen en bit tillmötes. ELGG¹⁴ är sannolikt det mest kända exemplet. Ett annat som kan nämnas är Vklass¹⁵ som utvecklats av ett litet svenskt företag. Det är en produkt som möter flera av de krav man vill ställa på en personlig lärmiljö. Den integrerar lärarkalendern, elevadministrativa verktyg och

¹⁴ <http://elgg.org/>

¹⁵ <http://www.vklass.com/>

Lunarstorm. För eleverna är det en nätgemenskap, för lärarna ett pedagogiskt och administrativt verktyg. Vklass har varit i bruk vid Fredrika Bremergymnasiet i Haninge i flera års tid, med gott resultat enligt interna utvärderingar.

2.2.2 Öppna lärresurser

Folkbildningsnätet har, med medel från CFL, byggt upp sina Pedagogiska Resurssidor i tre olika omgångar. Man har producerat omkring 30 olika digitala och multimediala studiematerial, dvs. att text, bild, stillbild och ljud samverkar för att lyfta fram materialets innehåll och för att tilltala olika sätt att lära. På sidorna finner man också länkar till liknande material som producerats av andra, t.ex. Utbildningsradion och Myndigheten för skolutveckling. Det egenproducerade materialet ligger helt öppet på webben och åtkomligt för en var med internetuppkoppling. Materialet är fritt att använda för lärare, elever och för självorganiserat lärande. Man kan använda resurserna i sin helhet eller som delar. Därmed är materialet att betrakta som ”öppna digitala lärresurser”.

Genom att utforma materialet som öppna digitala lärresurser (på engelska Open Educational Resources – OER) så anknuter Resurssidorna till en internationell trend som vuxit fram under de senaste 3-5 åren framför allt inom högre utbildning.¹⁶ Med bland andra den amerikanska elitskolan MIT som förebild har allt fler universitet liksom enskilda lärare och forskare i växande utsträckning börjat dela med sig av sina lärresurser, öppet och gratis via internet. Fenomenet har nått en sådan utbredning att det finns skäl tala om en rörelse, vid sidan av rörelserna för öppen källkod (Open Source Software) och öppen publicering av vetenskapliga resultat (Open Access). Trenden att dela med sig gratis kan tyckas paradoxal i en tid när de flesta institutioner inom högre utbildning upplever en växande konkurrens. Vanligen finns en blandning av altruistiska och konkurrensinriktade skäl bakom OER-initiativen. Dessa är knappast relevanta i detta sammanhang. Däremot är fenomenet i sig viktigt och kommer sannolikt att påverka både den högre utbildningen och folkbildningen i Sverige. Även om fokus i detta sammanhang ligger på folkbildningen, ges först en kort lägesbeskrivning.

1. Utbredningen av öppna lärresurser i Sverige

Som redan framhållits så växer OER-rörelsen internationellt. Det finns ingen tillförlitlig statistik men mina egna undersökningar visar att sedan OECD första gången våren 2006 försökte beskriva fenomenets omfattning så har både antalet initiativ, antalet resurser och antalet användare växt kraftigt.¹⁷ I Sverige har skolmyndigheterna och kommunerna arbetat med IT och digitala lärresurser under lång tid. Sannolikt ligger den tydligare statliga styrningen av skolan, jämfört med högskolan, bakom att länder, kommuner och skolmyndigheter sedan lång tid också delat resurser mellan sig. Succén för webbsajten och nätgemenskapen Lektion.se, med över 150 000 lärare registrerade som medlemmar som bland annat delar material mellan sig, visar också att grund- och gymnasieskolan i detta avseende ligger före högskolan.

Även inom högskolan använder många enskilda forskare och lärare IT i sin undervisning, men då vanligen på eget initiativ och utan stöd eller direktiv från institutionens eller högskolans ledning. Under våren 2008 startades i liten skala det första OER-initiativet på högskolenivå, kallat DigiRef, av Gävle högskola. Utbildningsradion bygger för närvarande upp en tjänst kallad UR Access med medieklipp för gratis bruk inom högskolan. Kungliga Biblioteket gjorde under 2007 en utlysning av projektmedel och en grupp universitetsbibliotek arbetar för närvarande, under ledning av Malmö högskola, med att samordna publicering av lärresurser med sina arkiv för öppen vetenskaplig publicering.

¹⁶ För en grundligare genomgång av den internationella rörelsen runt OER, se OECD-rapporten ”Att ge bort kunskap gratis – Framväxten av öppna lärresurser” (2007).

¹⁷ Resultaten från en uppföljningsstudie till OECD-rapporten kommer att publiceras i en tidskriftsartikel i Open Source Business Review under hösten 2008. Se <http://www.osbr.ca/ojs/index.php/osbr>

Vidare finns ett samarbete mellan KTH och Stockholms universitet, Stockholms stad med flera, runt en digital akademi som utbildar lärare på alla nivåer att använda och själva skapa digitala lärresurser. Det finns också en nätgemenskap kallad Lärobjekt.se med inriktning mot att skapa och byta digitala lärresurser. Intresset och kunskapen om digitala lärresurser växer för närvarande inom svensk högre utbildning.

2. Effekter för folkbildningen

Vad innebär denna utveckling för folkbildningen och Folkbildningsnätet? Enligt vår bedömning är det framför allt tre aspekter (a-c) som bör beaktas.

- a. Med fler intresserade och kunniga personer skapas mer lärresurser att ta del av och välja bland. För lärare på olika nivåer innebär detta både ökade möjligheter till flexibilitet och att berika sin undervisning, men också att elever och studenter kan komma att jämföra lärarens litteraturval och undervisningsmetoder med material de hittar på nätet. Det finns än så länge mest anekdotiska bevis för att svenska högskolelärare redan behöver försvara sina val inför studenter som jämför deras undervisning med amerikanska elituniversitet, men fenomenet lär växa. För folkbildningen borde en sådan utveckling enbart vara av godo. Den innebär ökade möjligheter både för folkhögskoleelever och deltagare i studiecirkel att medverka i kursernas eller studiecirkelnas uppläggnig.
- b. Utvecklingen innebär att Folkbildningsnätets Resurssidor har åtminstone fem frågor att ta ställning till:
 - i. Målgrupp och särart: Vem vänder sig Folkbildningsnätets Resurssidor till – vilken är den primära målgruppen: folkbildare och personer som deltar i folkbildningens olika verksamheter eller personer intresserade av att organisera och genomföra sitt eget lärande (informellt lärande)? Frågan knyter an till diskussionen om man ska stödja spontana lärgemenskaper på nätet eller inte. De flesta av argumenten för och emot ett aktivt stöd till spontant uppkomna lärande nätverk är tillämpliga på frågan om Resurssidorna ska uppmuntra till ett spontant individuellt lärande. Enligt de ganska begränsade uppgifter som finns tillgängliga om vem som använder olika OER-material, visar sig en ganska stor grupp vara välutbildade personer som vill hålla sig a jour med utvecklingen inom sitt yrkesområde.¹⁸ Tillspetsat kan man fråga om Folkbildningsnätets Resurssidor ska vara till för folkbildare eller folkbildning? Kopplat till detta finns också frågan om hur Resurssidorna ska kunna bevara sin särart och inte drunkna i den växande mängden av webbsidor med digitalt pedagogiskt material?
 - ii. Producenter och konsumenter: Vill Folkbildningsnätet uppmuntra lärare och deltagare att inte bara använda färdigproducerat material utan också att skapa eget material? En organisations professionellt producerade material är vanligen av betydligt högre

¹⁸ Bland de relativt få OER-initiativ som kunde redovisa denna typ av statistik, hade omkring hälften av användarna högskoleexamen (BA) eller högre examina. Se "Giving Knowledge for Free", sid 49f.



kvalitet än användarnas egna alster, men det finns ändå flera skäl till att många organisationer väljer att öppna sina webbplatser för användarproducerat material. Ett är att man gratis kan få hjälp av användarna att hålla sitt material uppdaterat och att användarna kan skapa varianter på det ursprungliga materialet som berikar arkivet. Ett annat är att om man redan har en OER-webbplats, så kan man ofta relativt enkelt och billigt erbjuda lagring av användarskapat material. Ett tredje är att det ur pedagogisk synvinkel är en stor vinst om användarna kan förmås att ta steget från att vara enbart konsumenter till att också bli producenter – idealet är "prosumenter" som både konsumerar och producerar.

På Folkbildningsnätets Resurssidor finns den Digitala verktygslådan till hjälp för den som vill skapa egna material. Under fliken Bidra ges användare möjlighet att dela med sig av sitt material. Detta tycks för närvarande ske i mycket begränsad omfattning och om Folkbildningsnätet har ambitionen att detta ska växa så kommer det att kräva stödinsatser. Växer volymerna kan också frågan om vilka tekniska format man accepterar att behöva diskuteras (se punkt iii).

- iii. Ekonomi: att skapa digitalt material med den kvalitet Resurssidorna hittills gjort är resurskrävande. Tills nu har resurserna framställts med hjälp av externa projektmedel från CFL. Kommer sådana medel att finnas fortsättningsvis när CFL nu avvecklas? Om inte, så behöver Folkbildningsnätet väga kostnaderna för denna produktion mot andra behov. Man kan t.ex. hävda att det viktigaste i studieverksamheten är det demokratiska samtalet och därför bör mindre vikt läggas vid produktion av lärresurser. Istället behövs stöd och hjälp till pedagoger och lokala nätadministratörer för att utveckla deras möjligheter att använda internet. De behöver utbildning och personer att fråga om råd om hur man kan använda ljud, bild och andra tekniska hjälpmedel i sin undervisning.
- iv. Sammankopplat med ekonomi är också frågor om vilka tekniska format man väljer att publicera resurserna i. Vissa format, som Adobe PDF, är enkla och billiga att hantera men är vanligen mindre flexibla och ger små möjligheter för användarna att använda bara delar av materialet (t.ex. en bildpresentation) och att anpassa det. Format som är flexibla och ger stora möjligheter till anpassning, som t.ex. XML, är avancerade och kan kräva specialutbildad personal, vilket är kostnadskrävande. I de fall OER-webbplatser använder denna typ av format, tar de emot grundmaterial i olika format och omvandlar de själva till XML-format. Den gängse uppfattningen inom OER-rörelsen är att resurser alltid ska publiceras i format som användaren kan hämta gratis (och lagligt) på internet. Därmed utesluts program t.ex. inom Microsofts Office-paket.

v. Om Folkbildningsnätet bestämmer sig för att fortsätta att producera egna lärresurser så bör man också vara medveten om den s.k. återanvändningsparadoxen – ju mindre kontextuellt inbäddad en resurs är, desto lättare är den att använda i andra sammanhang än den utbildningssituation för vilken den skapades. Men ju mindre kontextuellt inbäddad den är, desto svårare (i meningen att det ställer större krav på kunskap och arbete) är det för läraren, eller självlärande personen, att använda den. Denna paradox upplöses dock till viss del om man har klart för sig vilken målgrupp olika resurser vänder sig till och hur respektive målgrupp kommer att använda resurserna.

c. På samma sätt som de nätburna lärgemenskaperna så kommer den ökande förekomsten och användningen av öppna lärresurser sannolikt att minska skillnaderna mellan formellt och informellt lärande. Formellt lärande för vuxna (dvs. Komvux och högskolan) kommer att påverkas av att människor i ökande utsträckning vill styra sitt eget lärande och lära sig på egen hand med hjälp av resurser de hittar på internet. Kraven på att kunna tillgodoräkna sig kunskaper man skaffat på annat sätt än genom deltagande i landets utbildningssystem kommer att växa. Arbetslivets utveckling, Bologna-processen och den ökade internationella rörligheten kommer verksamt att bidra i samma riktning. Högskolorna kommer sannolikt att syssla mindre med utbildning och mer med validering och examination. EU-dokumentet om vuxenutbildning "It is never too late to learn" (2006) och "It is always a good time to learn" (2007), pekar i samma riktning. Det faktum att antalet distansstudenter har tredubblats på tio år, så att var fjärde högskolestudent i Sverige numera studerar på distans, är ytterligare ett tecken.¹⁹ Här finns en potential för folkbildningen att bistå enskilda personer i deras lärande genom att erbjuda pedagogiskt stöd, ett socialt sammanhang och ett mer systematiskt lärande.²⁰ Men sannolikt kommer åtminstone vissa grupper att ha mer specifika önskemål än tidigare och möjligen önskar man sig ett närmande till det formella utbildningssystemet. Kommer det ökade informella lärandet att grumla gränsen mellan formellt och icke-formellt lärande?



2.2.3 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet

Frågan om hur framväxten av öppna digitala lärresurser påverkar folkbildningen och Folkbildningsnätet är givetvis starkt beroende av i hur hög grad det egna skapandet av digitala resurser skjuter fart. En fortsatt ökning av mängden tillgängliga öppna lärresurser påverkar sannolikt folkhögskolornas kursverksamhet genom att lärarna och eleverna får gratis tillgång till mer studiematerial vilket ger ökade möjligheter att variera och komplettera undervisningen. Motsvarande utveckling kan antas komma i

¹⁹ Statistik som Högskoleverket presenterade den 21 april 2008 visar att sedan läsåret 1997/98 har antalet distansstudenter tredubblats, från 29 800 till 89 000. Det betyder att nästan en av fyra studenter numera läser på distans eller kombinerar distansstudier med campusstudier. De flesta distansstudenter väljer att studera på deltid.

²⁰ OCN-nätverket som erbjuder erkännande av lärande som skett utanför formell utbildning är ett steg i denna riktning. Se <http://www.ocn.se/>

studieförbundens verksamhet. Men de verkligen stora och spännande förändringarna skulle inträffa om studiecirkelarna blir producenter av digitalt pedagogiskt material. Om en sådan utveckling skjuter fart skulle den volym som cirkelverksamheten har innebära att det successivt byggs upp en stor bank av resurser som kommande studiecirkel eller folkhögskolekurser kan utgå ifrån. Tanken att kunna se längre genom att stå på sina företrädares axlar, skulle därmed systematiskt kunna förverkligas. Folkbildningsnätet har i detta sammanhang en unik möjlighet och ett ansvar att stödja och uppmuntra utvecklingen mot att studiecirkel och folkhögskolor blir prosumenter av digitala läresurser. Man behöver fånga upp och visa fram lokalt eller regionalt producerat material och skapa en "delningskultur" mellan studieförbund och folkhögskolor. Annars riskerar folkbildningen att få en rad isolerade öar med material där den kritiska massan inte uppnås och där man därför inte får ut maximal nytta av insatt arbete och resurser. Här finns en potential att skapa en digital resursbank av unikt slag.



Spontant framsprungna lärgemenskaper på nätet liknar till sin organisation, och sannolikt även till sitt innehåll, i mycket hög grad organiserade studiecirkel. Därför är det rimligt att anta att det är studieförbunden som i första hand kommer att påverkas av den utvecklingen. I det följande avsnittet förutsätts att folkbildningens organisationer vill närma sig och försöka locka deltagare i olika sociala nätverkssajter att fördjupa sitt lärande inom ramen för etablerad folkbildningsverksamhet och att man på olika sätt vill stödja enskilda individers egenplanerade lärande. Därmed är det två frågor som bör uppmärksammas under de kommande åren.

Den första är att bygga upp den kunskap och metodik som krävs för att på ett trovärdigt sätt kunna verka på olika sociala nätverkssajter. Inte minst gäller det att hitta metoder som upplevs acceptabla av deltagarna för att omvandla spontant uppkomna och tillfälliga diskussionsgrupper till systematiska studiecirkel. Hübinette framhåller att den viktiga skillnaden då är att man måste få gruppen att acceptera att det kommer in en pedagog – en person som i någon mening ska leda verksamheten. Skulle en metod kunna vara att erbjuda pedagoger "on demand", att tillgå för en kortare period när en grupp så önskar? Men hur och var ska detta i så fall marknadsföras och, inte minst, kan verksamheten vara berättigad till bidrag? Kan man tänka sig en stegvis ökning av planeringsgraden – en form av trappa från helt spontant och oplanerade diskussioner och lärande till strukturerade studier, med litteratur och lärare? Skulle ett sådant stegvis erbjudande eller angreppssätt vara praktiskt möjligt och tilltalande för nya grupper?

Man kan jämföra med de erfarenheter²¹ som finns för hur deltagare i nätgemenskaper vanligen ökar sitt engagemang:

- (i) I första steget när man är intresserad av en fråga så googlar man en del länkar,
- (ii) Man kommer till webbplatser som är tätare med innehåll, t.ex. en tematisk wiki, en blogg eller en nätgemenskap som diskuterar och samarbetar runt den fråga man är intresserad av.
- (iii) Ett tredje steg är vanligen att "smygtitta" (på engelska – lurk) eller tyst följa denna kommunikation, läsa och lära av de mer erfarna deltagarna. Man kanske lägger in en automatisk uppdatering från diskussionsforumet så att man kan följa de nya inläggen.

²¹ Graham Attwell i "OLCOS Roadmap to open learning communities". <http://eprints.rclis.org/archive/00009102/> Attwells fyra punkter liknar i hög grad den dialogtrappa som beskrivs i Folkbildning.net, sid 25.

-
- (iv) Om eller när personen känner sig hemma och trygg i miljön, börjar de ge egna kommentarer och inlägg.

Om detta är en framkomlig väg så skulle sannolikt de öppna lärresurserna på Resurssidorna kunna spela en viktig roll i att visa vilken typ av kurser, insatser från deltagarna och kursresultat som kan vara aktuella. Ett viktigt skäl till att Open University både i Storbritannien och i Nederländerna genomfört OER-satsningar är att bredda rekryteringen, att kunna visa nya grupper av potentiella studenter vad studierna innebär och att bättre förbereda dem för själva studierna.

Den andra frågan är att uppmärksamt följa utvecklingen ifråga om personliga lärmiljöer och vilka pedagogiska och tekniska krav detta kan medföra. Om denna utveckling skjuter fart kan den påverka vilka tekniska krav Folkbildningsnätet behöver uppfylla för att kunna integreras i olika personliga lärmiljöer. Det skulle också kunna påverka hur man bör utforma pedagogiska resurser.



2.3 Spelbaserat lärande

Intresset för spelbaserat lärande ökar för närvarande såväl på efterfrågesidan, från institutioner och företag, som på utbudssidan, dvs. från utvecklare av pedagogiskt inriktade spel. Mycket i forskningen runt spel designade för lärande (på engelska "serious games"), talar för att användandet av sådana verktyg och miljöer utmanar existerande organisationer och strukturer och förstärker möjligheterna för ett decentraliserat, dynamiskt och självorganiserat lärande – vilket ju närmast är en beskrivning av vad folkbildning är. Tidigare var höga utvecklingskostnader för utbildningsspel ett problem, men två utvecklingstendenser innebär att detta problem för närvarande minskar.

1. Det första är att det nu finns ett antal spelmotorer och liknande programvara för utveckling av spel, gratis tillgängliga under öppen källkod. Dessa kan inte mäta sig med de spelmotorer som de mest framgångsrika kommersiella spelen har, men erbjuder ändå goda möjligheter för spelutvecklare med mindre ekonomiska möjligheter.
2. Det andra är virtuella världar, som Second Life och Active Worlds, som finns tillgängliga sedan ett par år. Dessa är i sig inte spel utan just virtuella världar där avatarrer rör sig och interagerar. Fördelen för t.ex. utbildningsinstitutioner är att de erbjuder en virtuell plattform som kan användas även för lärande samt en teknisk utvecklingsmiljö och verktyg för att bygga upp lärmiljöer. Utbildningsinstitutioner kan antingen använda den virtuella världen som en plattform för personer som är geografiskt spridda där man möts för utbildningsändamål (så som t.ex. Kalmar högskola gjort under våren 2008),²² eller man kan bygga upp mer avancerade utbildningsmiljöer. Enligt uppgift i Economist hade 2006 ett 50-tal amerikanska universitet köpt utrymme i Second Life för att bygga miljöer och erbjuda virtuella kurser. Ett skäl till populariteten är att den som bygger något i Second Life själv behåller alla rättigheter, både kommersiella och andra. Universiteten kan alltså ta betalt för de kurser som ges i Second Life. Men de kan också använda Second Life-kurserna som en testmiljö och om resultaten är lyckade kan man använda lärandemiljön på sin egen tekniska plattform.

²² Se <http://webnews.textalk.com/se/article.php?id=305113&context=60356> för Peter Carlssons beskrivning av hur det är att vara student i en kurs på Second Life.

Forskaren R.L Saunders konkluderar att “clearly, ‘immersive world’ applications have the potential to support communications between learners, to support problem-based learning opportunity and to support exploratory learning experiences.”

I Bectas rapportserie ”Emerging Technologies for Learning” skriver Sara de Freitas att lärande genom spel ställer en rad nya krav på både skolläring, lärare och elever.²³ Men: “[i]n the end, it would seem as though learning becomes less about the ability to reproduce standardised components of learning, and more about allowing individuals to inform and design their own learning interactions and transactions. This possibly more empowered model of learning not only challenges us but also, and centrally, our institutions and organisations, favouring more decentralised structures with more dynamic and adaptable structures and self-organising communities emerging to support change, not like the current personalising learning agenda.” Hon menar också att spelbaserat lärande har visat sig speciellt användbart för underprivilegierade grupper framför allt genom den större användningen av visuell kommunikation, istället för textbaserad.



Andra forskare är mer skeptiska till att använda spel i lärandet, i synnerhet kommersiella spel som från början inte är utformade för lärande. I samma rapportserie från Becta skriver Facer, Ulicsak och Sandford angående användningen av datorspel som inte framställts specifikt för lärande, att ”their benefit for learning is reliant upon the presence of highly motivated and expert teachers, able to appropriate precisely those elements of the game necessary to support the achievement of their learning objectives. Arguably, these teachers would make a success of any number of different resources – critically, it is the person, not the technology which defines success in this context.”²⁴

En omfattande forsknings-sammanställning genomförd av OECD visar att forskningsresultaten kring användningen av datorspel i skolundervisning pekar åt olika håll.²⁵ Det tycks för närvarande vara svårt att entydigt slå fast att datorspel alltid gynnar lärandet, likaväl som man inte kan säga att de saknar effekt. I allmänhet tycks det gälla att ju mer specifika kunskaper eller färdigheter som ska läras in, desto mer framgångsrik är spelmodellen. För skolans breda och ofta teoretiskt inriktade lärandemål, har datorspel använts med blandad framgång.

2.3.1 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet

Det finns datorspel som med stor framgång används för specifika lärandesituationer, t.ex. för att lära sig att framgångsrikt driva en mejeriavdelning i en stor livsmedelsaffär, eller för att träna trafikregler inför körkortsprov. Det finns också exempel på svenska folkrörelser som utvecklat datorspel för lärande. Under 2004-2005 utvecklade Palmecentret ett spel, kallat Glimmering Heights, med hjälp av medel från SIDA. Spelet, som är på engelska, är en introduktion och diskussionsunderlag till tankar om demokrati och mänskliga rättigheter och används av centret i deras utbildningsverksamhet i biståndsländer. Av kostnadsskäl är spelutveckling i större skala är knappast aktuellt inom svensk folkbildning under de närmaste åren. Däremot kan man mycket väl tänka sig studiecirklar runt virtuella spel (se avsnittet om ett internetbaserat föreningsliv) och cirklar som använder datorspel eller on line-spel som utgångspunkt för diskussioner eller som ett led i sitt lärande. Likaså är det fullt möjligt att utan större ekonomiska eller personella insatser erbjuda studiecirklar eller folkhögskolekurser inom någon av de virtuella världarna. För Folkbildningsnätet innebär detta ytterligare en konkurrenssituation.

²³ Emerging Technologies for Learning Volume 3, 2008

²⁴ Emerging Technologies for Learning Volume 2, 2007

²⁵ Pedro, F: ”New Millennium Learners: A project in progress”, opublicerat paper daterat 22-23 april 2008.

2.4 Digitala klyftor och digitalt utanförskap

Det digitala utanförskapet har hittills i huvudsak beskrivits som ett generationsfenomen, även om det finns klyftor inom alla åldersgrupper. Äldre medborgare har sämre kunskaper och liten motivation för att ta till sig den nya tekniken. Åldersskillnaderna förstärks av skillnader i utbildning, inkomst och gender²⁶. Sämst rustade torde äldre invandrarkvinnor med låg utbildning vara. Detta är ett stort demokratiskt problem när ett aktivt medborgarskap i ökande utsträckning förutsätter att man har tillgång till och kan hantera datorer och internet.

Men samtidigt sker en snabb ökning av internetanvändningen bland äldre. Enligt SIKA är det nu 50 % i åldersgruppen 65-74 år som använder internet, en snabb ökning jämfört med för några år sedan. Denna trend kommer med all sannolikhet att hålla i sig och vi kan sannolikt räkna med ytterligare minskade åldersklyftor inom de kommande fem åren. Det verkar rimligt att anta att samma trend kommer att gälla tillgång till och användning av andra tekniska hjälpmedel som mobiltelefoner och digitala musikspelare, t.ex. MP3 spelare. Som beskrevs i kapitlet om teknisk utveckling räknar man med att de bärbara apparaterna blir allt vanligare och allt mer avancerade – mobiltelefoner och bärbara datorerna växer samman och ständig bredbandsuppkoppling kommer att bli allt vanligare.

I ett perspektiv om tre till fem år så kommer mycket att ha hänt vad gäller teknisk utveckling. Det finns all anledning att anta att utvecklingen mot allt billigare och mer användarvänliga produkter fortsätter. Idag äger de flesta en digitalkamera som inte bara tar bilder utan också har enkla videofunktioner. Detsamma gäller mobiltelefoner. Det finns allt enklare videoeditoringsprogram vilket gör att det som bara proffs kunde göra med sofistikerad och extremt dyr utrustning för 5-10 år sedan, det gör var och varannan skolungdom idag. Denna utveckling borde successivt minska den klyfta som har sin orsak i inkomst och tekniskt kunnande. Samtidigt finns det tyvärr skäl att tro att de grundläggande socio-ekonomiska strukturerna i huvudsak ligger fast och generera nya digitala klyftor. Redan nu börjar de digitala klyftorna att bestå inte i otillräcklig tillgång till teknik eller brist på uppkoppling till internet utan i bristande kunskaper om hur man klarar att orientera sig i den digitala världen och hur man klarar att hantera den informationsflod som följer med.²⁷ Denna utveckling kommer sannolikt att fortsätta. Bristande kunskaper i att sovra och värdera information, att skydda sin personliga integritet och att kunna använda medierna till att göra sin röst hörd, är mer sannolika klyftor som behöver bekämpas. Nya klyftor kan också komma att uppstå till följd av nya mer nätbaserade organisationsformer, t.ex. inom föreningar. Vem kommer att hamna utanför, vem kommer att ha svårt att göra sin röst hörd i det nya föreningslivet? Den snabbt föränderliga verkligheten gör att situationen för folkbildningen också förändras snabbt.

En av våra informanter, Rosalie Sanyang från ABF Stockholm, menar att det är folkbildningens viktigaste uppgift att bekämpa de nya samhällsklyftor som håller på att uppstå, inte minst de digitala klyftorna.²⁸ Det är en ödesfråga för folkbildningen att hitta former för detta arbete. Men hur kan Folkbildningsnätet bidra? Sanyang menar att ett stöd till studiecirkelns fortfarande är viktigare än att delta i forskningsdebatten eller nättidningar

²⁶ I detta PM används termen "gender" istället för "kön". Tanken med genderbegreppet är ju att betona att det är socialt konstruerade skillnader mellan män och kvinnor, inte biologiska. I fallet med tekniska kunskaper och teknikanvändning förefaller det mig extra viktigt att betona att det är socialt konstruerade skillnader vi talar om.

²⁷ Se t.ex. Mogren, R: "Allestädes närvarande kunskap – om webbplatser som informativt stöd", Nät och bildning, nr 9 2008

²⁸ Intervju 2008-05-28

som ibland nämns som alternativa verksamhetsformer. Vidare anser hon att metodstöd till cirkelledare är av största vikt. Detta är viktigare än färdiga pedagogiska resurser. Framför allt är det enbart studiecirkelarnas arbete – det fysiska och virtuella – som bör få statsbidrag. Andra verksamheter kan vara lovvärda, men statsbidraget bör förbehållas denna typ av verksamhet. Eftersom statsbidraget går bl.a. till att bedriva idéburen verksamhet av det mest skiftande slag, är det viktigt med strikta regler. Studiecirkelverksamheten är också en av de mest reglerade utbildningsverksamheterna i landet.

I ett genderperspektiv finns det också goda skäl att var uppmärksam på de nuvarande skilda användningsmönstren för män och kvinnor kvarstår trots den tekniska utvecklingen. Om så är fallet kan man fundera på om valet av teknisk plattform för lärande bidrar till att konservera eller minska skillnaderna. Det som kan tala mot att t.ex. användningen av en lärplattform som kopplar upp sig mot mobiltelefoner skulle kunna vara att man därmed inte uppnår det mer övergripande målet att deltagarna ska bli vana att använda internet för att söka samhällsinformation eller göra val och påverka. Just nu är det betydligt svårare och dyrare att använda internet via mobiltelefonen jämfört med via en vanlig dator. Men i ett 3-5-årsperspektiv så är det tveksamt i hur hög grad detta argument har kvar sin giltighet.



2.4.1 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet

Utvecklingen mot billigare och mer användarvänlig teknik, tillsammans med den snabba ökningen av internetanvändning bland äldre, gör det sannolikt att de digitala klyftor som består av brist på tillgång till datorer och internetuppkoppling och brist på tekniskt kunnande minskar kraftigt. Däremot kommer sannolikt nya digitala klyftor att växa fram vilka kräver nya åtgärder från folkbildningen. Christian Wåhlin menar att ett av de viktigaste sätten att bekämpa digitala klyftor är att folkbildningen slutar att försöka utbilda människor i datasalar och i teknikhantering. Man bör istället investera i bärbara datorer och trådlösa nät och jobba för att cirkelledare och lärare använder nätet som en naturlig del av undervisning och cirkelledning.

En annan möjlig aktivitet vore att satsa på medvetandehöjande kampanjer i frågor runt integritet, bestämmanderätt mm i den digitala världen. Att öka medvetenheten om vad det innebär att publicera bilder av sig själv och andra på internet, vilken typ av uppgifter som kan sammanställas om personer utifrån information de lämnar på sina bloggar eller Facebook-sidor mm. Ett exempel på en mycket lyckad satsning av detta slag finns i Norge.²⁹

2.5 Ett internetbaserat föreningsliv

Den nya tekniken och tillgången till internet har gett upphov till en mängd nya verksamheter och sätt att organisera sig. De nya kommunikationskanalerna har gett möjlighet att flytta delar av föreningslivets aktiviteter till internet. På samma sätt finns det aktiviteter på internet där deltagarna efterhand har valt att organisera sig i en förening. Nya verksamheter och nya former för organisering utmanar ofta bilden av vad en förening "kan" eller "ska" vara. Ofta ställs det hela på sin spets i fråga om vilka verksamheter och vilka föreningar som är bidragsberättigande eller vad som anses som folkbildning.³⁰

²⁹ Se <http://www.dubestemmer.no/>

³⁰ Ungdomsstyrelsens skrifter 2006:2, New Game. Sid.8.

Mycket av det traditionella föreningslivet är uppbyggt på en geografisk grund vilket har fastställt en norm för såväl samarbeten som stöd.

Det finns inte mycket forskning eller tidigare utredningar om föreningsars användande av internet. På senare år har det kommit flera rapporter som tar upp verksamheter och aktiviteter över internet, men knappast något som belyser själva föreningsformen eller de demokratiska aspekterna. Detta kapitel är tänkt att ge en bild av olika typer av internetbaserat föreningsliv, diskutera de demokratiska aspekterna och undersöka vilka drivkrafter och hinder som finns.

2.5.1 Nya verksamheter påverkar föreningslivet

Delar av utvecklingen mot internetbaserad föreningsverksamhet beskrivs i Folkrörelseutredningen "Nya rörelser i det civila samhället". Här beskrivs många av de rörelser som bildats på senare år som mer liknar nätverk än de traditionella föreningsorganisationerna. De nya rörelserna eftersträvar en plattare, mindre hierarkisk organisationsform och har oftare en mer informell struktur som anses underlätta ett aktivt deltagande och spontana initiativ³¹. Detta stämmer överens med hur många ungdomsförbund ser ut idag och likaså många av de nätgemenskaper som valt att organisera sig i form av en förening. En gemensam nämnare för många av dessa rörelser och yngre organisationer är just användandet av internet som kommunikationsmedel.

Man kan skilja mellan olika föreningar beroende på i hur hög grad de baserar sin verksamhet på Internet:

1. **Föreningar vars verksamhet bedrivs online** där det är naturligt att även sköta planering, diskussion och beslut online.

Exempel: Counter Strike Manager som är en spelföreningen där medlemmarna spelar framförallt Counter Strike. Föreningen har alla sina övriga aktiviteter online och är bland de första i Sverige att genomföra ett årsmöte helt över webben på ett diskussionsforum och över IRC (Internet Relayed Chat).

Föreningen har stått inför flera problem. Bland annat har inte alla spelare vetat om att de är medlemmar i en förening och få personer har deltagit i möten. Få vill engagera sig i föreningen, de flesta vill bara spela. Det har varit svårt att hitta lämpligt forum och fungerande former för årsmötet. Det har inte heller funnits så många andra att dela erfarenheter med. Föreningen var först medlemmar i Sverok och ändrades sedan till att driva verksamheten i form av ett företag.

2. **Föreningar som bedriver sin verksamhet IRL (in real life) och använder sig av internet för administration**, planering och uppföljning av verksamhet.

Exempel: Friluftsrämjandet där webben används till i stort sett allt som har med medlemshantering, information och planering och uppföljning av aktiviteter att göra. Ansvaret för att sköta webben och att göra nya uppdateringar är decentraliserat och ligger på aktivitetsledare och ideella i lokalavdelningar och distrikt.

Det första systemet gick online år 2000 och i september 2008 ska man lansera ett nytt system samtidigt med det en satsning runt implementering, något som tidigare saknats. Det behövs information och utbildningar om hur webben fungerar och hur lokalavdelningarna kan använda systemet. Lokalavdelningarna är nyckeln till ett fungerande föreningsliv. André Hansson, som är IT-ansvarig på

³¹ SOU 2007:66, sid.43



Friluftsförbundet riksorganisation, berättar att många upplevt att det varit svårt att komma igång med det nuvarande systemet. Därför blir utbildning och samordning viktig. Förhoppningen är att utbildning och samordning till största delen ska kunna ske online eftersom folk är utspridda i hela landet. Dessutom brukar det vara svårt att få ideellt verksamma personer att komma till utbildningsträffar.

Det nya systemet kommer att vara mera tilltalande, lättillgängligt och enklare att använda. Enligt Hanssons erfarenheter har ideellt verksamma personer inte samma tid som de som är anställda i föreningen att pröva sig fram. Efter ett par misslyckade test väljer de flesta att återgå till det traditionella sättet via papper, eller att kontakta en administratör. Den mest avancerade delen är aktivitetshandlingen. Friluftsförbundets kärnverksamhet är olika aktiviteter runt om i landet som deltagarna anmäler sig till. Nu sköts allt via webben, planering, information, anmälan, samordning och sedan utvärderingar och uppföljning. Detta administreras av ledare eller administratörer och har fungerat mycket bra.

De system som används är för medlemshandling ett färdigt system som anpassats av leverantören för Friluftsförbundets behov. För de övriga delarna har leverantören utgått från delar baserade på öppen källkod. Modulen för aktivitetshandlingen tas fram separat. Vid intervju tillfället kan Hansson inte svara på om den koden kommer att vara öppen eller inte.

3. **Föreningar som har verksamhet både IRL och virtuellt.** I detta fall är internet ett sätt att antingen nå målgrupper man annars inte skulle ha kommit i kontakt med, eller att genomföra aktiviteter som av olika anledningar inte är möjliga att göra IRL.

Exempel på hur man når nya målgrupper: Tjejjouren på Lunarstorm. På Lunarstorm har tjejjouren ett eget krypin (webbplats) där de har lagt upp information och möjlighet att få stöd. De som mejlar eller skriver om sina problem får svar på frågor och lotsas vidare till närmaste tjejjour.

Genom satsningen är tanken att tjejjourerna ska kunna nå nya grupper: "Att skriva ett mejl kanske inte känns som ett så stort steg att ta, på det viset blir vi tillgängliga för tjejer som vi annars inte skulle nå", säger Malin Lönnberg på tjejjouren i Katrineholm. Genom Lunarstorm får man hundratusentals besökare varje vecka

De 33 tjejjourer som tillsammans med Ungdomsstyrelsen står bakom satsningen har lokal verksamhet, men det är många unga som inte känner till att det finns tjejjourer eller vilket stöd de kan få. Genom att visa upp sig på en mötesplats där unga redan befinner sig är tanken att nå flera som annars inte skulle ha kommit i kontakt med.

Exempel på nya aktiviteter: Svenskt resurscenter - folkbildning i Second Life

Nätverket SIP och Vuxenskolan har tillsammans skapat en egen plattform i Second Life där ett femtiotal olika aktiviteter har genomförts med en medlemsgrupp på cirka 500 personer som i varierande utsträckning följt det som gjorts och deltagit på aktiviteter.³² De verksamheter som genomförts är alltifrån konserter och hundutbildning till möjlighet att fråga experter inom olika områden. Satsningen har haft fokus på att experimentera och prova nya metoder där befintlig verksamhet som finns inom folkbildningsfären sammanförs med det nya digitala arbetssättet.

³² <http://natverketsip.se/sl>

Satsningen har resulterat i många intressanta erfarenheter, såväl positiva som negativa. Nedan finns en sammanställning hämtad från utvärderingen³³:

Positiva

- Stort socialt värde, mer givande att kommunicera via en 3D-chat (tredimensionell chat).
- Kreativitet, användarna skapar allt såväl kläder och musik som avancerade funktioner. Det finns många sätt att få utlopp för sin kreativitet oavsett om man är entreprenör, programmerare, konstnär eller musiker.
- Möjligheten att tjäna pengar lockar nya användare och "hypar" företeelsen.
- Möjligheten att göra olika saker samtidigt som man kommunicerar: Det går att både föra en dialog och lyssna på musik samtidigt som båda kan sitta i olika städer.
- Möte mellan människor med intressen som inte skulle ha mött annars. I klassiska webbforum och nätgemenskaper samlas man ofta runt ett gemensamt ämne. Med 3D-världen som gemensam nämnare skapas oväntade möten och intressanta diskussioner.
- Det har gått bra att kommunicera genom textchatt på diskussionsträffar och det är enkelt att spara materialet för dokumentation.
- Satsningen har präglats av underifrånprocesser där deltagarna varit med och utvecklat verksamheten som de själva ska vara en del av.

Negativa

- Second Life har hög tekniktröskel och är tidskrävande.
- Unga lockas inte – de vill ha häftigare saker. De som är vana vid spelvärlden har inte mycket överseende med att saker tar tid och att det är tråkig grafik.
- Begränsningar av innehållet. Eftersom alla servrar ligger i USA begränsas innehållet i Second Life skarpt av amerikansk lagstiftning. Till exempel kan inte engelska företag ordna kasinoverksamhet på grund av amerikansk lagstiftning. Det blir konstigt att en internationell standard är beroende av ett lands lagar. Likaså att standarden är beroende av ett företags åsikter. Som det är nu så kan LindenLab ändra sin TOS (Terms of Services) när de vill och begränsa dina möjligheter att använda Second Life som du vill.
- Serverkoden ägs av LindenLab. All utveckling av grafik avgörs av ett företag. Att släppa klientkoden fri var bara av marginell betydelse då det inte ändrar innehållet. En plattform för det framtida 3D-internet behöver ha friare tyglar för att utvecklas.

Efter projektets slut har Nätverket SIP och Vuxenskolan diskuterat att fortsätta verksamheten, men det hela har fastnat vid möjligheten att få de arrangemang som hålls i Second Life godkända som kulturarrangemang.

2.5.2 Den demokratiska diskussionen

Som framhölls inledningsvis i detta avsnitt finns det viss forskning och andra rapporter om föreningsverksamhet och -aktiviteter på internet. Däremot finns det inte mycket material om föreningsteknik, som t.ex. beslutsfattande, stadgar och demokratifrågor.

I slutbetänkandet av "Utredningen om den statliga folkrörelsepolitiken i framtiden" beskrivs de nya folkrörelserna och organisationerna med de äldre. Större delen av de äldre, traditionella rörelserna är uppbyggda efter representativt demokratiska principer med

³³ <http://natverketsip.se/sl>

styrelse och valda ledamöter som vid årsmötena beviljas ansvarsfrihet. Hos många av de yngre rörelserna finns en strävan att förstärka de deliberativa delarna av verksamheten, det vill säga samtalets och kommunikationens roll för att utveckla och förstärka demokratin.³⁴ Några av föreningarna experimenterar med nya organisationsformer. Det finns exempel på föreningar som valt att ta bort styrelsen och istället använda sig av direktdemokrati, andra har sina årsmöten över internet. Ofta är graden av öppenhet och transparens betydligt större i de yngre organisationerna. Ett exempel är Kortspelsföreningen Svenska Magics webbplats där såväl mötesprotokoll och uppdaterad föreningsekonomi finns tillgängliga. Likaså finns möjligheter för medlemmarna att skicka in förslag och diskutera dessa.³⁵

Kan användandet av internet bidra till ökad demokrati i föreningarna? Vilka risker finns? Kan, och i sådana fall hur, möten och beslut tas över internet utan att demokratiska värden går förlorade?³⁶



Många av de problem som finns vid fysiska möten förs även vidare till nätet:

- Visserligen kan vissa *härskartekniker* inte användas rakt av, men de flesta fungerar nästan effektivare på nätet om personen som använder dem är medveten om det och de övriga inte.
- *Tillgängligheten* kan å ena sidan öka genom möjligheten att ta del av en diskussion när man själv vill. Att personer i gruppen har olika tider, långa resvägar, fysiska (och psykiska) handikapp får minskad betydelse. Å andra sidan kan tillgängligheten minska för personer med bristande tillgång till teknik eller bristande kunskaper.
- *Kunskaper om tekniken*, genom att använda Internet i föreningsverksamheten skapas å ena sidan en anledning att lära sig mer och att testa, även för personer som kanske inte annars själva skulle ha provat på och lärt sig nya saker. Å andra sidan kan internetanvändningen vara en riskfaktor genom att vissa hamnar utanför. Man kan också fråga hur många som orkar hålla sig uppdaterade? Det kan vara stora skillnader i hur ofta deltagarna loggar in.
- *Språkliga färdigheter*, internetbaserad verksamhet flyttar fokus från muntlig kommunikation till skriftlig. Hur påverkar detta verksamheten och vem påverkas positivt respektive negativt?

Nästan alla risker som finns för användandet av internet både för aktiviteter och möten och beslut är att jämföra med motsvarande problem vid organisering IRL. Alla har inte samma färdigheter i att uttrycka sig verbalt eller tala inför andra människor, det är svårt att hitta tider för möten, många årsmöten har ett mycket lågt deltagande, osv. Eftersom kunskaperna om effekterna av ett mer Internetbaserat föreningsliv är begränsade, så finns det anledning att följa denna utveckling noga. Nedan görs en kort genomgång av frågor att uppmärksamma runt själva kärnan i föreningsverksamheten – de demokratiska värdena.

Demokratiska värden och kriterier

Finns det skäl att tro att ett internetbaserat föreningsliv skulle åsidosätta demokratiska värden mer än den traditionella föreningsverksamheten? Hur klarar demokratin en

³⁴ SOU 2007:66, sid 45

³⁵ Se <http://www.svenskamagic.com/association/>

³⁶ Ungdomsstyrelsens skrifter 2006:2, New Game. Sid.8.

övergång till internet? Är det andra värden som träder i förgrunden än vid vanlig föreningspraxis? Är det någon grupp som utesluts genom val av fora?

Sverok driver ett projekt, kallat Nätkraft, som ser över hur internetbaserade föreningar kan organiseras demokratiskt, vilka tekniska hjälpmedel som behövs samt vilket stöd och krav förbundet bör ha. Man har formulerat följande kriterier vilka utgår från Folk rörelseutredningens krav på demokratisk uppbyggnad och allmän föreningspraxis:

- Tillräckligt bra stadgar som reglerar den interna demokratin
- Ett medlemsregister som möjliggör kallelser till årsmöte
- Ett årsmöte där medlemmarna kan närvara och där de har möjlighet att påverka besluten
- En styrelse som kan verkställa årsmötets beslut
- Styrelsen kan bytas ut om medlemmarna vill
- Tillräcklig kunskap bland medlemmarna för att kunna fatta bra beslut

Ytterligare krav som man bör ställa när man också tar hänsyn till den informella demokratin är:

- God öppenhet och insyn i styrelsens arbete genom att styrelseprotokoll/loggar görs tillgängliga för medlemmarna
- Frågor som diskuteras inom ledningen även diskuteras öppet bland medlemmarna
- Ett bra diskussionsklimat i föreningen där ingen trycks ned eller tystas.

Kriterier som dessa skulle kunna ligga till grund för en diskussion om hur man kan vitalisera demokratin i en förening och hur en ökad internetanvändning skulle kunna vara en del av denna process.

2.5.3 Folkbildningsnätets roll

Hur kan Folkbildningsnätet stödja och bidra till ett mer nätbaserat föreningsliv och vilken typ av stöd behöver de internetbaserade föreningarna? Nedan ges exempel på olika former av stöd:

- Visa på goda exempel och ge inspiration.
- Ge information om hur det kan fungera, visa på fördelar och nackdelar med internetbaserad verksamhet. Många skulle ha nytta av genomgångar av vilka möjligheter som finns och hur man steg för steg kan börja i sin egen förening.
- Metodstöd, pedagogiskt stöd och stöd med programvara till föreningar som väljer att driva en viss del av sin verksamhet, beslut eller administration över internet.
- Folkbildningsnätet skulle kunna fungera som en katalysator för samverkansprojekt där föreningar har gemensamma behov för programvara. Genom att sprida erfarenheter som redan finns skulle man hjälpa organisationer som genomför egna programutvecklingsprojekt att dra nytta av erfarenheter som gjorts tidigare. Det kan ske i form av kurser eller att frågan blir belyst i artikelform. Om programmen är licensierade som öppen källkod kan man även medverka till att sprida programmen.

Nätet är en bra arena att föra demokratiska diskussioner på. Om den tidiga Folkets Husrörelsen byggde hus för att ge tak åt demokratin får vi idag se till att bygga förutsättningar för att stärka demokratidiskussionerna också på nätet.³⁷

³⁷ Staffan Hübinette, föredrag på konferensen Dags att fatta det?!



2.6 Internationalisering

Det tycks finnas tre olika former av internationell verksamhet inom svensk folkbildning. Det första är olika former av utvecklings- eller biståndsprojekt, det andra är internationell kommunikation och det tredje europeiska projekt. I utvecklingssammanhangen, som hittills tycks vara det dominerande i svensk folkbildning, försöker de svenska deltagarna och organisationerna att i något avseende hjälpa en behövande part, vanligen i ett utvecklingsland.

Den andra formen av internationell verksamhet inom folkbildningen är stötta kommunikationen mellan personer från samma språk- och kultursfär i olika länder, t.ex. invandrare som vill hålla kontakt med sina hemländer. Här spelar IT en viktig roll. En svårighet i de båda första fallen har visat sig vara att kunna ta nästa steg och skapa gemensamma mötesplatser för ökad kulturell rikedom, som kommer en större del av den svenska befolkningen till godo.

Den tredje typen av verksamhet är inriktat på EU-finansierade projekt och kulturutbyte inom Europa. Det bör framhållas att det inte finns något skäl att dessa perspektiv skulle stå i konflikt med varandra. Däremot har flera av mina informanter framhållit att intresset för t.ex. europeiska projekt och att försöka utveckla de båda första verksamhetsformerna till ett ömsesidigt kunskapsutbyte hittills varit relativt svalt från svensk folkbildning.

2.6.1 Globaliseringen

I rapport till Nordiska Ministerrådet om vilka utmaningar som de nordiska ländernas utbildningssystem står inför under de kommande 10-15 åren, framgår att "globaliseringen" antas vara den främsta källan till förändring.³⁸ Rapporten, som bygger på en analys av ett hundratal framtidsstudier och liknande material från de fem nordiska länderna, visar att det i första hand är den ökande ekonomiska integrationen som antas vara drivkraften till förändringar i utbildningssystemen. Ofta beskrivs den tänkta globaliseringen schabloniserat och utan analys av hur olika nivåer av utbildningssystemen påverkas. Andra perspektiv på globaliseringen, som t.ex. de kulturella aspekterna, ges betydligt mindre utrymme i underlagsmaterialet. Studierna uppehåller sig betydligt oftare vid möjliga och önskvärda framtidsbilder än vid de hotfulla och troliga bilderna. Utöver den vanligen vagt beskrivna globaliseringens inverkan antas vi gå mot en ökad konkurrens inom utbildningsväsendet, såväl på högre utbildningsnivåer som lägre, och såväl internationellt som på institutionell och individuell nivå. Många tror att samverkan mellan utbildningssystemen och näringslivet kommer att öka – en utveckling vissa välkomnar och andra fruktar. Ökad mångfald och segregation är andra är andra sannolika scenarier, enligt rapporten. Den "nordiska utbildningsmodellen" med offentlig finansiering, i huvudsak offentliga utförare av utbildning och ett sammanhållet och inkluderande skolsystem, ifrågasätts implicit men diskuteras knappast explicit i framtidsstudierna.

Vidare är det påtagligt att folkbildningen dels knappast förekommer i de allmänna framtidsanalyserna och dels att det finns mycket få framtidsanalyser gjorda av folkbildningens egna organ. I bilden av framtidens utbildning i Norden, så som den framstår i ett hundratal framtidsinriktade rapporter, så lyser folkbildningen till största delen med sin frånvaro. Detta trots att det finns många bekännelser till nödvändigheten av livslångt lärande.

³⁸ Hylén, J & Skarin, T: "Framtidens utbildning i Norden", Nordiska Ministerrådet, Köpenhamn 2008 (under utgivning).

Den bild av vuxnas lärande som beskrivs i EU-dokumentet "It is never too late to learn" (2006) liknar i flera avseenden den som beskrivs ovan, inte minst det grundläggande synsättet att globaliseringen i form av en ökad ekonomisk integration innebär ökad konkurrens för de europeiska länderna, vilken behöver mötas bland annat med bättre skolad och mer rörlig arbetskraft. EUs syn på vuxnas lärande utgår från en ekonomisk synvinkel – det är ett inifrånperspektiv från "systemet". Den viktiga frågan är hur folkbildningen kan bidra till att nå Lissabonstrategins mål? Ur den svenska folkbildningens perspektiv kan finnas ekonomiska incitament i att aktivt verka för att folkbildningen ska ställa sig villig att fullgöra en mer officiell roll inom denna strategi. Återigen belyser detta hur folkbildningen står inför en diskussion om sin identitet.

2.6.2 Bistånd och fattigdomsbekämpning

Internet ger människor stora möjligheter att samarbeta över gränserna. Folkbildningens metod – mötesbaserad dialog – är ett mycket starkt koncept som dessutom ges nya möjligheter via nätet. Det handlar om att mötas över gränserna – att öppna en dialog med människor även i andra länder. Folkhögskolorna har nyligen (2007) satsat gemensamma resurser på att förstärka det europeiska och internationella arbetet i folkhögskolan. Två personer har anställts på FBR för uppdraget. Även studieförbunden har markerat att man vill förstärka sitt internationella arbete via Folkbildningsförbundet. Det globala perspektivet lyftes starkt fram i folkbildningens eget gemensamma framtidsdokument Folkbildningens Framsyn (2004). Vidare hade Folkbildningsrådet under 2007 i särskilt regeringsuppdrag att stimulera folkbildningens arbete för internationell solidaritet och hållbar utveckling. I förordningen för statsbidrag för folkbildningen finns internationell solidaritet med som ett av de verksamhetsområden som i särskilt hög grad ligger till grund för statens stöd till folkbildningen. Detta innebär att det globala perspektivet är prioriterat både från folkbildningen självt och från regering och riksdag.

En av våra intervjupersoner lyfte också fram internationella samtal och möjligheter att stödja personer och processer både i Sverige och i andra länder genom att understödja lärande samtal. Men detta kräver också att kanslipersonal m.fl. är utbildade så att de förstår vilka frågor och problem man ställs inför när man t.ex. ska arbeta med global fattigdomsbekämpning.

Utifrån de intervjuer som genomförts inom ramen för uppdraget tycks det finnas en enighet om att intresset för europeiska frågor hittills varit begränsat inom Folkbildningssverige. Intresset för att delta i och framför allt att leda och koordinera EU-projekt har hittills varit svagt i förhållande till verksamhetens omfattning i Sverige och svensk folkbildning är underrepresenterad i EU-projekt. En intervjuperson uttrycker det så att folkbildningen växt fram i en nationell kontext – man ser sig som en typiskt svensk företeelse som ibland är svår att överskrida. I fattigdomsbekämpande projekt ifrågasätts detta perspektiv i mindre omfattning än i europeiska projekt, vilket möjligen kan förklara det begränsade intresset att delta i EU-projekt.

2.6.3 Konsekvenser för folkbildningen och Folkbildningsnätet

Sammanfattningsvis kan det sägas att från svensk sida så utgör inte tekniken någon begränsning när det gäller det internationella samarbetet. I projektländerna kan det dock finnas brister i tillgång till datorer och internet, liksom bristande IT-kunskaper framför allt vid projekt med utvecklingsländer. Men även här sker en snabb teknisk utbyggnad och kunskapsuppbyggnad och antalet datorer och bredbandsuppkopplingar växer snabbt. För att ytterligare underlätta internationellt samarbete finns det, ur Folkbildningsnätets synvinkel, några aspekter att beakta:

- Att ev. webbverktyg finns tillgängliga på flera språk.

-
- Att nätuppkoppling ofta är dyrare i utvecklingsländer än i Europa. Det innebär att i mer biståndsinriktade verksamheter där t.ex. digitala lärresurser används så bör dessa även finnas tillgängliga på DVD eller CD.

3. SLUTDISKUSSION

Som slutpunkt för detta diskussionsunderlag görs dels en sammanfattning av de frågor som berörts tidigare i texten, och dels lyfts några avslutande frågställningar fram.



3.1 Sammanfattning

Det är rimligt att anta att Folkbildningsnätet åtminstone delvis kommer att utmanas av den tekniska utvecklingen, inte minst den del som kallas Web 2.0. Folkhögskolor och studieförbund antas påverkas något olika av detta. Folkhögskolorna, som idag är större användare av IT i sin verksamhet och av Folkbildningsnätet, kan snart behöva ställa sig frågor kring vad det på sikt betyder i pedagogisk, juridisk och organisatorisk mening att i stor skala integrera olika sociala programvaror i undervisningen. För studieförbunden antas denna fråga komma något senare. Folkbildningsnätets framtida roll behöver diskuteras igenom. Likaså hur Folkbildningsrådet och dess medlemsorganisationer ekonomiskt ska prioritera mellan att driva och utveckla Folkbildningsnätet och stödinsatser av annat slag, t.ex. kompetensutveckling och metodstöd för pedagoger.

Vilken påverkan spontant framvuxna lärgemenskaper på nätet och rörelsen för öppna lärresurser kommer att ha på studieförbund och folkhögskolor är till stor del beroende av hur man själv ställer sig till dessa verksamheter. Om man försöker bortse från deras existens eller definiera bort dem som ointressanta för folkbildningen, så kommer man sannolikt att få uppleva en stark konkurrens från dessa företeelser. Om man försöker bejaka dem och ta dem till sig, så finns stora möjligheter att utveckla verksamheten. Men hur en sådan verksamhetsutveckling genomförs utan externa stödmedel och hur man genomför förändringen utan att förlora sin närhet och stöd till grupper som inte är så nätvana, det är också stora utmaningar.

Det spelbaserade lärandet ökar, inte minst i väldefinierade lärandesituationer. Även inom detta område minskar kostnaderna för utveckling och användning. Trots det är kostnaderna fortfarande relativt höga och det krävs omfattande kunskaper. Därför är möjligheterna för folkbildningens organisationer att utveckla specifika datorspel för sin utbildningsverksamhet sannolikt relativt små. Därmed återstår att antingen använda kommersiella spel i undervisningen, något som genomförs med blandade erfarenheter inom det reguljära skolväsendet, eller att i ökande utsträckning använda existerande virtuella världar. Hittills har sådana världar, t.ex. Second Life, inom folkbildningen främst använts för kulturverksamhet. Här kan finnas en potential att ta tillvara.

Det digitala utanförskapet, i form av bristande tillgång till datorer eller internetuppkoppling, tycks vara på väg att ersättas med nya former av klyftor. Istället för att vara utestängd från nätet kommer de nya klyftorna sannolikt innebära svårigheter att orientera sig i informationsfloden, att kunna göra sin röst hörd och kunna värna sin integritet. Ett sätt att

bekämpa dessa klyftor kan vara att öka IT-användningen i folkbildningens ordinarie verksamhet, att göra internet till en naturlig del av så många studiecirklar och folkhögskolekurser som möjligt.

Inom föreningslivet ökar internetanvändningen såväl i administrativa sammanhang som i själva kärnverksamheten. Det är framför allt nya föreningar och föreningar med unga medlemmar som upplever det naturligt att föra över den livsstil de har i andra sammanhang också i föreningsverksamheten. Det finns exempel på hur man genom internet kan rationalisera administration och förenkla byråkrati, nå nya målgrupper och genomföra verksamheter som tidigare inte var möjliga. Det finns såväl positiva som negativa erfarenheter att lära av när det gäller föreningsverksamhet på nätet. Folkbildningsnätet skulle kunna ha en viktig roll i att främja denna utveckling genom att visa på goda exempel, ge information om pågående försök och vilka erfarenheter dessa gjort samt genom att bidra till spridningen av programvara med öppen källkod som föreningar kan behöva för att genomföra sina administrativa eller verksamhetsmässiga förändringar. Vissa föreningar experimenterar också med att föra över hela eller delar av den demokratiska processen till internet. Här är exemplen och erfarenheterna färre. Forskning saknas i stort sett helt om effekterna av att basera det föreningsdemokratiska samtalet och processerna till internet.



Vi lever i en värld som alltmer präglas av en internationellt sammanflätad ekonomi och en globaliserad kultur. För många folkhögskolor och studieförbundsenheter är det internationella perspektivet sedan länge en integrerad del av verksamheten. Däremot har intresset för att delta i europeiska samarbeten och projekt hittills varit mindre. Folkbildningen, som växt fram i en nationell kontext, tycks ha haft svårare att orientera sig i Europa. Det regeringsuppdrag som folkbildningsrådet fick 2007 liksom satsningen med att nyanställa två personer för att stärka bland annat det europeiska perspektivet inom folkhögskolan ökar förutsättningarna för ett bättre genomslag för de globala och europeiska frågorna i svensk folkbildning.

3.2 Frågeställningar att diskutera

Utifrån analysen och diskussionen i de tidigare avsnitten vill vi avslutningsvis lyfta ett antal frågor till diskussion.

1. Identitetsfrågan – Flera av de utvecklingstendenser som beskrivits i detta PM tycks beröra folkbildningens självbild och identitet. I flera av de skrifter som vi refererat till påbörjas en sådan diskussion. Folkbildningen och dess organisationer växte fram som en motkraft i samhället med ett i huvudsak nationellt perspektiv. Nu upplevs folkbildningen och dess organisationer företräda det etablerade samhället. Från statligt och europeiskt håll bjuds folkbildningen in att ta del i nationella strategier för lärande och ekonomisk utveckling. Hur påverkar detta folkbildningens självbild och organisationsformer och hur bör folkbildningens organisationer bemöta denna utveckling?

Om tendensen som Jobring beskrev till förskjutning av ansvaret för det livslånga lärandet, från stat och arbetsgivare till enskilda individer, är riktig: vad betyder det för folkbildningen? Det kan uppfattas som självklart att folkbildningen ska träda in och stödja individerna i ett sådant läge. Men det kan samtidigt innebära sämre möjligheter att själv sätta agendan, att driva sina egna frågor. Utvecklingen borde främst beröra studieförbunden och deras verksamhet. Folkhögskolorna borde rimligen ha gått igenom denna diskussion långt tidigare. Studieförbunden riskerar

det som många folkrörelser i andra sammanhang redan erfarit, nämligen att man på grund av besparingarna i den offentliga sektorn blir en relativt billig utförare av sysslor som tidigare åvilade offentliga organ.

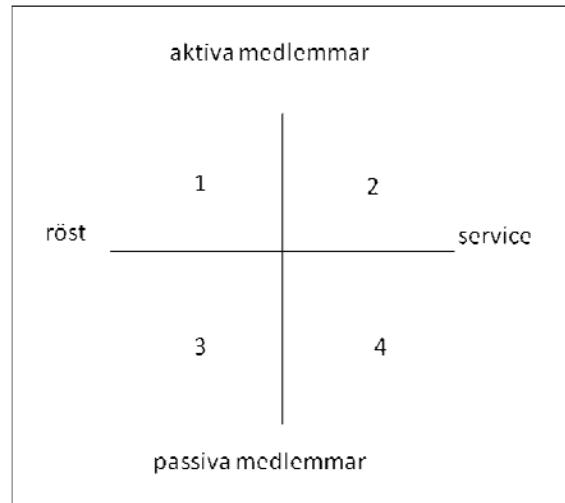
En annan aspekt på identitetsfrågan gäller vilka aktiviteter som räknas som folkbildning och i vilken utsträckning den tekniska utvecklingen nödvändiggör en revidering av denna uppfattning. Som framgår i avsnittet om ett internetbaserat föreningsliv genomförs redan många aktiviteter inom virtuella världar som i mycket hög grad liknar verksamheter som sedan länge erhållit stöd när de genomförs IRL. Bör inte kulturaktiviteter behandlas på liknande sätt som studieverksamhet? Studier som bedrivs virtuellt, t.ex. i form av distansstudier, har ju länge varit berättigade till bidrag. Är det rimligt att diskriminera verksamheter utifrån vilken fysisk form de har istället för att se på antalet deltagare och innehållet i verksamheten?



2. Informellt och icke-formellt lärande – Den typ av lärande som byggts upp inom folkbildningen definierades som ett viktigt alternativ till formell utbildning. Men nu är folkbildningen en etablerad kraft i samhället och det informella lärandet är på stark frammarsch. Formella utbildningsinstitutioner såväl som det icke-formella lärandets organisationer (folkbildningen) tar intryck och försöker efterlikna framgångarna inom det informella lärandet. Intresset för nätgemenskaper, öppna digitala läresurser och spelbaserat lärande är bara några exempel på detta. Även i detta fall tycks folkbildningen behöva en idédiskussion om hur man ska förhålla sig till informellt lärande och organisatoriska konsekvenser en orientering mot informellt lärande kan medföra.
3. Målgruppsfrågan – Vem ska folkbildningen rikta sin verksamhet till? Mycket av det informella lärandet sker via internet och med hjälp av digital teknik. Därmed hamnar Folkbildningsnätet i fokus. Det står mitt i skärningspunkten. Bör folkbildningens organisationer stödja det självorganiserade och egeninitierade lärandet eller det organiserade icke-formella lärande? Går det att jämka samman dessa i större utsträckning och bör man i så fall lägga resurser på detta? Vilka målgrupper har folkbildningen – och i vilka fall kan Folkbildningsnätet vara ett bra verktyg? Bör folkbildningen verka med sitt eget nätverk Folkbildningsnätet som bas eller bör man söka upp yngre människor där de finns, dvs. på olika sociala nätverkssajter? Är det i så fall ungdomssajter man ska sikta på eller vuxensajter som Facebook, MySpace, Linked In, Second Life eller liknande?

I en rapport från Sensus om folkbildningen och humanitära frågor skriver Patrik Schröder i sin slutdiskussion att folkbildningens organisationer har möjlighet att utvecklas åt olika håll.³⁹ Han illustrerar detta med följande figur.

³⁹ Schröder, P (red.): "Humanitära frågor och folkbildning – trender och utmaningar". Sensus Studieförbund, 2003



Organisationer kan ha i huvudsak aktiva eller passiva medlemmar eller deltagare, man kan arbeta antingen opinionsbildande ("röst") eller att för ge medlemmarna eller deltagarna olika former av service. Servicealternativet ställer sannolikt större krav på organisationen att möta medlemmar och "kunder" där de intresse- och kunskapsmässigt befinner sig, medan röstalternativet kan tänkas passa mer resursstarka individer med tydliga preferenser. Ser man till ruta 1 i figuren kan trösklarna för att kunna delta sannolikt vara ganska höga – personer i denna position kan tänkas vara beredda att lära sig nya tekniker eller kommunikationsformer för att kunna delta i det opinionsskapande arbete de brinner för. Personer i ruta 2 skulle kunna vara aktiva med mer intresserade av egen förkovran och lärande än av opinionsbildning. Eftersom de ser på verksamheten som en service, bör de tekniska och kunskapsmässiga trösklarna sannolikt inte vara speciellt höga. I annat folkrörelsearbete skulle ruta 3 inrymma stödjande medlemmar till Röda Korset, Amnesty eller Greenpeace, dvs. personer som ekonomiskt bidrar till att stödja en sak eller rörelse, men som inte är speciellt aktiva själva. I folkbildningssammanhang är det svårare att hitta exempel på denna typ av verksamhet. På den nedre halvan kan man tänka att förutom passiva medlemmar/deltagare finns också latent eller potentiella deltagare. Ruta 4 skulle därmed kunna vara personer som skulle kunna bli intresserade av folkbildning om den erbjuder rätt service. De ungdomar som deltagit i ABF Västerbottens kurser på Apberget är ett exempel.

Att delta i diskussionerna på en social nätverkssajt och erbjuda pedagogiska eller andra insatser när man upplever att det behövs, är en typ av verksamhet som passar i ruta 4. Christian Wåhlin menar att svårigheterna med detta arbetssätt inte ligger i att kunna räkna vem som deltar och inte, vem som berättigar till bidrag och inte, utan hur ledarskapet ska arvoderas. Det är med andra ord mer på den organisatoriska sidan svårigheterna uppstår. Därmed återkommer identitetsfrågan och diskussionen om att stödja informellt lärande likaväl som icke-formellt.

Tanken med detta resonemang är inte att påstå att folkbildningen och Folkbildningsnätet ska välja en av dessa inriktningar före de andra. Sannolikt behöver man satsa på samtliga dessa strategier samtidigt. Den tekniska utvecklingen i kombination med det stora kunnandet inom Folkbildningsnätet gör det sannolikt möjligt att hitta tekniska lösningar som stödjer lärandet för samtliga dessa grupper. Men det kan vara viktigt att veta vilken målgrupp man vänder sig till vid olika tillfällen och vilka styrkor och svagheter just denna målgrupp har.

-
4. Ekonomi – prioriteringar. Folkbildningen täcker in många organisationer med skilda målgrupper och prioriteringar. Det är en styrka att kunna sammanjämka dessa och förena sina ekonomiska resurser i en teknisk plattform – Folkbildningsnätet. Men med tanke på de vägval som inte minst den tekniska utvecklingen medför så kan det finnas behov av en diskussion om ekonomiska prioriteringar. Det gäller t.ex. kostnaderna för att bygga upp och underhålla pedagogiska resurser (t.ex. i form av Resurssidorna) jämfört med att lägga resurser på infrastruktur (bärbara datorer, trådlösa nätverk) eller kompetensutveckling och metodstöd till cirkelledare.

Det har i våra intervjuer framhållits att folkbildningen behöver virtuella mötesplatser och samarbetsytor mellan de olika organisationerna – inte ett e-postsystem. Med användaranalysen pekar i en annan riktning. Folkbildningsnätet används idag framför allt som ett e-postsystem medan de organisationsövergripande diskussionerna i de virtuella forumen är få och har få deltagare över organisationsgränserna. Hur hantera detta?

5. Finns det nya verksamhetsformer som stödjer målgruppsanalysen och som är ekonomiskt försvarbara att starta – t.ex. pedagoger "on demand" på olika sociala nätverkssajter eller ytterligare verksamheter?



Lista över intervjuade personer

Mikael Andersson, CFL

Staffan Hübinette, Tollare folkhögskola

Ove Jobring, Göteborgs universitet

Johanni Larjanko, EAEA

Anna Nilsson, Folkbildningsrådet

Rosalie Sanyang, ABF Stockholm

Christian Wåhlin, ABF södra Västerbotten

André Hansson, IT-ansvarig på Friluftsförbundet

Anders Hultman, projektledare för Sveroks projekt Nätkraft (chattintervju)

