

november 2024



Sámi lohkanguovddáš
Saemien lohkeamejarnge
Sáme låhkåmguovdásj



Digitála oahpponeavvuid geavaheapmi

Ellen Oline Eira Gaup



Digitála oahpponeavvuid geavaheapmi

Oahpponeavvut leat dehálaš ja dárbbášlaš oassi juohke oahpahuš- ja oahppandiliin. Dat mii lea unnimus gáibádus oahpahuš čadahit lea távval ja kriitta. Otná digitála teknologijain lea vejolaš viiddit oahpponeavvuid mihá eanet.

Imsen (2017) čilge ahte digitála teknologijja gohčoduvvo eanet oahpponeavvu ja oahppoávnas, iige oahpahušveahkkeneavvu nu go ovdalaš áiggi sáhtte gohčodit girjiid. Dáiguin namahusaiguin šaddá oahppi oahppan fokusii.

Dat lea muhtin muddui dainna lágiin ahte man bures don lihkostuvat váldit atnui digitála oahpponeavvuid, lea dan duohken mo skuvlaárgabeaivi lea plánejuvvon jođiheddjiin ja oahpaheddjiin. Jus skuvllas lea oaivil ahte lea buoremus fokuseret girjiide ja čállojuvvon gálduide, ja váldit digitála oahpponeavvuid atnui hárve, de sáhtá dat hehttet earkil oahpaheaddji ávkkástallama digitála máilmmis. Teknologijja ja interneahhta geavaheapmi sáhtá maid orrut oahpaheddjiid mielas gelddolaš ja veahá issoras, go dávjá sáhtá ohppiin leat eanet máhttu digitála oahpponeavvuid ektui. Dán áigásaš mánat ohppet unni rájes mo geavahit TV, neahhtabreahtaid, mátketelefovnnaid ja eará elektrovnnalaš rusttegiid.

Imsen (2017) čilge IKT sáhtá maid leat gelddolaš das go dat addá olu ođđa vejolašvuodaid mii guoská dokumenteremii ja ovdanbuktimii. Gos ovdal lávejedje čállit, lohkat ja tevdnet, lea IKT geavahemiin bohtán dokumenteren filbma hámis, govaid buvttadeapmi tevdnenprográmmaid bokte ja rievdadit filmmaid iešguđet prográmmain main jietna maid lea. Dainna vugiin sáhttet oahppit geat bártidit ovdanbuktit beassat čájehit máhtu ja ipmárdusa vaikko buot ii leat čállon ollislaččat (Normann 2013). Go oahppi beassá báddejuvvon hámis dahje juoga eará ládje digitála máilmmis ovdanbuktit juoidá maid livčče rahčan njálmmálaččat dahje čálalaččat čilget, de beassá oahpaheaddji oaidnit oahppanproseassa ja máhttodokumenterema oahppis. Digitáloahpponeavvuiguin sáhtá leat olu bargu vuosttaš geardde, ja go galgá oahpásmuvvat ođđa oahpponeavvuide de ferte oahpaheaddji atnit muittus ahte sáhtá eanet oahppat barggadettiin go loahppabohtosis.



Magnus Sandberg gii lea dutkan speallanvuodđuduvvon oahppama NTNU:s čilge ahte go oahpaheaddji váldá atnui speallama, lihkostuvvá go vuoi ii, de addá dovddu ohppiide ahte sin dárbbuid ja sávaldagaid váldet duodas skuvllas. Dát sáhtta leat ávkin relašuvdna huksemis ohppiid ja oahpaheaddji gaskkas. Dainna lágiin beassá maid oahpaheaddji oaidnit eará beliid ohppiin, soitet fáhkka dus ollu ekspearttat luohkálanjas ja áinnas dakkárat geat muđui eai soaitte beassat veahkehit earáid.



Gáldut

Alver, Vigdis ja Brøntveit Olsen, Marianne. Kan gaming og spill brukes for å bygge relasjoner i skolen?
Utdanningsforbundet. [Lærerrommet: Kan gaming og spill brukes for å bygge relasjoner i skolen?](#) (25.11.2024)

Imsen, Gunn (2017). *Lærerens verden – innføring i generell didaktikk*. Oslo: Universitetsforlag.

Normann, Anita (2013). *Bakgrunnsartikkel om digitale fortellinger*. Skrivesenteret. Vižžon:
<http://www.skrivesenteret.no/ressurser/bakgrunnsartikkel-om-digitale-fortellinger/>