

# **It-handledningens principer och pedagogik**

It-handledarkurs våren 2026

# It-handledningens principer

- Kamratstöd utfört av frivilliga
- Den som behöver hjälp eller lär sig gör
  - handledaren stöder
- Handledaren behöver inte kunna allt
  - sök kunskap tillsammans
- Lyssna och ha tålamod
- Etiska anvisningar, sköter inte ärenden och loggar inte in, [mdb.fi](http://mdb.fi)



# Om äldres lärande

It-träff i Sjundeå 7.9.2015

- Äldre lär sig på liknande sätt som yngre.
- Med åldern mognar samspelet mellan kognition, emotionell intelligens, förnuft, sociala färdigheter, livserfarenheter och medvetande.
- Vanlig pedagogisk teori fungerar även på äldre.
- Forskning om äldre som lär sig datoranvändning rekommenderar
  - Handledarverksamhet
  - Långsam takt
  - Drop-in stöd
  - Ordlistor – lättläst material
  - Repetition

”Alla vet hur en bra lärare ska vara, men få har träffat någon” – Göran Svanelid, universitetslektor, SU

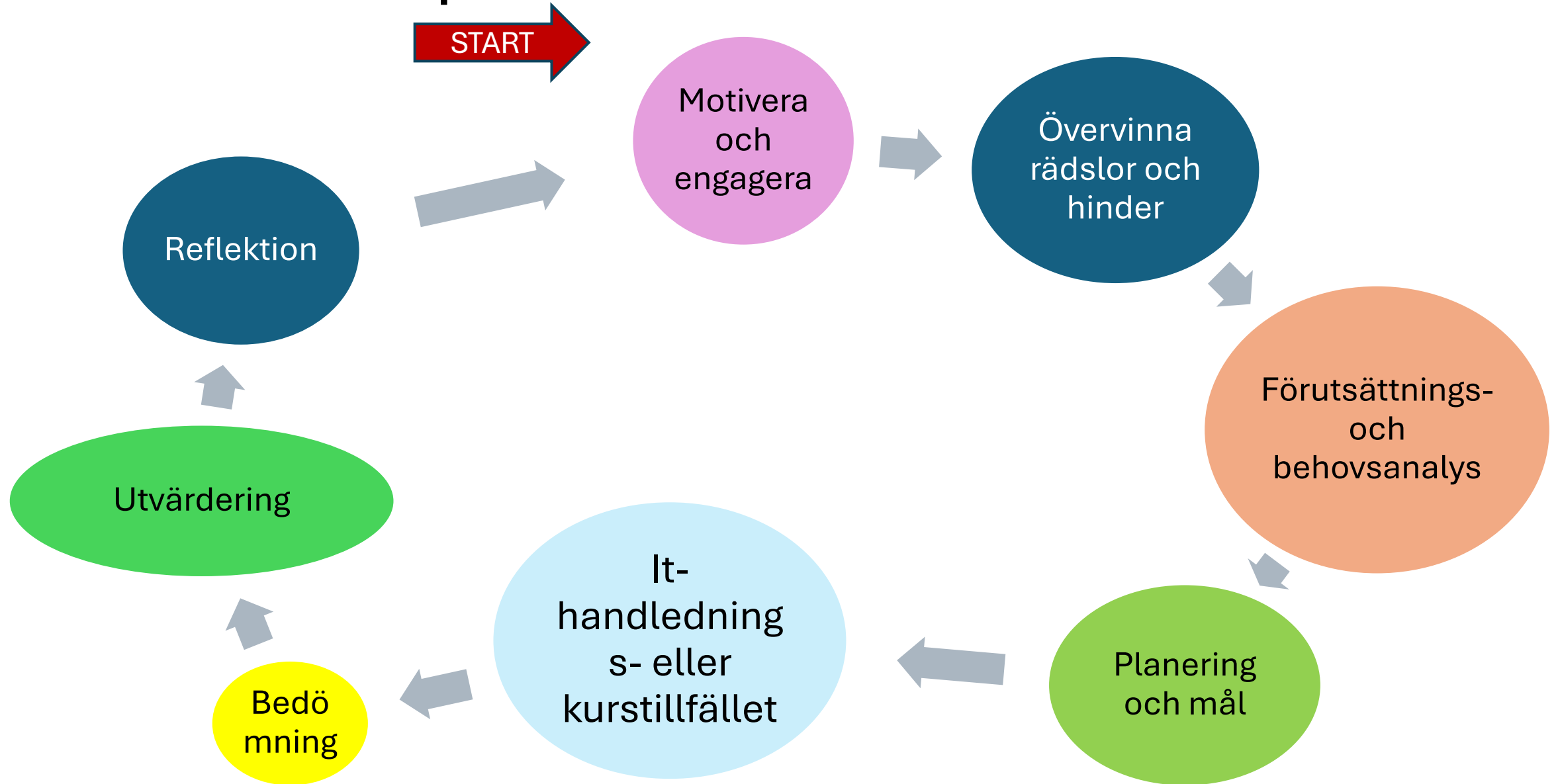
”De bästa lärarna visar dig åt vilket håll du ska se, men berättar inte vad du ser” – Alexandra Trenfor

”Jag själv minns de lärare som var väldigt kunniga inom sitt ämne och som brann för att lotsa sina elever till den kunskapen” – Gunilla Brattberg, IT-handledare

”Har förmåga att väcka nyfikenhet, motivera och engagera” – Marie Norberg, IT-pedagog

”Har förmåga att anpassa sig efter mål och målgrupp (sätter inte sig själv och de egna expertkunskaperna i centrum)” – Marie Norberg, IT-pedagog

# Handledarens process



# Vad har ändrat på 10 år?

- Datorer, plattor, smarttelefoner...
- AI, appar och konton, nätbedrägerier, digitaliseringen

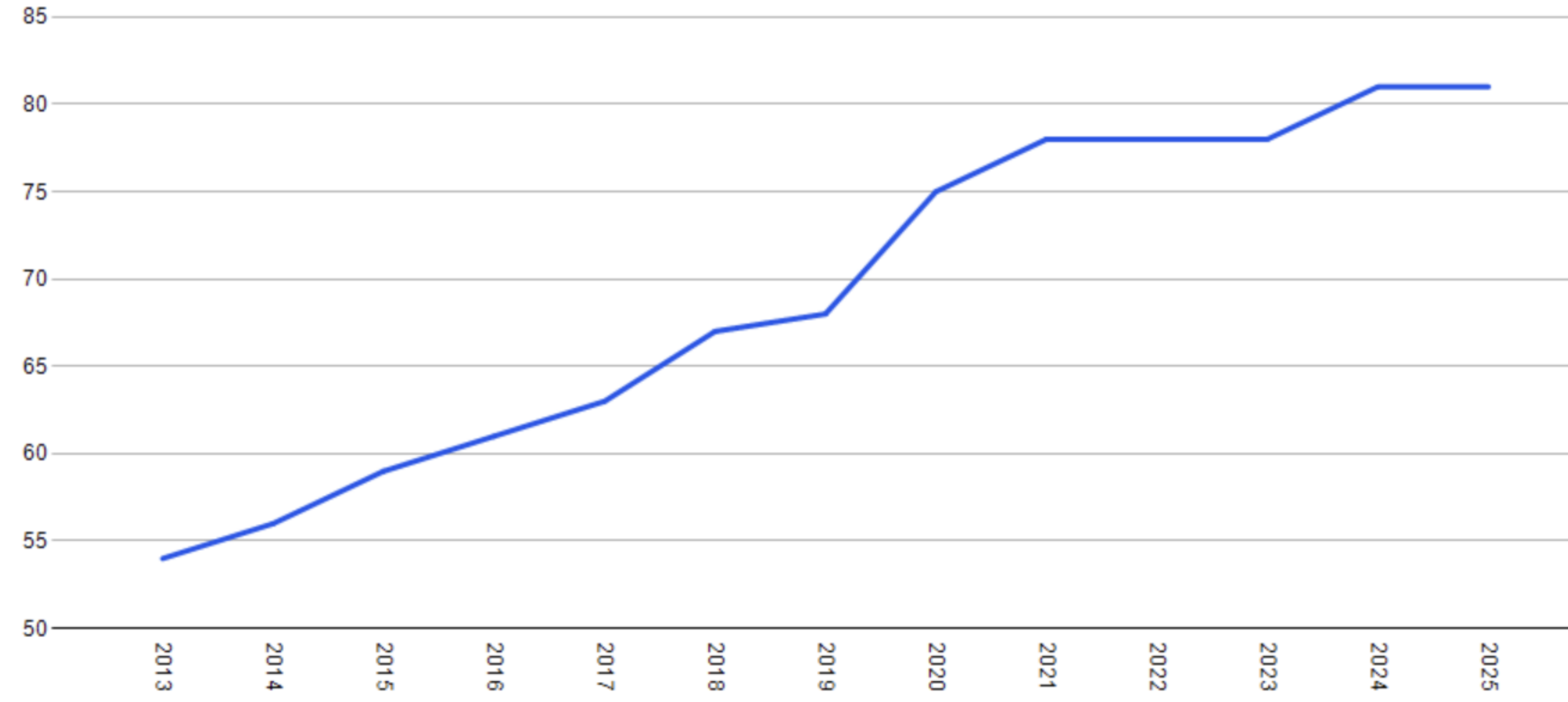
(Allt är inte nytt: Facebook upp- och nedgång, Skype -> Whatsapp, Yle Arenan, e-post mm)



IKT FÖR SENIORER



Befolkningens användning av informations- och kommunikationsteknik efter År. Totalt, Pensionär, Använt Internet under de senaste 3 månader, %.



# Vad behöver läras ut?

## Då

Dator

Manualer och klicka rätt

It som möjlighet

Säkerhet som separat ämne

Bluffmejl med dålig svenska

Lära sig program

## Nu

Mobil

Förstå mönster och ikoner

It som nödvändighet

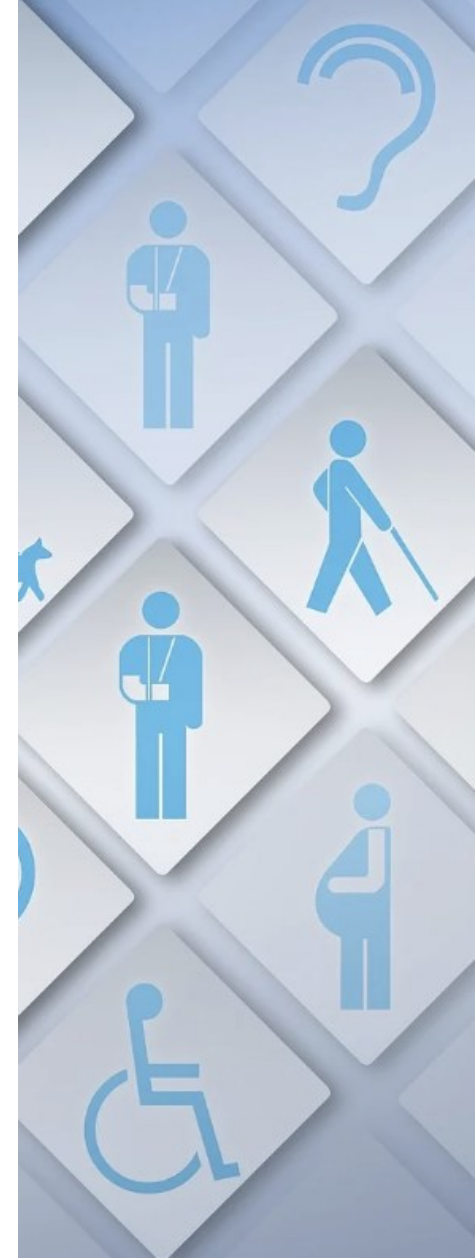
Säkerhet i varje moment

AI-stödda, trovärdiga  
bedrägerier

Lära sig hantera förändring

# Överkomma hinder

- Rädsla
  - Skapa en "säker zon". Förklara tydligt vad som *inte* går att förstöra (t.ex. "Du kan inte krascha telefonen genom att klicka fel").
  - Gör misstag till en del av lärandet. "Detta är den knappen vi trycker på om vi råkar hamna fel."
- Överväldigande mycket att kunna
  - Istället för "Lär dig e-post", börja med "Öppna appen"
  - Uppmärksamma framsteg, kanske inte lärde sig e-post, men tog steg i rätt riktning.
- Apparaterna blir allt krångligare
  - Ta bort alla ikoner och menyer som inte behövs för just den uppgiften. Fokusera på en sak i taget.



# Andragogik (Vuxenpedagogik)

Till skillnad från pedagogik (barn), utgår andragogik från att vuxna:

- **Behöver veta varför:** Vuxna måste förstå *varför* de ska lära sig en specifik app (t.ex. "för att kunna se barnbarnen på FaceTime") innan de är motiverade.
- **Har erfarenhet:** Handledaren kan koppla nya digitala begrepp till saker de lärande redan kan (t.ex. "Filstrukturen motsvaras av fysisk hylla med mappar").
- **Problemcentrerat:** Vill lösa konkreta problem snarare än att lära sig teori. Undvik abstrakta övningar; fokusera på "Hur skickar jag ett SMS?" istället för "Låt oss utforska telefonens meny".
- **Motivation:** Motivationen kommer från egna behov, självständighet och social kontakt, inte betyg eller läroplan.

# Vad behöver äldre datoranvändare kunna?

- Köpa dator
- Att koppla upp sig till nätet
- Skapa användarkonton
- Skicka och ta emot epost
- Söka information på nätet, värdera information
- Kommuniera på nätet, umgås med vänner på nätet
- Titta och lyssna på tv och radio
- Boka biljetter
- Betala räkningar
- Mobiltelefoner
- Bankkort