

Gør en forskel
VIA Pædagoguddannelsen

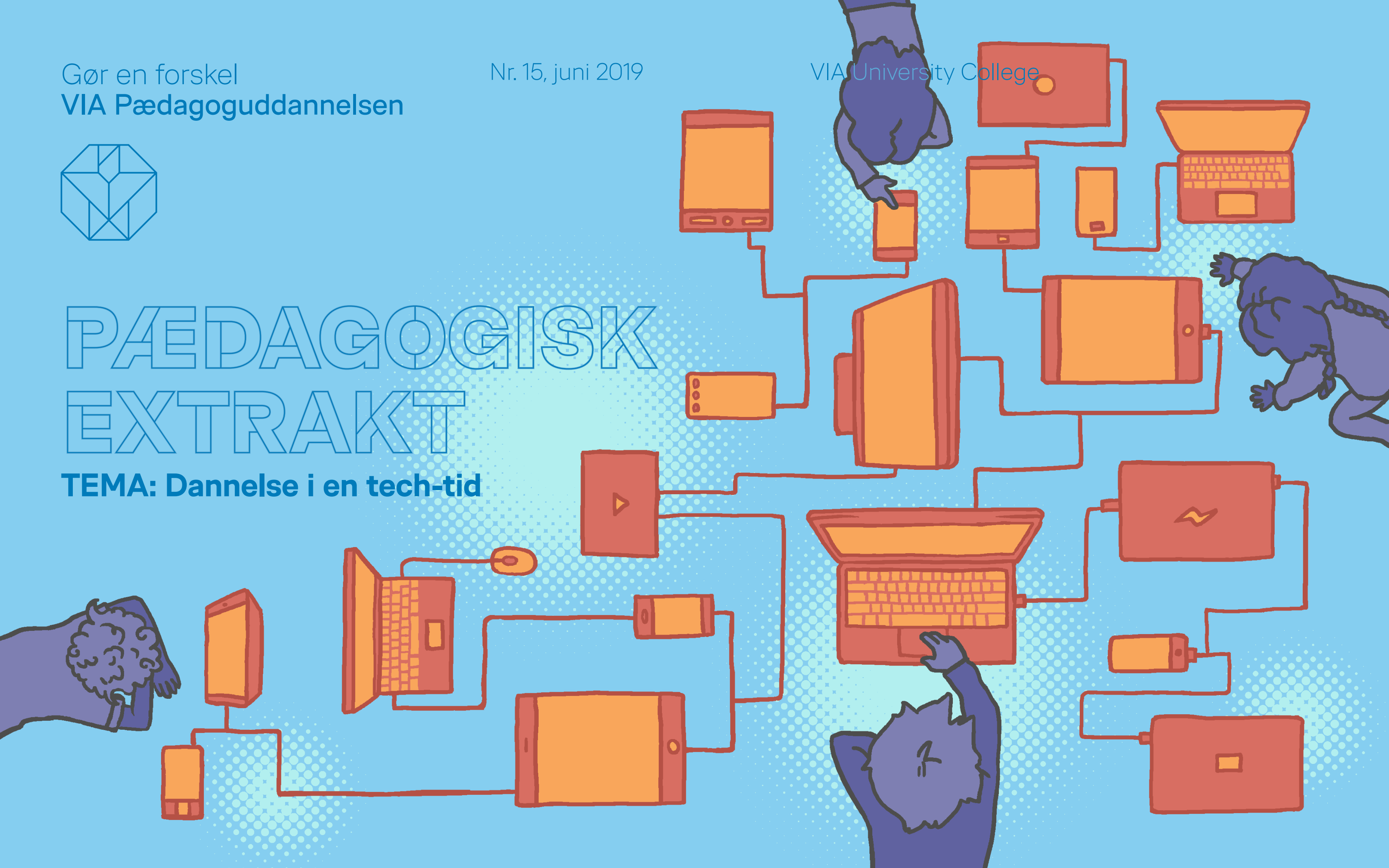
Nr. 15, juni 2019

VIA University College



PÆDAGOGISK EXTRAKT

TEMA: Dannelse i en tech-tid



INDHOLD



02 Indhold

Leder

03 Teknologi skal frigøre – ikke begrænse!

Redaktørens kolumne

04 Teknologiforelskelse eller digital detox?

Barn af en tech-tid, barn i en tech-tid

- 05 Digitale teknologier forandrer vilkårene for børnenes dannelse
- 09 Teknologiforståelse i dansk aftapning
- 12 Fra policy-tekst til digital praksis
- 15 Børnehave uddanner it-superbrugere
- 18 Apps skal skabe værdi – socialt og fagligt

Anmeldelser

19 Teknologisk tempo udfordrer den menneskelige hjerne og psyke

Når teknologien udvider det pædagogiske rum

- 21 ”Jeg vil bare gerne være social sammen med de andre asociale”
- 24 Brug digitale medier som genvej til pædagogiske samtaler
- 28 Fortællinger om at gentænke den pædagogiske samtale
- 30 Spil om digital adfærd skaber ligeværd

Cybersafe Generation – klædt på til en online virkelighed

- 33 Børn er meddesignere af digitalt undervisningsmateriale
- 36 ”Ja, ja ... vi følger da mormor-reglen”
- 40 ”You’ve got mail”

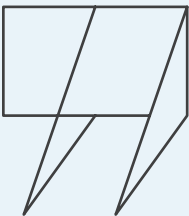
Klar til at arbejde med digitalt indfødte

- 44 Mediepædagogik – ny viden, flere værktøjer
- 46 Uddannet til at arbejde med digitalt indfødte
- 49 Sådan kvalificerer vi sammen dialogen om digital dannelse

Spids pen

- 52 Computerspil – mere end en digital sutteklud

SnapChat og videoapps kan være den digitale mellemmand, der skaber gennembrud i en fastlåst kommunikation.



24

Redaktionsansvarlig
Jeanette Ringgard Svendsen
jesv@via.dk

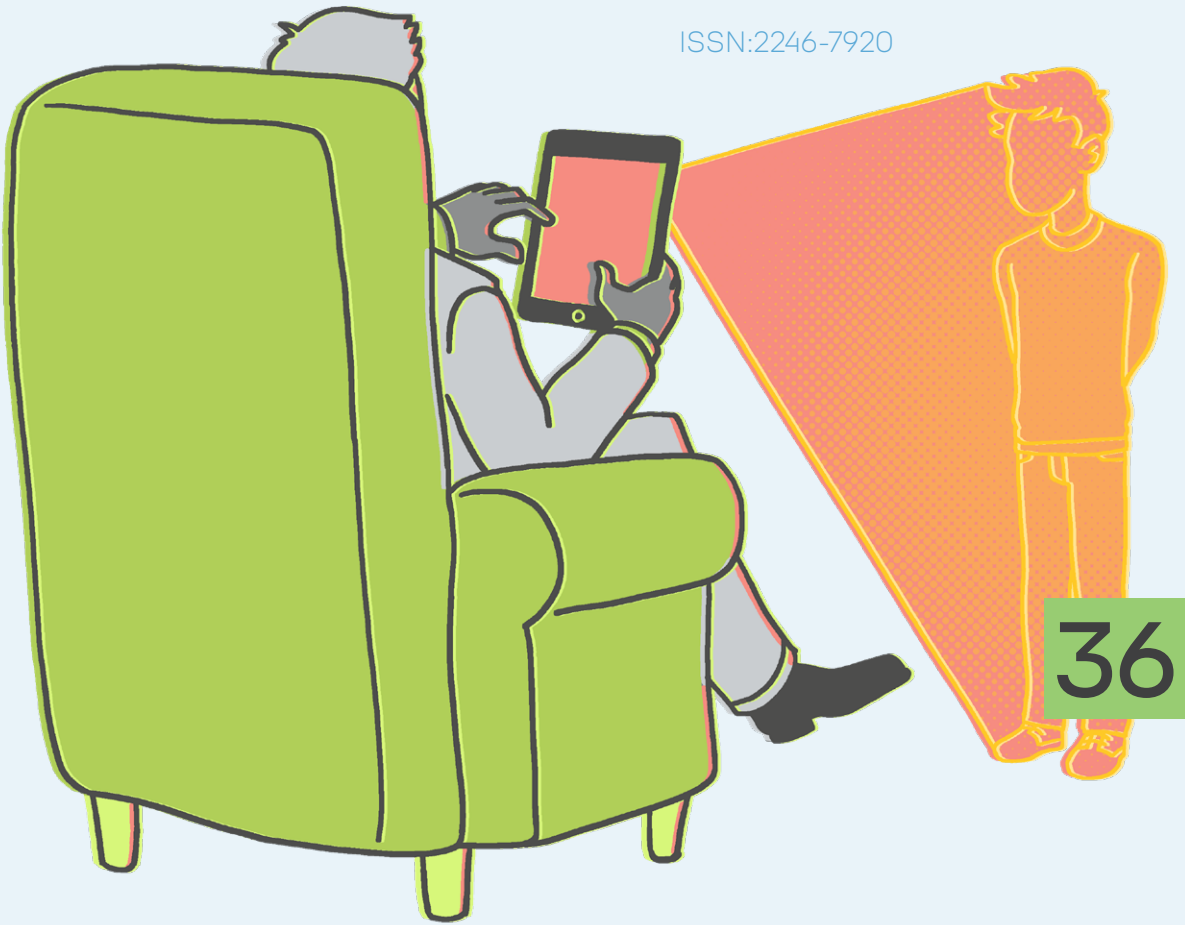
Layout
Lene Schaarup
lens@via.dk

Illustrationer
Irma Van den Poel
irmavandenpoel.com
Instagram: @ivdp_art
irma@vandenpoel.se

Journalist
Hanne Duus
hd@via.dk

Produktion
VIA Kommunikation, studieliv og
internationalisering – 2019

ISSN:2246-7920



LEDER

Teknologi skal frigøre – ikke begrænse!

Teknologi fylder stadig mere i vores hverdag. Langt de fleste har en smartphone i lommen – og vi forlader os på GPS'ens anvisninger og henter konstant informationer via Google.

Den teknologiske udvikling er også flyttet ind i det pædagogiske arbejde. Den indgår i kommunikation- og dokumentationsarbejdet, i interaktion med borgere og leg og læring med børnene. Det stiller krav til, at pædagoger ikke alene kan anvende teknologien – men også forstår og kritisk vurderer dens muligheder og faldgruber.

Og det kan ind i mellem være kompliceret at gennemskue teknologiernes betydning – ikke mindst i den konkrete pædagogiske virksomhed. Vi er imidlertid nødt til – i det pædagogiske arbejde med børn, unge og voksne – at forholde os nysgerrigt og reflekteret til teknologien. For teknologien kan bringe os guldæg og gøre pædagogiske landvindinger – men teknologien kan samtidig have indlejret værdier og tænkning, som strider mod de pædagogiske intentioner, vi i øvrigt stræ-

ber mod. Teknologien kan spille bag om ryggen på os – om man så må sige.

Teknologien er tohovedet

Et par eksempler vidner om den kompleksitet: I foråret 2019 fyldte historien om norske Mats fx – en ung mand, der til trods for sit svære og livstruende handicap havde etableret et stærkt globalt netværk ved hjælp af online gaming. En rørende historie om, hvordan teknologi kan skabe både identitet og helt nye muligheder for fællesskab.

Det var også i foråret, at forskningen påviste, at de nationale tests, der har præget folkeskolen siden 2010, ikke er så adaptive og dermed retvisende som hidtil antaget. Børn og unge, der troede, at de klarede sig godt i læsning, kan være misledt. Ligesom lærere, der har troet på resultaterne, kan have oplevet, at deres egen faglige dømmekraft blev sat ud af kraft af de teknologisk genererede resultater. Et eksempel, der gør det klart, at identitetsarbejdet og den fagprofessio-

nelle dømmekraft kan blive trængt, når teknologierne tager over og bliver styrende.

Blik for teknologiens muligheder

Det er afgørende, at vi forholder os konstruktivt og kritisk til teknologien i det pædagogiske arbejde. At pædagoger har blik for, hvordan deres arbejde kan støtte og udfordre teknologisk dannelse hos børn, unge og voksne. For målet må være, at teknologien frigør mennesket og skaber bedre muligheder og udvikling – ikke det modsatte.

I dette nummer af Pædagogisk Extrakt zoomer vi ind på teknologi og pædagogik, når vi fortæller om *Dannelse i en tech-tid*.

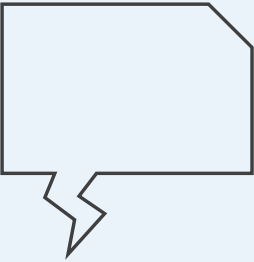
God læse- og lærelyst! ■

**OM**

Af Susanne Tellerup
sute@via.dk

Uddannelseschef for
VIA Pædagoguddannelsen

KLUMME



Teknologiforelskelse eller digital detox?

Elektroniske toner rammer mit øre – og jeg bevæger mig ud af søvnen. Ud af sengen og hen til taburetten i hjørnet for at slukke min smartphone. Nu er jeg vågen. Næsten.

Jeg har bevidst skabt afstand mellem mig og telefonen i soveværelset, sådan at jeg ikke ‘kommer til’ at tjekke og chatte, før jeg skal sove – og i løbet af natten. Mit påførte benspænd virker okay ... Men nu, mens jeg står på bare fødder i nattøj, tjekker jeg alligevel lige min mail. Og svarer. For så er den mail jo afsted ...

Jeg tager løbetøjet på. Jeg er en moderne medarbejder med fleksibel arbejdstid og selvledelse. Derfor bestemmer jeg

selv min mødetid og kan nå en tur i skoven, inden arbejdsdagen (formelt) starter. I dag lader jeg ørebøffer og smartwatch blive hjemme. For selvom musikken motiverer. Og selvom løbeuret kan registrere både højdekurver og hastighed – så foretrækker jeg i dag tankernes frie associationer og bogfinkens trille: Det-det-det-kan-du-sige-lige-så-tit-det-skallvære. Også selvom jeg går glip af et post med ‘nyeste tid’ på Facebook.

Teknologien har ændret vores liv. Massivt og markant. Overalt eksponeres vi for teknologien – og vi oplever, hvordan den påvirker vores adfærd. Telefonen er det gode eksempel:

Min Nokia 3310 kunne tilbage i 00’erne sende sms’er. Det var virkelig smart – revolutionerende. I dag går jeg rundt med en smartphone i lommen. Den rummer mit liv: Min kalender og telefonbog, fotos af vigtige øjeblikke, min yndlingsmusik og mine virtuelle identiteter på LinkedIn, Instagram ...

Men den nye teknologi udfordrer mig også – og tvinger mig til at forholde mig til mig selv på nye måder. Jeg udsætter konstant mig selv for digital distraction. Og jeg er nødt til at opstille selvregulerende benspænd og forholde mig til helt enkelte hverdagsrutiner. Det kræver energi – og det er faktisk noget, jeg har været nødt til at lære.

Kritikere råber derfor også vagt i gevær: Vi skal lukke ned, slukke, forbyde! Vi bør gennemgå en digital detox. For ‘teknologien har taget over og styrer os mere, end vi styrer den’, lyder kritikken. Vi bliver track’et og overvåget, vi bliver afledt og vildledt. Andre er decideret forelskede i de digitale teknologiers uanede muligheder. De kan løse alt – fra klimaudfordringer til samlivsproblemer.

Vi ser således en stigende polarisering i debatten om teknologi og digitalisering – også inden for det pædagogiske område. Fronterne trækkes op – og puster til henholdsvis skærmskam og ukritisk

iPad-konsum. Og denne polarisering er i bedste fald ærgerlig – og i værste fald en katastrofe.

For pædagogers arbejde handler altid om at danne mennesker. At klæde dem på til at møde samtiden. I 2019 må den pædagogiske dannelsesopgave derfor også forholde sig til teknologien. Kommende generationer skal dannes til at leve i og med teknologien – og derfor skal pædagoger have viden, så de på konstruktivt og nysgerigt kan udfordre børn, unge og voksnes adfærd i og med teknologien. Læs om, hvordan det kan ske, i dette temanummer!

Rigtig god fornøjelse ... ■



OM

Jeanette Svendsen
jesv@via.dk

Lektor på VIAPædagoguddannelsen
og redaktør af Pædagogisk Extrakt

Følg os også på [Facebook](#) og [Instagram](#) og kom med idéer til temaer, vi skal tage op. Har du selv en vigtig historie at fortælle, så tøv ikke med at kontakte os!

Glæd dig også til kommende temanumre:

Efterår 2019:
[Længe leve legen ...](#)

Forår 2020:
[Demokrati og pædagogik](#)

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID

Af Mikkel Hjorth, lektor VIA Lærerruddannelsen og ph.d.-studerende ved Aarhus Universitet

Digitale teknologier forandrer vilkårene for børns dannelse

Digitale teknologier ændrer fundamentalt den dannelses- og uddannelsesopgave, som pædagoger og lærere står overfor i hverdagen. For det digitale liv og nye teknologier udfordrer dét, vi skal kunne, måden vi er sammen på – og vilkårene for at være kritiske samfunds- og medborgere.

Vi har i Danmark en tradition for at uddannelse ikke bare skal forberede børn til fremtidens arbejdsmarked. Tværtimod skal børnene – helt fra vuggestue og børnehave og op gennem grundskolen – forberedes til et samfund med frihed og folkestyre. De skal have baggrund for selv at tage stilling og handle. Med andre ord skal danske børns møde med uddannelsessystemet være alment dannende.

Gennem de seneste generationer har vi set eksplosiv udbredelse af digitale teknologier; smartphones, iPads og bærbare computere er på en enkel generation blevet allemandseje, og det har mange gevinster. Det er imidlertid min påstand, at vi i dag samtidig lever i et overvågnings- og manipulationssamfund, og at vores anvendelse af de nye digitale teknologier har forandret vilkårene for den måde, vi må og skal tænke dannelse og uddannelse på.

Den tyske uddannelsesfilosof Gert Biesta har beskrevet, hvordan almentdannende uddannelse fungerer på tre niveauer. Jeg vil her anvende Biestas terminologi til at belyse, hvordan vilkårene for at danne og uddanne børn og unge er påvirket af digitale teknologier – både i forhold til kvalifikation, socialisation og subjektifikation (Biesta, 2010).



BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



Kvalifikation – hvad skal vi kunne i fremtiden?

Digitale teknologier har forandret de kundskaber, børn og unge skal tilegne sig for at kunne være en del af fremtidens arbejdsmarked, såvel som for at kunne agere myndigt i andre sammenhænge. Tidligere accepterede vi måske, at nogle elever ikke fik det store udbytte af deres tid i samfundets uddannelsesinstitutioner. De ville kunne klare sig fint ved at køre traktor eller ved at arbejde som lagerarbejdere – uden behov for særlige skolekundskaber.

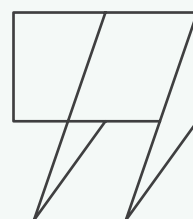
Men i dag produceres selvkørende traktorer, og i moderne lagerbygninger arbejder flere robotter end mennesker. Fremtidens landmand og lagerarbejder skal altså have forstand på at håndtere selvkørende robotter. I andre brancher, der traditionelt kræver gode skolekundskaber, skrives nyheder af virtuelle robotter og soft-

ware overtager større og større dele af advokaternes arbejde. Så også journalister og advokater bliver afhængige af at kunne arbejde sammen med smarte, digitale teknologier, som ofte er baseret på neurale netværk.

Et forandret arbejdsmarked venter

En rapport fra HK og CEVEA konkluderede i 2015, at "876.689 stillinger er i høj risiko for automatisering over de næste årtier." (Tænk tanken CEVEA & HK Danmark, 2015). Tilsvarende konkluderede konsulenthuset McKinsey & Company i en rapport for Disruptionsrådet i 2017: "at eksisterende teknologi kan automatisere op mod 40 pct. af de samlede arbejdstimer i Danmark" (McKinsey & Company, 2017).

Uanset hvor meget sandhedsværdi, vi tillægger den slags rapporter, vil jeg hævde, at digitale



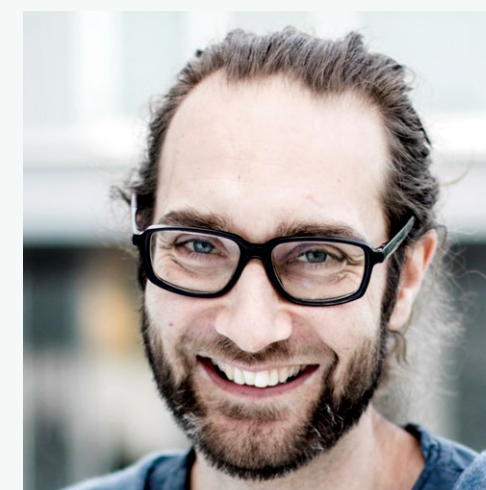
Idag produceres selvkørende traktorer, og i moderne lagerbygninger arbejder flere robotter end mennesker.
Fremtidens landmand og lagerarbejder skal altså have forstand på at håndtere selvkørende robotter.



Podcast – lyt med her

Tema: Teknologiforståelse – hvordan påvirker digitale teknologier måden vi er myndige, demokratiske borgere på?

Gæst: Mikkel Hjorth, ph.d. og lektor, VIA Læreruddannelsen



OM

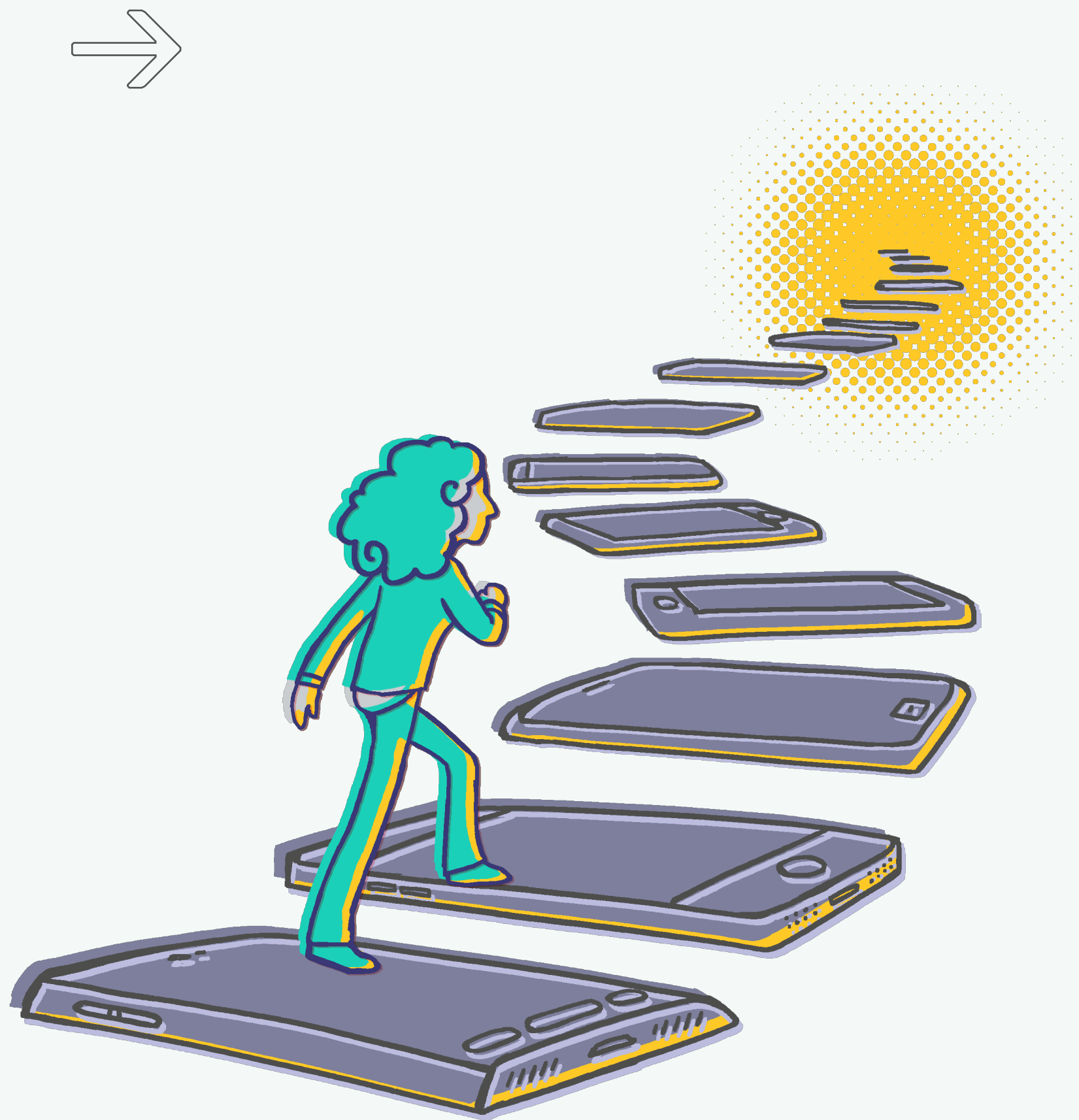
Mikkel Hjorth
misi@via.dk

Lektor VIA Læreruddannelsen og ph.d-studerende ved Aarhus Universitet.

Mikkel forsker i digital design og digital myndiggørelse i grundskolen. Han har især beskæftiget sig med lærernes rolle i forhold til elevers kreative og skabende processer med digitale teknologier i makerspaces.

Mikkel har været medlem af Undervisningsministeriets ekspertskrivegruppe for teknologiforståelse i skolen.

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



teknologier har udfordret uddannelsesinstitutionernes kvalifikationsopgave. Altså opgaven med at gøre kommende generationer klar til den konkrete virkelighed, der venter dem.

Socialisation

– hvordan skal vi kunne være sammen i fremtiden?

Et andet niveau, som Biesta peger på, handler om hvordan vi gennem dannelse og uddannelse understøtter en socialisation af børn og unge. De skal kort sagt guides ind i relevante måder at være i verden på. Og her er det tydeligt, at de digitale teknologier har ændret de måder, vi, både sammen og hver for sig, er til stede i verden på.

Teknologierne har ændret det Biesta kalder eksisterende måder at være på. Børn og unge er i dag sammen i spil som Fortnite og på sociale medier som Snapchat, Instagram og Facebook. De

kommunikerer på en række forskellige digitale platforme, og de spejler sig i mere eller mindre kendte Youtubere og influencere.

Uanset, om man ser denne udvikling som kærkommen – eller om man hellere så, at børnene slukker for teknologien, har flere forskere, fx Stine Liv Johansen, medieforsker på Aarhus Universitet, vist, at digitale teknologier allerede har skabt nye perspektiver på de måder, vi er sammen på (Johansen, 2014). Derfor er den opgave, dagtilbud og uddannelsesinstitutionerne har i forhold til socialisation af børn, også forandret.

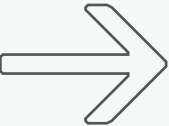
Subjektifikation

– hvordan lærer vi at forholde os kritisk i fremtiden?

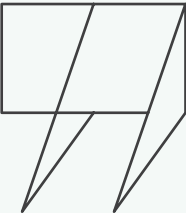
Endelig – og måske vigtigst – vil jeg hævde, at digitale teknologier har forandret vilkårene for den fælles opgave med at

forberede børn til at være åndsfrie og myndige medborgere. I Biestas terminologi har alment dannende uddannelse en subjektifikationsopgave i forhold til at forberede børn til at handle og tænke selvstændigt. I dette perspektiv forbereder vi, i danske dagtilbud og skoler, børn til at kunne sætte sig ud over eksisterende måder at være i verden på. Fx ved selv at kunne tage stilling og handle i forhold til aktuelle politiske agendaer. Jeg vil imidlertid hævde, at vi lever i overvågnings- og manipulationssamfund. Alle de klik og likes vi foretager på sociale medier bliver monitoreret, vores position og bevægelser bliver overvåget gennem vores telefoner, og der er eksempler på, at private samtaler bliver aflyttet af digitale assistenter som Google Home. Det, vi gør, bliver omformet til data og solgt videre gennem såkaldte data brokers for at kunne manipulere os gennem reklamer. Det

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



Digitale teknologier har forandret vilkårene for den fælles **opgave med at forberede børn til at være åndsfrie og myndige medborgere.**



er ikke nyt, at firmaer forsøger at tilpasse deres reklamer for at manipulere os bedst muligt, men jeg vil hævde, at graden af overvågning og manipulation har forandret subjektifikationsopgaven. Jeg vil illustrere dette med følgende eksempel:

I foråret 2018 kom det frem, at firmaet Cambridge Analytica ulovligt havde indsamlet Facebook-brugeres data for at lave såkaldt psykografiske profiler af disse brugere. Profilerne blev brugt til at forudsige, hvordan brugerne kunne påvirkes politisk. Cambridge Analytica, der assisterede Donald Trump ved præsidentvalget og Brexit-tilhængerne i Storbritanniens EU-afstemning, hævder, at de kender os bedre end vores egen partner, hvis de blot har adgang til 300 likes på vores Facebook-profiler. Og eftersom både Trump og Brexit-siden vandt, er der grund til at tro, at de i hvert fald kan målrette deres mani-

pulation mere effektivt, end mere traditionelle metoder.

Cambridge Analytica-skandalen er et konkret eksempel på, at digitale teknologier har forandret vilkårene for at være en åndsfri og myndig medborger. Og i en dansk kontekst må vi derfor tale om, at de digitale teknologier har forandret vilkårene for den subjektifikationsopgave, som dagtilbud og grundskolen står med.

Prioter den digitale myndiggørelse

Eksemplerne ovenfor lægger sig formodentlig i halen på de erfaringer, som pædagoger og lærere dagligt oplever i deres dannelses- og uddannelsesopgave med børn og unge. For digitale teknologier har forandret vilkårene for børnehavens dannelses- og skolens uddannelsesopgave – på alle Gert Biestas tre niveauer. Når uddannelse har til formål

både at forberede børn og unge til fremtidens arbejdsmarked og til at være åndsfrie, myndige medborgere i et demokratisk samfund, er der derfor behov for, at vi forholder os til, at vilkårene for denne opgave er fundamentalt forandret. Og her er udvikling af en ny faglighed i grundskolen – nemlig teknologiforståelse – ét af svarene. Vi skal således udvikle en faglighed, der prioriterer teknologisk tankegang og handleevne: Kodefærdigheder, analyse af data og digitale designprocesser, etc. Men først og vigtigst, så skal vi sætte fokus på, hvordan fremtidens generationer uddannes til at være myndige, åndsfrie borgere i et digitalt samfund. ■

Litteratur

Biesta, G. (2010). Good education in an age of measurement: Ethics, politics, democracy. Boulder, CO: Paradigm Publishers.

Johansen, Stine Liv (2014). Børns liv og leg med medier. Danmark: Dafolo.

McKinsey & Company. (2017). Automatiseringens effekter på det danske arbejdsmarked. Danmark.

Tænk tanken CEVEA & HK Danmark. (2015). Digitale trends & det danske arbejdsmarked – en gennemgang af de positive og negative aspekter af den næste digitale revolution. Danmark.

Undervisningsministeriet. (2018). Læseplan for forsøgsfaget teknologiforståelse. Danmark.

Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. Journal of Curriculum Studies, 44(3), 299–321.

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID

Af Mikkel Hjorth, lektor VIA Læreruddannelsen og ph.d.-studerende ved Aarhus Universitet

Teknologiforståelse – i dansk aftapning

‘Teknologiforståelse’ er en ny type faglighed, der gennem tre år testes i 46 danske skoler over hele landet. Det handler om meget mere end datalogi og kodefærdigheder. For målet er at klæde børnene på, så de både kan analysere og mestre teknologien – og forholde sig kritisk til den.

Teknologiforståelse er en helt ny faglighed, som netop nu er på vej ud på 46 danske skoler over hele landet. Det sker i et treårigt forsøg, hvor fagligheden teknologiforståelse skal afprøves på forskellige måder. På halvdelen af skolerne afprøves teknologiforståelse som et helt nyt fag med 80 lektioner om året i 1.-9. klasse. Mens den anden halvdel af skolerne arbejder med teknologiforståelse som faglighed i matematik, dansk, natur/teknologi, billedkunst, håndværk og design, fysik/kemi og samfundsfag.

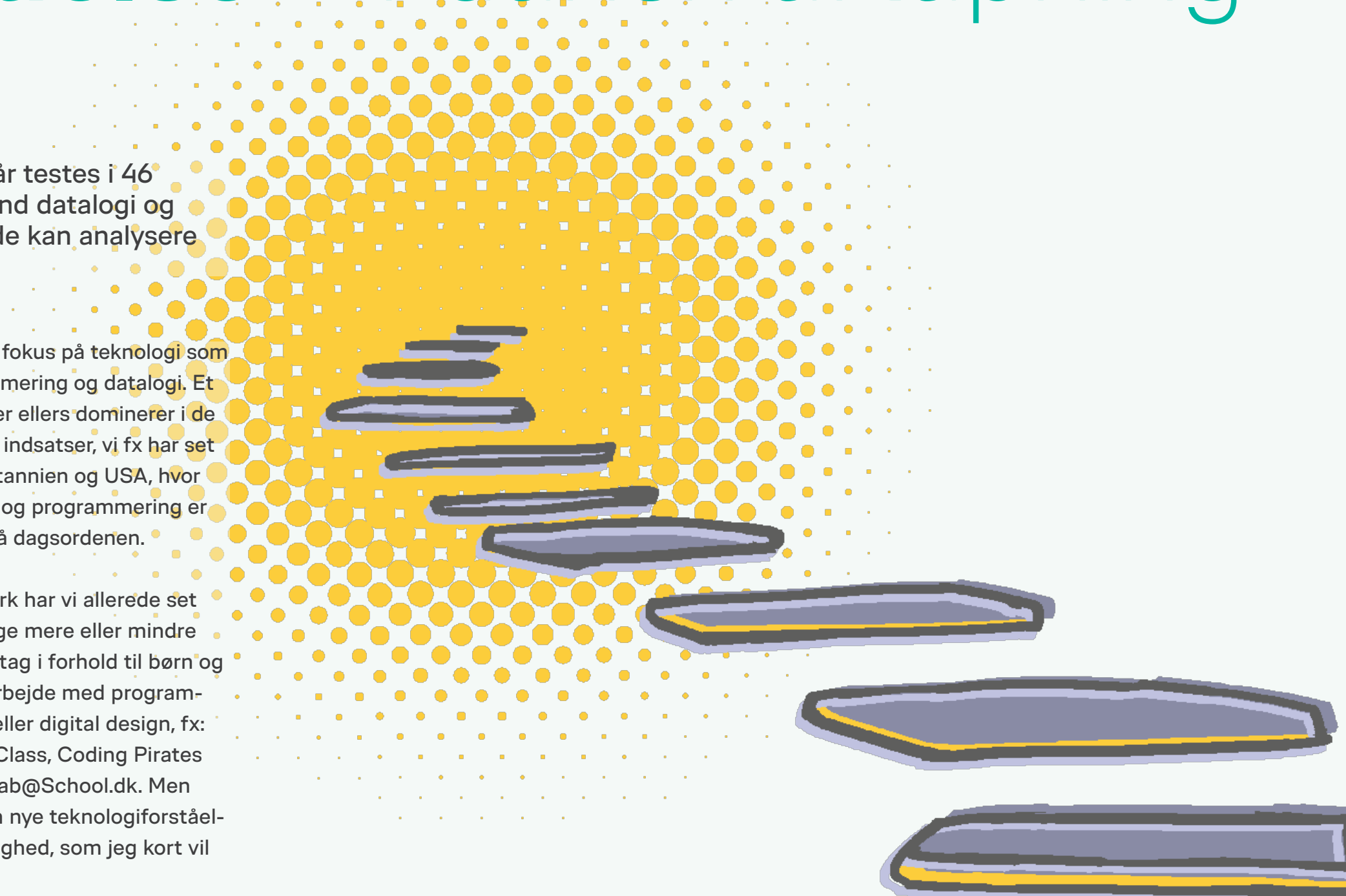
Målet er, at resultaterne på testskolerne kan være med til at udstikke vejen for, hvordan teknologiforståelse bedst implementeres som en væsentlig del af det danske uddannelsessystem.

Bred og helhedsorienteret tilgang til teknologi

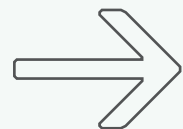
Den faglighed, man ønsker at fremme i danske skoler, skal have et bredt og helhedsorienteret perspektiv på teknologi. Med dette valg udstikker ministeriet en retning og lægger samtidig afstand til et mere

snævert fokus på teknologi som programmering og datalogi. Et fokus, der ellers dominerer i de tiltag og indsatser, vi fx har set i Storbritannien og USA, hvor datalogi og programmering er øverst på dagsordenen.

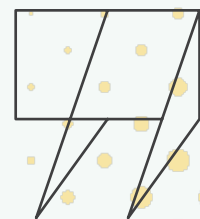
I Danmark har vi allerede set forskellige mere eller mindre lokale tiltag i forhold til børn og unges arbejde med programmering eller digital design, fx: Coding Class, Coding Pirates og FabLab@School.dk. Men med den nye teknologiforståelses-faglighed, som jeg kort vil



BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



Børnene skal lære at analysere teknologierne, som om det var et digt eller en anden tekst, de skal forstå indgående.



præsentere nedenfor, sætter vi et bredere fokus og tager udgangspunkt i elevernes myndiggørelse og åndsfrihed.

Særlig dansk toning

Digital myndiggørelse handler fx om, at børnene ikke blot skal forstå den tekniske dimension i de teknologiske designs, som de omgiver sig med – fx 'Google Home' (en digital hjemmeassistent) eller i den motions-app, de har på telefonen. Børnene skal derimod lære at analysere teknologierne, som om det var et digt eller en anden tekst, de skal forstå indgående.

For hvad er intentionen med 'Google Home'? Hvad kan den tilbyde mig som modtager – og hvad vil den (og producenten) have mig til at gøre? Hvordan bliver jeg fx brugt – eller udnyttet – som forbruger til at aflevere informationer om mig selv, mit politiske ståsted, mine vaner og tilbøjeligheder? Og

hvilke konsekvenser har det for mig, min familie og mine venner, at Google Home lytter med og gemmer alt, hvad vi fortæller hinanden på en server i Kina? Kan disse informationer mon senere bruges mod mig?

Det er på den måde utrolig vigtigt, at børnene bliver bevidste om de konsekvenser, der er forbundet med at invitere teknologien ind i deres liv. Og hvis vi ønsker at danne dem til myndige og åndsfrie borgere, må de derfor lære at forstå, analysere og reflektere over risikoen ved overvågning. Og dermed kende bagsiden af medaljen, når teknologien bliver styrende i vores liv. I det nye teknologiforståelsesfag er det på den måde elevernes digitale myndiggørelse, der skal være styrende. Ikke færdigheder som programmering. Og der er derfor tale om et specifikt dansk perspektiv på digitale kompetencer, som vi ikke ser andre steder i verden.

Digital myndiggørelse som styrende princip

Jeg mener, at den nye teknologiforståelses-faglighed er et godt bud på, hvordan vi kan arbejde helt konkret med de forandrede vilkår for dannelse, som teknologien stiller os overfor. Og ud over det helt overordnede princip om digital myndiggørelse, så rummer teknologiforståelses-fagligheden også andre nye indholdselementer, der er vigtige for fremtidige generationer. Det er fx elementer som computationel tankegang og digital design, der skal lære børnene, at virkeligheden omkring dem kan gøres til data, som vi kan designe ud fra. Et konkret eksempel er den førerløse bil, der kender forskel på et vejskilt og et menneske i bevægelse. Hvordan designer man den?

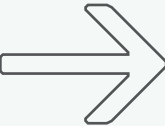
Det er imidlertid særligt i koblingen imellem det, børnene skal lære om kodning og design

Teknologiforståelse – en ny faglighed i grundskolen

- I foråret 2018 formulerede Undervisningsministeriet et kommissorium, der bygger på mange års forskning. Kommissoriet danner baggrund for udviklingen af den ny faglighed: Teknologiforståelse.
- Mellem 2019-2021 testes teknologiforståelse på 46 skoler over hele landet.
- Halvdelen af skolerne indfører teknologiforståelse som et nyt fag med 80 lektioner om året (1.-9. klasse).
- Den anden halvdel indfører teknologiforståelse i eksisterende fag: Matematik, dansk, natur/teknologi, billedkunst, håndværk og design, fysik/kemi og samfundsfag.
- På hver skole deltager enten indskoling, mellemtrin eller udskoling.

Se mere på tekforsøget.dk

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



og så indholdet i kompetenceområdet om digital myndiggørelse, at det alment dannende perspektiv træder frem. I digital myndiggørelse bør barnet forholde sig til eksisterende måder at være på i en digital verden. Som beskrevet i eksemplerne ovenfor, så bør børnene forholde sig til overvågning og manipulation, og de bør vurdere de afledte konsekvenser for åndsfriheden. Er vi frie mennesker, hvis alt hvad vi siger, bliver registreret? Træffer vi frie valg, hvis vores sociale profiler sladrer om os – og bidrager til kampagner, der skal påvirke os i bestemte retninger?

Dansk dannelse i en digital tidsalder
Digital myndiggørelse og dets kobling til digital design og designprocesser er en dansk opfindelse. Mens computationel tankegang og særligt teknologisk handleevne minder mere om det, man har forsøgt sig

med i eksempelvis amerikanske og engelske skolesystemer. Det bliver spændende at følge, om denne særlige danske tilgang til almen dannelse i en digital tidsalder reelt vil give svar på de udfordringer, som digitale teknologier har skabt. Samtidig er der behov for at videreudvikle fagligheden, og for at finde ud af, hvordan den fx kan dyrkes med børn i førskolealderen i danske dagtilbud. Her har landets dagtilbudspædagoger en spændende og vigtig opgave. ■



Teknologiforståelse som faglighed	
Kompetenceområder	Hvad skal børnene lære?
<i>Digital myndiggørelse</i> handler om kritisk, reflektiv og konstruktiv undersøgelse og forståelse af digitale artefakters muligheder og konsekvenser.	Når vi installerer en ny app på telefonen, klikker vi ofte bare – ‘ja’, og giver dermed app’en adgang til kameraet på telefonen. Børnene skal lære at vurdere, hvad de siger ja til, ligesom de også skal lære at forholde sig til konsekvenserne – fx overvågning. Måske fører børnenes evne til at reflektere over, hvordan app’en fungerer til overvejelser om, hvordan den kunne forbedres. Og på denne baggrund kan de vælge, om de vil lede efter en anden app, der fungerer bedre.
<i>Digital design og designprocesser</i> handler om tilrettelæggelse og gennemførelse af en iterativ designproces under hensyntagen til en fremtidig brugskontekst.	Børnene arbejder med en skabende og kreativ tilgang til teknologi. Med digitale teknologier designer eleverne løsninger på konkrete, virkelige problemstillinger for andre. Det kan være et vandingsanlæg til en plantevæg eller en kalender, der skal deles af mange. På den måde får eleverne erfaringer med at træffe valg på andres vegne og indtænke deres behov og intentioner i digitale designs.
<i>Computational tankegang</i> handler om analyse, modellering og strukturering af data og dataprocesser.	Børnene arbejder med at gøre virkeligheden til data. De skal fx lære at forstå, hvordan en computer ser verden omkring sig. Den førerløse bil eller operationsudstyret reagerer på omgivelserne. Men hvordan laver man omgivelserne om til data, som computeren kan forstå og handle ud fra?
<i>Teknologisk handleevne</i> handler om mestring af computersystemer, digitale værktøjer og tilhørende sprog, samt programmering.	Børnene skal lære at indsamle og bearbejde data, så de selv kan designe og tilpasse digitale artefakter, fx apps og robotter, der løser et problem. De skal kort sagt lære fundamentet for både en konstruktivt skabende og en kritisk analyserende tilgang til digitale teknologier.

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID

Af Peter Hornbæk Frostholm, lektor VIA Pædagoguddannelsen

Fra policy-tekst til digital praksis

Ny lovgivning stiller krav om, at pædagoger inddrager digitale teknologier mere kvalificeret i dagtilbud. Brug anledningen til at afprøve fællesskabsskabende og dannende medielege – og til at formulere en stærk mediepædagogik, lyder opfordringen fra Peter Hornbæk Frostholm, lektor på VIA Pædagoguddannelsen.

Master for en styrket pædagogisk læreplan blev i 2016 udgivet af Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling. Masteren beskriver det pædagogiske grundlag og rammerne for, hvordan danske dagtilbud fortsat skal arbejde med læreplanstemaer. Der lægges især vægt på, at børn lærer gennem kroppen og sanserne ved at eksperimentere (og lege!). Det

skal, ifølge masteren, ske med og gennem forskellige materialer, så barnet derigennem gør sig nye opdagelser.

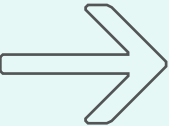
Hvis vi forstår begrebet 'materiale' helt konkret – og sidestiller det med andre materialer som ler, en cykel eller vand i baljer på legepladsen – så handler udforskning og leg også om at bruge forskellige digitale

medier. Tablets og robotter kan altså sidestilles med dét at lære gennem eksempelvis natur- eller kulturoplevelser.

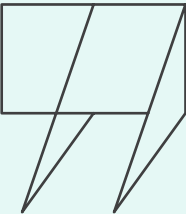
Nogle pædagoger oplever det som en udfordring at få robotter, tablets og kodningslegetøj til at give mening, og synes samtidig, det er svært at få plads i en i forvejen rammesat og fokuseret dannelsespraksis.



BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



Digitale teknologier må være lige så vigtig en del af enhver børnehavehverdag – og lige så meget et dannelsesaspekt, som turen efter kriblekrabledyr i skoven.



Andre steder, som i Bording Børneby, er pædagogerne allerede langt med at tænke det digitale ind i dagligdagens leg.

Stop eksortisering af iPaden
Gennem en årrække har min kollega, Heidi Pugh, lektor VIA Pædagoguddannelsen, og jeg har fulgt Bording Børneby, hvor pædagog Majbrit Dubgaard Sørensen og hendes kolleger arbejder med små robotter, apps og programmering i deres pædagogiske hverdag med børnene. Deres arbejde har vist os, at iPaden kan tages alvorligt som legetøj i den pædagogiske praksis. Det er ikke nødvendigt at eksotisere og fremmedgøre digitale teknologier som iPads, robotter og andre digitale dingener. Det kan vi lade os inspirere af.

“Vi valgte at behandle iPad’en som ethvert andet stykke legetøj – LEGO, biler, dukker og så videre”, fortæller Majbrit

Dubgaard Sørensen. “Så vi placerede den på en hylde, så børnene selv kunne tage den, når de havde lyst”. I Bording Børneby måtte der imidlertid et kursus om pædagogik, didaktik og iPads til, før pædagogerne overskred en hverdagspraksis, hvor de blot fulgte børnenes umiddelbare fornemmelser og brug af iPaden. “Før kurset downloadede vi bare et spil, hvis børnene kendte til et, som de havde lyst til. Vi tænkte ikke over, hvilke apps der var på den”, fortæller Majbrit Dubgaard.

Kurset hjalp personale og ledelse med at få øje på, at medieleg og mediepædagogik især handler om at forme meningsfulde fællesskaber mellem institutionens børn og voksne. Og at de digitale redskaber her kan fungere som værdifulde nye led i de i forvejen igangværende dannelsespraksisser i børnehaverne. Nu fungerer iPad’en som et

værdifuldt pædagogisk værktøj og personalet har skabt en refleksiv praksis i forhold til brugen af den. I Bording beslutter et udvalg blandt pædagogerne nemlig, hvilke apps der downloades. Og det kræver et solidt pædagogisk argument for at få en app på institutionens iPads. Pædagogerne skal kunne se og forklare, hvordan et spil eksempelvis kan bidrage til børnenes udvikling på den ene eller anden måde. Derefter kan børnene eksperimentere, som de har lyst til. Og de bliver ikke afbrudt i deres leg.

Den digitale leg er social
Erfaringerne fra Bording viser, at børnene er sociale i deres udforskning af tablet’ens muligheder. I børnehaven ser pædagogerne nemt fire børn, der er i gang på samme iPad. Pædagogerne sanktionerer ikke tiden i afgrænsede minutter – og den manglende tidsbe- grænsning betyder, at børnene



OM

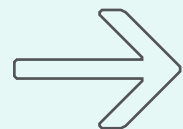
Peter Hornbæk Frostholt
phf@via.dk

Lektor, VIA Pædagoguddannelsen og programmedarbejder ved VIA Børn og unges hverdagsliv

Peter er optaget af børn og unges hverdagsliv i og også imellem pædagogiske praksisser, unges fritidsliv og subkulturelle ungegrupper.

Peter arbejder med antropologiske undersøgelser af mediepædagogik og børn og unges medielege og -eksperimenter. Særligt med fokus på computerspil og gaming-fællesskaber.

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



har lettere ved at acceptere, at legen omkring iPad'en foregår som en gruppeaktivitet, alle kan fordybe sig i.

Også de små kodnings-robotter BeeBot har plads i hverdagens legepraksis i Bording Børneby. Gennem eksperimenter med kodning får børnene hands-on-erfaringer med at kode – og altså erfaringer med at bestemme og beslutte, hvad robotten skal kunne. Når robotten kodes til at parere ordre, gennem få tryk på knapperne på robot-biens ryg, leger børnene samtidig med forståelsen af årsag-virkning og logisk tænkning (Pugh, Frostholt & Dubgaard).

Fra policy-tekst til digi-praksis
Det kræver et grundigt oversættelsesarbejde af pædagoger i danske dagtilbud, når ny lovgivning og ministerielle krav banker på og rejser forventninger om en forandret prak-

tisk pædagogik. Den styrkede pædagogiske læreplans krav om, at børn i dagtilbud skal dannes til at begribe og handle i en digitaliseret og global verden – og at det skal ske med afsæt i lege og aktiviteter, der både er meningsfulde og udfordrende, kræver netop konkret oversættelse. Og her mener vi, at vi med fordel kan skele til det oversættelsesarbejde, der fx er gjort i Bording Børneby og den forandrede praksis, det har medført her.

Børnehavepædagoger – og deres ledere – må derfor beslutte sig for at tage livtag med medieleg og eksperimenter med digitale medier, kodning og virtual reality. Og med alle de sociale og etiske komplikationer, der følger med vores gennemdigitaliserede tilværelse.

Digitale teknologier må være lige så vigtig en del af enhver børne-

havehverdag – og lige så meget et dannelsesaspekt, som turen efter krible-krabledyr i skoven. Det handler ganske enkelt om at følge med udviklingen i samfundet. Ligesom pædagogerne er tvunget til at undersøge og forstå rækkevidden af disse medier i en dannelsesoptik og som led i børnenes udvikling og identitetsarbejde (Pugh, Frostholt & Dubgaard 2019).

Og slutteligt – en opfordring

Vi ved nu, at det forventes, at børn dannes til at kunne begribe og handle i en digitaliseret hverdag. Vi har også set eksempler på, hvordan det kan ske i en daglig pædagogisk praksis; nemlig gennem leg og eksperimenter. For det er sådan dannelse sker i børnehaven.

Jeg opfordrer pædagogerne til at åbne sig imod det digitale felt. Til, med et kritisk refleksivt udgangspunkt, at lade sig inspirere af de eksperimen-

terende og legende tilgange, som forskere, fx. Lektor Klaus Thestrup, Aarhus Universitet, i flere år har slået på tromme for. Pædagogerne skal ikke smide deres viden om sanselig leg, social udvikling i fællesskaber eller viden om motorikkens betydning ud. De skal modsat omsætte den i dette nye felt – gennem nye 'materialer' som tablets eller robotter.

Børn dannes gennem deres umiddelbare omverden – og den selvoverskridelsesproces, som barnets dannelse er, må naturligvis tage udgangspunkt i dets umiddelbare nærmiljø og sammen med de pædagoger, barnet er omgivet af. Men det kræver, at pædagogerne gør nye materialer tilgængelige i dannelsesprocessen. Præcis som vi ser det, når fire børn samles om iPad'en i leg, udveksling af ideer og erfaringer på gulvet i Bording Børneby. ■

Læs mere om de nye krav

I juni 2016 udgav Børne- og Socialministeriet den såkaldte Master for en styrket pædagogisk læreplan – pædagogisk grundlag og ramme for det videre arbejde med læreplanstemaer og for brede pædagogiske læringsmål.

Masteren rammesætter arbejde med de styrkede læreplaner.

Læs Masteren **her**

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID

Af journalist Hanne Duus, VIA University College, hd@via.dk

Børnehave uddanner it-superbrugere – og styrker inklusionen

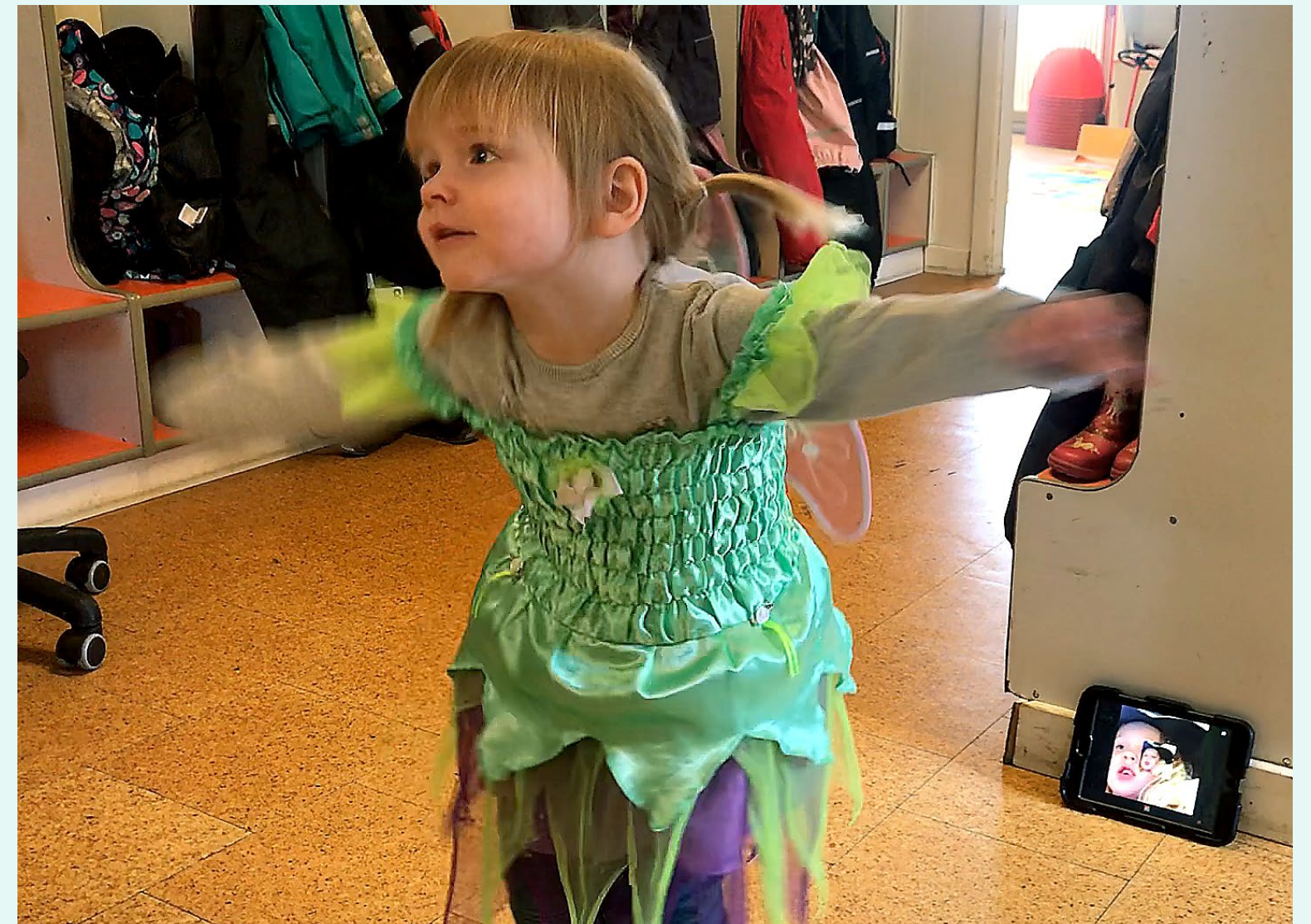
I Bording Børneby er der ingen tidsbegrænsning, når børnene leger med iPaden. Det er en del af den digitale strategi for det pædagogiske arbejde. Ifølge Majbrit Dubgaard Sørensen, pædagog, er børnenes digitale dannelse en væsentlig del af pædagogerne's ansvar.

Inde i rummet er Krestine koncentreret i gang med iPaden. Først ligger hun på maven, mens hun trykker rundt på iPaden. Da hun har fundet den video, hun leder efter, trykker hun på den og ser den igennem. Så rejser hun sig op, trykker på videoen igen og står i dansepositur, mens hun ser, hvordan pigen på videoen danser. Da hun har memoreret dansen, går hun selv i gang. Med hop, piruetter og andre dansetrin, hun har set på videoen. Kombineret med lidt af hendes egne idéer og kompositioner.

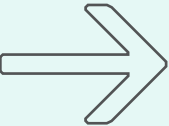
Krestine går i Bording Børneby og er en del af en børnegruppe, der har fået digitale medier ind med modernælken. Hun bruger iPaden til at øve sig. Både ved at se de film, andre børn har lavet. Og ved at filme sig selv. Så hun kan se, hvad hun gør godt og hvad der kan blive bedre. Og hun giver sig god tid. Det er der nemlig plads til, for i Bording Børneby er der ikke tidsbegrænsning på brug af iPads.

"Før var der en begrænsning på max 15 minutter, men efter vi har givet det fri, er børnene

blevet meget mere sociale og undersøgende. For de er ikke bange for at miste deres tid. Nu giver de sig tid til at spørge hinanden til råds og til at involvere hinanden, når noget er sjovt, spændende eller svært. Det har virkelig været med til at styrke de sociale kompetencer," siger Majbrit Dubgaard Sørensen, pædagog i Bording Børneby. Hun tilføjer, at pædagogerne selvfølgelig er opmærksomme på, hvem og hvor længe børnene sidder med iPads. Der er ingen, der får lov til at sidde alene og spille en hel dag.



BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



UDEN TIDSBEGRÆNSNING

“Børnene undersøger og involverer hinanden mere, når noget er spændende, svært eller sjovt på iPaden. De er ikke længere bange for at spille den afmålte tid”, forklarer pædagog Majbrit Dubsgaard Sørensen.

Udvikling af sociale kompetencer

Når pædagogerne har valgt, at der ikke skal være tidsbegrænsning på iPadsene, udspringer det af en personalegruppe, der er bevidste om det pædagogiske arbejde med it. De har lavet en it-strategi, der ajourføres, så den stemmer overens med de aktuelle behov.

“Vores strategi har fokus på digital dannelse og på at understøtte det pædagogiske arbejde med både faglige og sociale kompetencer,” siger Majbrit Dubgaard Sørensen.

Fokus på digital dannelse tog fart for år tilbage, da alle pædagogerne var på et pædagogisk it-kursus, hvor de lærte om konkrete redskaber til pædagogisk arbejde med iPads. Kort tid efter blev institutionen en del af et forskningsprojekt, der arbejdede med temaet ‘Børn som superbrugere – kan det fremme deres

sociale status?’ Majbrit Dubgaard Sørensen og et par af hendes kollegaer deltog i projektet. “Vi dannede en lille børne-it-gruppe, der mødtes to gange om ugen i seks-syv uger. Her øvede vi med forskellige apps og uddannede børnene til at være superbrugere. Det overordnede mål var at arbejde med relationer og inklusion ved hjælp af superbrugerstatussen, der skulle være med til at fremme børnenes sociale status,” siger Majbrit Dubgaard Sørensen.

Superbruger ændrer status

Hun fortæller om en pige i børnehaven, der skulle til at gå i skole. Men hun havde ikke rigtig nogle relationer til de jævnaldrende piger. Hun legede mest med en pige, der var yngre end hende selv. Som ikke skulle i skole. Pædagogerne syntes ikke, at pigen skulle starte i skolen uden nogle tætte relationer, så de lagde en



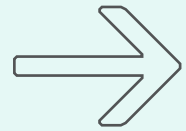
OM

Majbrit Dubgaard Sørensen
mdubgaard@hotmail.com

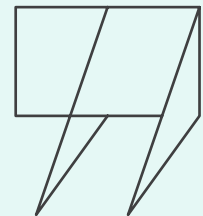
Pædagog og it-superbruger i Bording Børneby.

Majbrit sidder i ‘IT-nørde-gruppen’ i Bording Børneby. Her er hun sammen med en gruppe kolleger ansvarlig for at diskutere og udvikle børnehavens it-strategi.

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID



Vi dannede en lille børne-itgruppe, der mødtes to gange om ugen i seks-syv uger. **Her øvede vi med forskellige apps og uddannede børnene til at være superbrugere.**



pædagogisk strategi. De ville hjælpe pigen til at få jævnaldrende venner.

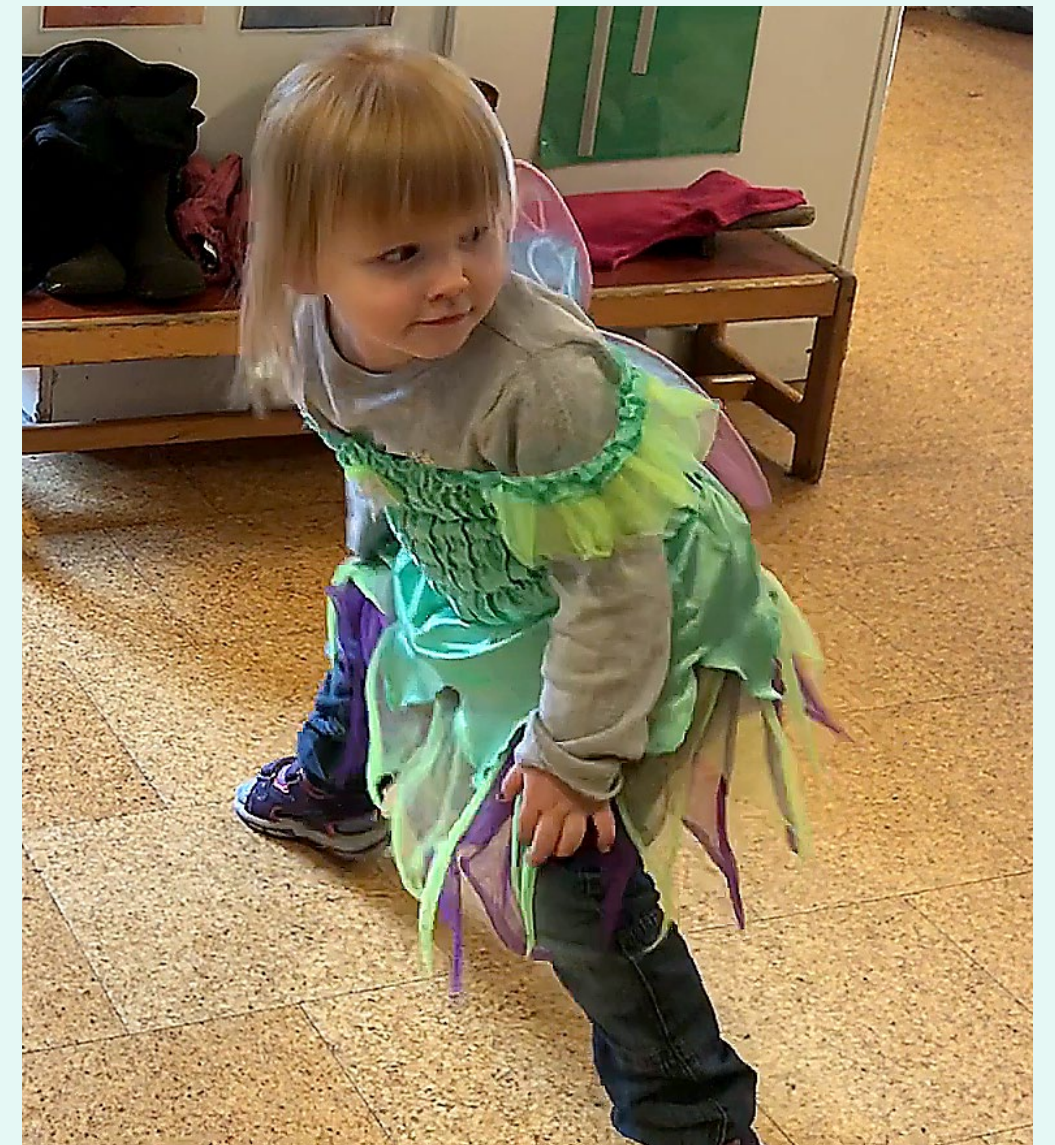
”Vi valgte at gøre hende til superbruger sammen med en anden pige på hendes egen alder. En der også skulle starte i skole. De to superbrugere sad sammen i it-gruppen og lærte af hinanden. Og langsomt begyndte de at opsøge hinandens selskab på andre tidspunkter. For nu havde de fælles status, ligeværd og interesser,” forklarer Majbrit Dubgaard Sørensen, og tilføjer, at superbrugerstatussen også gjorde, at pigen blev interessant for flere af de andre kommende skolepiger. På den måde blev overgangen til skolen meget lettere for hende.

Digitale demokratiske borgere
En del af it-strategien i Bording Børneby handler naturligvis også om at lære børnene, hvordan de skal begå sig på de

sociale medier. Det kan fx være at lære dem, hvornår og hvordan de tager billeder af hinanden.

”Hvis børnene gerne vil tage billeder, skal de lære at tage hensyn. Kig på den, du vil fotografere. Ser hun glad ud? Eller er hun ked af det? Mærk efter hos dig selv. Synes du, at det er fedt, at nogen tager billeder af dig, hvis du er ked af det? Eller hvis du sidder på toilettet? De skal lære at finde ud af, om det er ok at tage et billede. Husk at spørge, om det er ok at tage billeder,” siger Majbrit Dubgaard Sørensen og understreger, at pædagoger har et medansvar for børnenes digitale dannelse.

”Pædagoger skal lægge grunden til, at vi får gode digitale borgere, der har styr på deres etiske adfærd på nettet,” siger hun. ■



SE, IMITÉR, KONSTRUÉR

Krestine er opslugt af at konstruere sin egen dans. Hun henter inspiration fra en video på iPaden. Hun imiterer trin og positur. Kigger, tilpasser og tilføjer nye elementer til dansen.

BARN AF EN TECH-TID, BARN I EN TECH-TID

Af journalist Hanne Duus, VIA University College, hd@via.dk

Apps skal skabe værdi – socialt og fagligt

I arbejdet med digitale kompetencer er personalet i Bording Børneby meget opmærksomme på, hvad de forskellige apps kan. Og hvordan de styrker sociale og faglige kompetencer.

I Bording Børneby er de skarpe på brugen af iPads. Både, hvad angår børnenes tidsforbrug, de pædagogiske overvejelser og hvilke apps, der skal være på iPadsene. Ifølge Majbritt Dubgaard Sørensen, pædagog, er hver enkelt app nøje udvalgt og beskrevet. Både, hvad appsene kan og deres pædagogiske potentialer. På børnehavens iPads finder børnene forskellige apps, med blandt andet musik-, billede-, video-, regne- og sprogprogrammer.

Og der må højst være 12 børnespil på ad gangen. "Hvis nogen ønsker at få en ny app på iPaden, skal de begrunde, hvorfor det er en god ide. Og de voksne skal samtidig komme med en pædagogisk begrundelse. Hvis vi anskaffer en ny app, skal den kunne noget nyt – og udfordre børnene på nye måder. Vi vil ikke have to apps, der kan det samme. Så bliver den ene slettet," fortæller Majbritt Dubgaard Sørensen, der forklarer, at

mange apps både kan udvikle faglige og sociale kompetencer.

Lær sprog og hav det sjovt

Hun fortæller om et forløb med en dreng fra børnehaven. Han kom fra Thailand og ville ikke tale dansk. Så fandt pædagogerne et sprogprogram, hvor ordene først bliver sagt på enten dansk eller thai, og så skal man gentage ordet.

"Først var han meget forsigtig, men så deltog vi på lige



Se videoen. Teknologi med faglig omtanke er kodeordet i Bording Børneby.

fod og forsøgte at udtale ordene på thai. Det fik ham i sving. Han skraldgrinede, når vi udtalte ordene på thai. Og lige så langsomt begyndte han at sige noget på dansk. Først hviskede han, så blev han mere og mere vovet, og i dag er han begyndt at sige nogle få ord på dansk," siger Majbritt Dubgaard Sørensen. Og uddyber videre, at her fungerer appen både som et fagligt værktøj, der hjælper drengen til at lære dansk. Og som et socialt redskab, fordi jo bedre han bliver til dansk, jo nemmere får han ved at blive integreret med de andre børn i børnegruppen. ■

ANMELDELSER

Af Maja Kjær Sørensen, skolepædagog

Teknologisk tempo udfordrer den menneskelige hjerne og psyke

Ny antologi anlægger både et pædagogisk og psykologisk, sundhedsfagligt og sociologisk perspektiv på den vildtvoksende digitale kultur. Og det er godt, mener bogens anmelder. For udviklingen kræver, at vi forholder os til, hvordan vi alle bliver digitalt dannede

Dannelse og digital kultur, redigeret af Kirsten Dal Wellendorph, sætter fokus på et af nutidens mest aktuelle emner – nemlig den digitale kultur. Den digitale kultur kan dog ikke nævnes, uden også at benytte begreberne dannelse og digital dannelse. Bogen dykker ned i begreberne og deres betydning for den digitale kultur.

Rundt om den digitale kultur
Antologien er i seks kapitler,

skrevet af fagfolk, som hver især har beskæftiget sig med digital udvikling i deres respektive fag. Forfatterne er blandt andet sociologer, psykologer, pædagoger, lærere og fysioterapeuter, hvilket giver et bredt indblik i begreberne dannelse, læring og digital kultur.

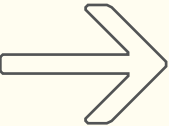
De seks kapitler kan læses selvstændigt, men jeg vil klart anbefale at læse hele bogen, da den giver en bred uddybning af

begreberne, og med forfatternes forskellige baggrunde og indgangsvinkler, kommer man rundt om den digitale kulturs udvikling. Både i teori og praksis.

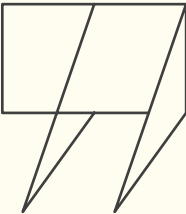
Bogen henvender sig til alle, som har med børn og unge at gøre, med interesse for den digitale verden og brugen af den. Det være sig lærere og pædagoger, kommende fagfolk, forældre og andre interesserede.



ANMELDELSER



Denne bog er meget relevant i en tid, **hvor det digitale liv udvikler sig med lynets hast.**



Realistisk og kritisk brug af nye digitale teknologier
I indledningen beskriver Wellendorph, hvordan vi alle gladelig tog imod internettet i midten af 1990erne. Vi var meget fokuseret på de mange muligheder, som internettet gav os. Først i de senere år, er vi begyndt at se kritisk på brugen af internettet, og de negative sider, som kan følge med. ”Den teknologiske udvikling foregår i et tempo, som den menneskelige hjerne og psyke har svært ved at vænne sig til”.

Udover at beskrive og definere de tidligere nævnte begreber, så kommer bogen også ind på brugen af internettet i forhold til fællesskaber, brugen i skoler, den sundhedsmæssige konsekvens samt hvordan vi kan hjælpe børn og unge til at bruge internettet konstruktivt, men samtidig være både realistiske og kritiske i brugen heraf.

Fem forholdemåder hjælper med at skabe balance
Flere af bogens kapitler understøtter teorien med fiktive praksiseksempler fra den almindelige hverdag, hvilket giver bedre forståelse for teorien og betydningen bag.
I bogens kapitel *Dannelse i det 21. århundrede* præsenteres en model *De fem forholdemåder*, som kan være et rigtig godt udgangspunkt til arbejdet med børn og unges digitale liv. Modellen kan hjælpe med at finde en balance mellem på den ene side at bruge internettets mange muligheder og acceptere begejstringen for dette og på den anden side at have en sund kritisk tilgang til det. Hvilket må være den optimale målsætning for nutidens (og fremtidens) børn og unge.

Hvordan guider vi de unge?
Denne bog er meget relevant i en tid, hvor det digitale liv udvikler sig med lynets hast.

De unge lærer super hurtigt at bruge internettet, men det er ikke nødvendigvis det samme som at kunne navigere hensigtsmæssigt på det. Det kan være svært for fagprofessionelle, som lærere, pædagoger og socialrådgivere – og for voksne generelt, at følge med i denne udvikling. En udvikling, som børn og unge møder alle vegne.

Bogen kan derfor give nyttig baggrundsviden og gode ideer til arbejdet med at guide de unge, så de kan navigere hensigtsmæssigt i internettets verden. Det kræver nemlig digital dannelse. ■

Bogfakta

Titel: **Dannelse og digital kultur**

Forfatter: Kirsten Dal Wellendorph (red.)

Sider: 106 sider

Forlag: Frydenlund

Anmeldt af: **Maja Kjær Sørensen**, skolepædagog

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM

Af Louise Sørensen, pædagog og Maja Rosenkvist Hansen, pædagog

"Jeg vil bare gerne være social sammen med de andre asociale ..."



Online chatforums og playstationspillet FIFA kan styrke det sociale liv for unge med autisme spektrum forstyrrelser. Det konkluderer to pædagoger i deres afsluttende bachelorprojekt. De peger samtidig på, at pædagoger bør vide mere om, hvordan digitale fællesskaber kan bruges som en pædagogisk indgang og udviklingsmulighed for de unge.

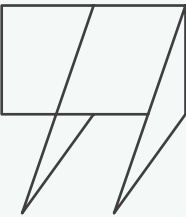
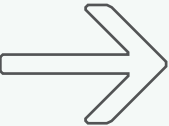
21-årige Emma blev for fire år siden diagnosticeret atypisk autist. Emma giver selv udtryk for, at det er besværligt og trættende at skabe relationer. I folkeskolen forsøgte hun at gøre sig usynlig. Hun følte ikke, at pædagogerne og lærerne forstod hendes sociale behov. Senere bliver Emma sendt på efterskole for at udvikle sig socialt. Emma fortæller: "Det

eneste gode, der kom ud af at gå på efterskolen var de to venner jeg fik. Venner som også spillede computer." Hun fortæller også, at hun har det bedst, når hun sidder foran computeren. At hun har mange venskaber i computer-verdenen, som hun ofte er i kontakt med online: "Jeg vil bare gerne være social sammen med andre asociale", forklarer hun med et smil.

Særlige unge har brug for særlige fællesskaber

Emmas fortælling er opstået på baggrund af de observationer og interviews, vi har udført i forbindelse med vores bachelorprojekt. Her undersøgte vi – under overskriften 'Digitale spil og sociale fællesskaber, fokus på unge med autisme spektrum forstyrrelse' – de udfordringer og muligheder, som digitale

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM



Tallene viser, at det netop er unge inden for handicap- og psykiatriområdet, der massivt benytter online aktiviteter – og derfor har brug for at blive støttet pædagogisk i det.

spil kan bidrage til, når målet er at sikre sociale fællesskaber for unge med ASF. Vi var optaget af det spørgsmål, fordi vi igennem vores uddannelse og vores praktikker har oplevet, at pædagoger ofte mangler viden og forståelse for de muligheder, som computerspil og andre digitaliserede fællesskaber tilbyder. Også i en pædagogisk kontekst.

Med afsæt i interviews med brugere, peger vi i denne artikel på, hvordan sociale fællesskaber kan opstå hos denne særlige gruppe af unge – og hvilken rolle pædagogen har i forhold til at støtte udvikling af disse fællesskaber.

Anerkendelse af digitale fællesskaber styrker udvikling
Alle mennesker har behov for at være en del af et fællesskab – men vi har alle forskellige forudsætninger for at indgå i det. Vi har forskellige behov og kompetencer. Undersøgelser viser, at kun 18% af unge uden diagnose bruger størstedelen af deres fritid på at spille digitale spil – og det betyder potentielt, at en stor gruppe unge stadig bruger tid på at være sammen med andre unge offline. Det kan fx være i forbindelse med sport eller fritidsjob. Tallene viser derimod, at 41,4% af unge med ASF, bruger det meste af deres fritid på digitale spil (**Madison house autism foundation**).

Det er derfor afgørende, at pædagoger har viden om og kan se potentiale i at arbejde med unges sociale udvikling gennem det, som digitale spil og andre online aktiviteter, som fx chat-forums tilbyder. For som tallene viser, er det netop unge inden for handicap- og psykiatriområdet, der massivt benytter disse online aktiviteter og derfor har brug for at blive støttet pædagogisk i det.

Og det forudsætter, viser vores undersøgelse og vores egne erfaringer fra pædagogisk praksis, at pædagoger må lægge deres til tider normative og kritiske forforståelse af digitalisering – herunder digitale spil – bag sig, og i stedet

få øje på de muligheder for social udvikling, som åbner sig. Det kan blandt andet ske, hvis pædagogerne anerkender de unges interesse for spil, frem for at problematisere dem og i stedet pege på andre former for fællesskaber, viser vores bachelorprojekt.

Venner gennem FIFA
Den viden og de cases vi indsamlede gennem vores bachelorprojekt viste netop, at unges digitale kompetencer og evnen til fx at spille online-spil og chatte kan bruges pædagogisk til at skabe værdifulde relationer. Det oplevede vi blandt andet da vi mødte 24-årige Jens, der er diagnosticeret infantil autist. Jens bruger meget tid på at



OM

Louise Sørensen
Louise230295@hotmail.com

Louise arbejder i et vikariat som social- og specialpædagog på STU Ikast-Brande.

Maja og Louise er begge optaget af digitalisering inden for social- og specialområdet og arbejder begge professionelt med at inddrage digitalisering og teknologi som en del af nutidens dannelsesforståelse.

Sammen har de holdt oplæg for handicap- og psykiatriområdet omkring digital dannelse. De har også begge holdt oplæg og workshops om playful learning på "Edumess", en læringskonferencen på VIA Pædagoguddannelsen i Ikast.

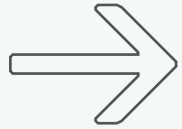


OM

Maja Hansen
majarhansen@hotmail.com

Maja arbejder som pædagog inden for social- og specialområdet.

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM



DIGITALE DANNELSESASPEKTER

”Vi er ikke født digitalt kompetente. Mange børn og unge håndterer let digitale medier – men vi skal arbejde med at udvikle deres digitale forståelse mere”, forklarer Maja og Louise.

spille PlayStation, og pædagogerne i hans bofællesskab synes, det er udfordrende at inkludere ham i vedvarende sociale relationer, som han ser mening i. De vil fx gerne involvere ham endnu mere i husets sociale fællesskaber og tage ham med på tur. Heldigvis har pædagogerne fået øje på, at det er et helt andet pædagogisk greb, de skal gøre brug af, hvis de vil understøtte Jens’ sociale udvikling.

For Jens oplever – som andre borgere, der bruger meget tid på digitale spil og platforme – at den digitale platform er hans tryghedszone. Her er han på hjemmebane og har overskud og kontrol. De pædagoger, som vi observerede, benytter derfor Jens’ og en anden beboers interesse i PlayStationspillet FIFA, som et fælles tredje. Og som en mulighed for at arbejde med Jens’ sociale færdigheder.

Jens og en anden beboer blev introduceret for hinanden og deres fælles interesse for FIFA-spillet. Mens vi indsamlede observationer så vi, hvordan de begyndte at spille sammen – og efter en periode begyndte deres relation at udvikle sig til andet og mere end blot at spille PlayStation sammen. Jens fortæller i et af de interviews, der fulgte efter: ”Man kan godt sige, at vi er blevet venner igennem FIFA.”

Jens’ nye spillemakker er meget social, og han inddrager Jens i nye relationer. Det betyder, at Jens udvikler nye sociale kompetencer, fx at han selv tager initiativ til social samvær med de andre beboere. Kompetencer, som ifølge pædagogerne på bostedet, har været svære at udvikle eller træne ved andre tidligere pædagogiske tiltag.

Fokus på borgernes online liv og -fællesskaber

Eksemplerne med Jens og Emma viser, at når pædagogerne anerkender borgernes interesse for digitale platforme og digitale fællesskaber, frem for at se dem som socialt ekskluderende, så opstår der en mulighed for at støtte og træne disse borgeres sociale færdigheder. Det sker, når de digitale platforme er med til at etablere eller opretholde en relation eller når den unge må tilpasse sig de situationer, som indgår i spillet.

Vores undersøgelse viser, at unge, heriblandt også mennesker med diagnoser, udvikler viden og færdigheder igennem de digitale medier og spil. Og, at det i høj grad kan være med til at sikre dem adgang til sociale fællesskaber. En af konklusionerne i vores bachelorprojekt er derfor også, at pædagoger nødvendigvis må have pædagogisk viden om digitale medier og platforme som relationsskabende værktøjer, og at de må udvikle mod til at arbejde med det digitale – i et bredt dannelsesperspektiv. Dette kræver imidlertid pædagoger, som tager det sociale liv og fællesskab på nettet og i digitale spil alvorligt og ikke tænker: ’det går nok snart over ...’ ■

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM

Af Erika Zimmer Brandt, lektor og Anette Boye Koch, docent og phd. VIA Pædagoguddannelsen

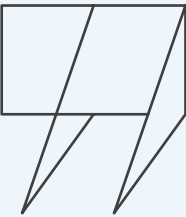
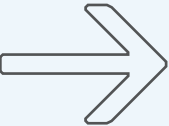
Forskerne:

"Brug digitale medier som genvej til pædagogiske samtaler med isolerede og udsatte børn og unge"

Udsatte børn kan have svært ved at komme til orde og få deres perspektiv hørt gennem traditionelle pædagogiske samtaler. Nyt forskningsprojekt peger på, at pædagoger og terapeuter, kan øge børnenes deltagelsesmuligheder, når de anerkender og bruger de digitale kommunikationsplatforme, som børnene selv vælger at kommunikere gennem.



NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM



Nogle børn kan fx have en telefon med under dynen, **og den pædagogiske samtale kan på den måde starte i barnets setting. Der hvor barnet er trygt.**

De digitale medier er allesteds nærværende i vores samfund og en selvfølgelig kommunikationsform i børn og unges hverdagsliv. Men hvorfor har dette ikke i højere grad ændret de måder, som vi udfører pædagogiske og terapeutiske samtaler med udsatte børn og unge på? Overser vi nogle muligheder, der i virkeligheden måske ligger lige foran os? Det spørgsmål stiller vi i forskningsprojektet: *Børn som aktører* – børneinddragelse ved brug af digitale medier.

I projektet, der er udviklet og gennemført i samarbejde med Børnecentret i Aarhus kommune, fik 10 børn og 6 pædagoger og familieterapeuter udleveret en iPad hver. Børnene var enten døgnanbragte eller de og deres familier var visiteret til familieterapi. Rammerne for, hvad de måtte bruge det digitale værktøj til, var vide. Både forskere og pædagoger vil gerne have børnene på banen, og derfor var udgangspunktet at undersøge, om man, ved at

bruge børnenes foretrukne digitale medier, kan udvikle en pædagogisk praksis, der er mere sensitiv for det unikke i mødet mellem barn og professionel. Med andre ord: Om man kunne udvikle en praksis, hvor flere af disse børn oplever sig hørt, set og forstået af den pædagog eller terapeut, som de mødes af.

Større blik for hverdagslivets nuancer

Inden for relations-professionerne har vi gennem de seneste årtier set en række eksempler på digitale redskaber, der objektiviserer, systematiserer og putter i kasser. Det kan fx være evalueringssystemer, hvor børn og familier stilles foruddefinerede spørgsmål, som de ikke altid oplever som relevante for deres situation, og bliver bedt om at angive deres svar på en skala eller med en smiley. Eller det kan være systemer, der er designet med et snævert mål for øje – fx at barnet skal tilbage i skole – men som fuldstændigt overser, at der er en kompleks problematik omkring barnet, der skal løses før, det kan lykkes. Projekt *Børn som aktører* udforsker den modsatte bevægelse. Altså hvordan børns egne billeder og film fra deres hverdagsliv kan være med til at udfolde nuancer, forståelser og perspektiver, der er særlige for det enkelte barns liv. Og som de objektiviserende systemer langt hen ad vejen er blinde for.



OM

Anette Boye Koch
abk@via.dk

Ph.d. og docent VIA
Pædagoguddannelsen

Anette arbejder med forskning og projektledelse som koordinator for forskningsprogram for barndomspædagogik.

Hun er særligt optaget af børns perspektiver og inddragelse, børns trivsel og det gode børneinstitutionsliv. Endvidere interesserer hun sig for børns vilkår og pædagogik i et tværprofessionelt perspektiv.



OM

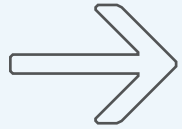
Erika Zimmer Brandt
ezb@via.dk

Cand.pæd.soc og lektor VIA
Pædagoguddannelsen

Erika arbejder som videmedarbejder i forskningsprogrammet for barndomspædagogik.

Hun er særligt optaget af børns leg, børns deltagelsesmuligheder og pædagogik i et medialiseret samfund.

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM



At interessere sig for det unikke i mødet og opstille vide rammer, øger kompleksiteten og stiller høje krav til de professionelles faglighed, mod og kreativitet. For hvordan skal man som professionel reagere, når et barn sender en lang video, hvor han grædende forklarer, hvorfor han er frustreret og modløs i forhold til sin egen situation? Eller hvordan vurderer pædagoger på et døgntilbud, om det er en god eller en dårlig ide at svare på en Snap fra en ung, når de egentligt har fri? Hvad med GDPR? Må børn overhovedet sende videoer af sig selv til deres pædagoger? Og hvordan skal pædagogerne i givet fald opbevare dem? Eller skal de netop ikke det?

Projektet viste, at når pædagoger og terapeuter ønsker at give børn mere indflydelse, må de i sagens natur selv afgive kontrol, og det er svært. De professionelle i projekt *Børn som aktører*

har været nødt til at navigere i et felt, som var nyt for dem. De blev usikre på det grundlag, de arbejdede på, og i lang tid var der langt flere spørgsmål end svar. En af de professionelle udtrykte det således:

”Jeg måtte lære at stole på, at jeg havde min faglighed. Det var den, som jeg skulle bidrage med, men med hensyn til iPaden var jeg på udebane. Her måtte jeg hele tiden spørge barnet om hjælp.”

Gentænk den pædagogiske samtale

I det empiriske materiale fra projektet, der blandt andet rummer optagelser fra faglige workshops og interviews med børn og professionelle viser sig en fælles, traditionel forståelse af, hvad ”en rigtig” pædagogisk eller terapeutisk samtale er – men også en fælles interesse for at udvide forståelsen. Den klassiske samtale foregår gerne

omkring et bord. Og i hvert fald sker samtalen analogt – et sted, hvor både barn og professionel er til stede i samme rum samtidigt. En sådan type samtale har en lang tradition i det pædagogiske felt og er selvfølgelig fortsat både brugbar og relevant i mange sammenhænge.

Men de pædagoger og terapeuter, der er involveret i projektet, beretter samstemmende om pressede børn, der enten ikke vil eller ikke kan deltage i den analoge samtale. Det er eksempelvis børn, der er skolevægrende og isolerede og har mistet tiltroen til, at professionelle voksne kan hjælpe dem. Eller det er anbragte børn, hvis erfaringer fra den traditionelle samtale er, at de ikke bliver hørt, og at deres perspektiv ikke er relevant. I projektet var det derfor interessant at iagttage, hvordan det digitale gav nogle børn mulighed for at udtrykke sig og dele deres forståelse af

virkeligheden på en anderledes måde. Det skete gennem den digitale chat-app SnapChat, ved at børnene delte videoer, med vigtige udsagn og synspunkter. Og ved at de inviterede pædagoger og terapeuter ind i andre digitale universer, fx platformen Musical.ly.

Digital udfordring af kendte systemer

Pædagogerne og terapeuterne oplever altså, at børn og unge af forskellige grunde i nogle situationer vægrer sig ved analoge samtaler – og derfor har de i projektet eksperimenteret med samtaleformater, der er understøttet af digitale medier. Det har ikke været uden problemer og projektet viser også, at det kan være vanskeligt at introducere nye kommunikationskanaler i et system, der på mange måder er rigtigt. Kravene til, hvordan de professionelle udøver deres faglighed, og hvad de noterer i hvilke systemer

Projektet kort

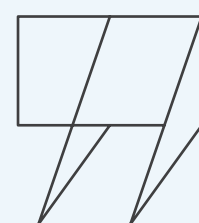
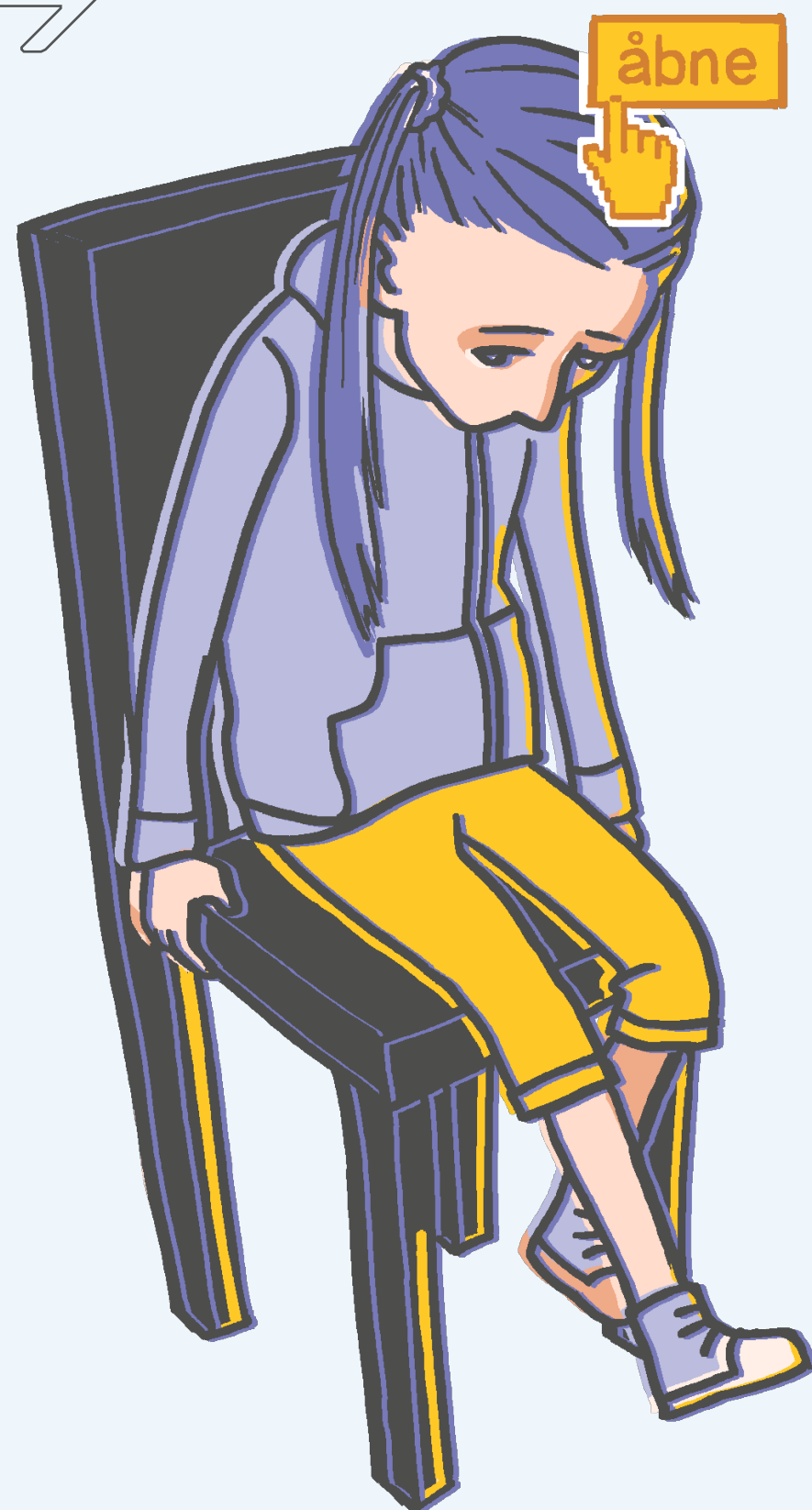
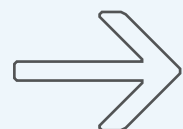
Forskningsprojektet *Børn som aktører* – børneinddragelse ved brug af digitale medier er udført i samarbejde med Børnecenteret i Aarhus Kommune i 2018 og 2019.

Børnene i projektet har enten været døgnanbragte eller de og deres familier har været visiteret til familierapi. De professionelle er pædagoger, socialrådgivere og/eller familierapeuter.

Målet var at udforske, hvordan fagprofessionelle kan øge børns muligheder for deltagelse ved i højere grad at være åbne over for de digitale kommunikationsformer, som børnene vælger.



NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM



Det gør en forskel for børnene, når vi anerkender digital kommunikation som legitim – **og på lige fod med andre typerkommunikation.**

hvornår, har været støt stigende de seneste år. Disse krav er selvfølgelig indført med en intention om at sikre og højne kvaliteten af de pædagogiske tilbud, men de har på samme tid i praksis indsnævret de professionelle handlemuligheder på feltet, fordi disse krav lægger beslag på en stor del af den samlede arbejdstid.

På trods af disse strukturelle vanskeligheder, ser vi i projektet tegn på, at noget lykkes. At vi ad denne vej kan få børn i tale, som vi tidligere har haft svært ved at få kontakt til. Vi ser altså tegn på, at en øget opmærksomhed i retning af digitale mediers muligheder

og en legitimering af at bruge dem, kan have betydning for de enkelte børn, hvis stemmer i systemet lige nu er fraværende. Fortællingerne, der præsenteres i forbindelse med denne artikel, understreger den pointe.

Traditioner kan skygge for det oplagte

Flere steder ser vi i det materiale, vi har indsamlet i projektet, at det har overrasket pædagogerne og terapeuterne, hvor meget den klassiske forståelse af den analoge kommunikation – som den (eneste) legitime kommunikationsform – har skygget for andre muligheder for kommunikation. En pædagog på en døgninstitution for-

tæller: "Nu virker det jo oplagt. Men altså – jeg må bare sige, at vi ikke var kommet til at tænke på det som en mulighed [at døgnanbragte børn kan Facetime og sige godnat til deres forældre], hvis det ikke var for det her projekt. Altså, vi tænkte bare aldrig tanken."

Projekt *Børn som aktører* viser, at det gør en forskel for børnene, når vi anerkender digital kommunikation som legitim på lige fod med andre typer kommunikation. Nogle børn kan fx have en telefon med under dynen, og den pædagogiske samtale kan på den måde starte i barnets setting. Der hvor barnet er trygt. Når samta-

len starter der, så kan noget nyt lettere udvikle sig.

Hvis pædagoger og terapeuter (ubevidst) tænker, at dét at være i rum sammen og se hinanden i øjnene er den (eneste) rigtige måde at tale sammen på. At det kun er her, vi kan snakke om noget, der er problemfyldt, så kan vi overse, at det kan være den valgte setting, der sætter en begrænsning af samtalen. At det kan være vores valg af medie, der hindrer, at barnets perspektiv komme frem. ■

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM

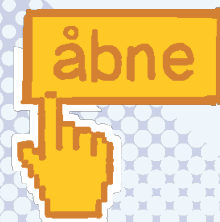
Af Erika Zimmer Brandt, lektor og Anette Boye Koch, docent og phd. VIA Pædagoguddannelsen

Fortællinger om at gentænke den pædagogiske samtale



SnapChat skaber adgang til et uartikuleret hverdagsliv

SnapChat og videoapps kan være den digitale mellemmand, der skaber gennembrud i en fastlåst kommunikation mellem barn og pædagog. Læs, hvordan en gentænkt kommunikationsstrategi, sætter Emma, Kasper og Jonas i centrum og skaber mere ligeværd i samtalen mellem barn og voksen.

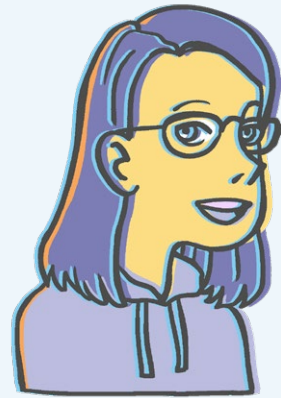
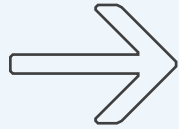


Kasper er en døgnanbragt ung på 16 år. Han beskrives som en stille dreng, som pædagogerne har svært ved at komme ind på livet af. Der er ikke mange ord i ham. I et interview fortæller pædagogerne: "Vi ved sådan set ikke, hvad han laver, når han ikke er på institutionen, og vi har valgt ham [til projektet] fordi vi gerne vil lære ham at kende".

Kasper kommunikerer i forvejen med sine venner over SnapChat – og pædagogen spørger, om det vil være ok, at de connecter der. Det vil Kasper gerne. Kommunikationen på SnapChat mellem dem består mest af billeder. Men det gør det muligt for Kasper at vise pædagogen noget af det liv, han lever, når han ikke er på institu-

tionen. Pædagogen kommunikerer også tilbage med billeder. Kasper fortæller, at han føler, at han kender pædagogen meget bedre nu, og at han også tænker, at pædagogen kender ham bedre. Han giver udtryk for, at det er "meget fint", fordi han ikke "er sådan en, der fortæller så meget om de ting".

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM



Med iPaden under dynen ...

Emma på ti år er bekymrende isoleret. Hun går ikke i skole, og hun ser ingen venner. Emma og hendes familie skal starte på familieskole, men det lykkes ikke. Emma vil ikke med. Pædagogen, der skulle have mødt Emma starter derfor med hjemmebesøg. Men Emma gemmer sig under dynen. Umiddelbart virker det umuligt at få hende i tale. Men med sig under dynen har hun sin Ipad, så pædagogen begynder at sende hende nogle videobeskeder. Og hun kan se, at Emma ser dem.

Umiddelbart svarer hun ikke, men på et tidspunkt, hvor der

viser sig ikke at være lyd på videobeskeden, får pædagogen det første svar tilbage; "Der er ikke lyd på!", skriver Emma retur.

Kommunikationen starter så småt. Efter noget tid har Emma oparbejdet så meget tillid til pædagogen, at hun inviterer hende til at connecte på Musical.ly, der er en social app, hvor brugere deler og kommunikerer omkring egenproducerede musikvideoer. Et gennembrud! For at connecte på Musical.ly må Emma nemlig hjælpe pædagogen til at forstå, hvordan man gør, og på den måde kommer

der langsomt en kontakt mellem de to. Pædagogen får øje på styrker ved pigen, som ikke havde været synlige tidligere. Fx opdager hun, at Emma har en lang række styrker, som hun bruger, når hun producerer sine danse og syngevideoer. Styrker som ikke er beskrevet i nogle af Emmas papirer, og som pædagogen ikke har hørt om fra hverken lærere eller forældre. Styrker, som pædagogen kan bruge i det videre arbejde med at forstå og hjælpe Emma tilbage til en hverdag, hvor hun er mindre isoleret.



Video som mellemmand

Jonas på 10 år er presset og er gennem længere tid ikke kommet i skole. Han har et ønske om skoleskift og føler sig ikke forstået. Familien er henvist til familiebehandling. Efter et møde og introduktion til Ipad og projektet sender han en frustreret

video til sin familierapeut. Her viser han med sin mimik og fortæller med ord, hvor ked af det og frustreret han er. Og han fortæller også, hvad han håber, at de voksne kan hjælpe ham med. for han vil gerne gå i skole. Lige nu kan han bare ikke. ■

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM

Af journalist Hanne Duus, VIA University College, hd@via.dk

Spil om digital adfærd skaber ligeværd

DigiSafe er et spil, der hjælper borgere med særlige behov med at finde ud af digitale systemer som fx NemId. Appen er udviklet af Foreningen Ligeværd, der arbejder på at sikre børn, unge og voksne med særlige behov samme vilkår som alle andre.

Skal nogle borgere fritages fra at bruge NemId eller modtage digital post? Den debat har kørt flere gange i forbindelse med, at det offentlige Danmark benytter sig af stadig flere digitale systemer i kommunikation med borgerne.

I foreningen Ligeværd mener man ikke, det er den rigtige vej at gå. Ifølge Mette Davidsen, konsulent i Ligeværd, risikerer man at ekskludere de borgere, der kan have svært ved at begå

sig på de digitale platforme, hvis man i beskyttelsens navn, vil skåne dem for digital indflydelse.

”Vi skal i stedet bygge hjælpesystemer eller -programmer, der understøtter de borgere, der ikke helt behersker de digitale systemer. På den måde giver vi dem mulighed for at deltage i samfundet på lige fod med andre,” forklarer Mette Davidsen, der til daglig arbejder med unge med særlige behov i foreningen Ligeværd.

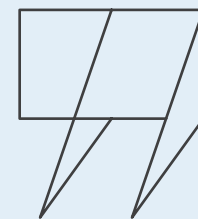
Udfordringer i

komplekse sammenhænge

Derfor har hun sammen med undervisere, it-udviklere og en gruppe unge fra flere af Unge for Ligeværd klubberne, udviklet DigiSafe. En app med læringsværktøjer til NemId, handel på nettet, sociale medier og e-Boks.

DigiSafe består af fire små spil, der indeholder hjælp til enten at finde ud af et program eller, til, hvilken adfærd der er tilrå-

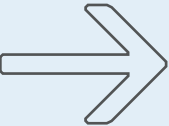
Vores brugere er de mest udfordrede i den digitale verden. De kan være med langt hen ad vejen, **men de har svært ved at overskue komplekse sammenhænge.**



SPIL OG LÆR

DigiSafe-appen inviterer brugeren indenfor i et spilunivers, der belønner og motiverer. Undervejs får brugeren fx point, når han vælger de sikre hjemmesider.

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM



Se videoen. Sådan virker DigiSafe-appen

delige på nettet, så man ikke bliver snydt.

”Vores brugere er de mest udfordrede i den digitale verden. De kan være med langt hen ad vejen, men de har svært ved at overskue komplekse sammenhænge. Fx kan de godt læse, at de har vundet en konkurrence, men de kan ikke altid gennemskue, hvis nogen ønsker at snyde dem,” siger Mette Davidsen og fortæller, at det fx kan være en snydekongurrence, eller en handel på nettet, hvor det måske ikke går op for dem, at fragten langt overstiger købsprisen, eller noget lignende.

Hjælp til selv at kunne
Hun forklarer, at DigiSafe er et hjælperedskab, der er med til at sikre ligeværd for borgere, der ikke altid kan gennemskue, hvad der foregår mellem linjerne. Og, når de bliver i tvivl om, hvad de skal gøre eller om

de er glatis, er de altid afhængige af andres hjælp.

”Det er super vigtigt, at de selv kan bevæge sig på de forskellige digitale platforme. Så de ikke er afhængige af andre mennesker til helt almindelige ting som at gå på netbank, læse post fra kommunen eller indstille sin facebook,” siger Mette Davidsen.

Gamification
passer til målgruppen
DigiSafe blev udviklet til at klæde unge mennesker med særlige behov på til at kunne navigere i en digital verden. Og netop med målgruppen in mente valgte Ligeværd at udvikle et spil til mobile enheder. Mette Davidsen fortæller, at det var vigtigt, at det på den ene side skulle være noget, brugerne ville tage sig til og på den anden side et hjælpemiddel, der ikke stikker for meget ud.

”Vores målgruppe er unge mennesker, der, lige som alle andre unge mennesker, bruger mobil og iPad i en stor del af deres liv. Så en app med spil var oplagt,” fortæller Mette Davidsen. Hun uddyber og forklarer, at idégruppen bag appen valgte at arbejde med gamification. Det vil sige, at appen rummer spilelementer, men ikke er et egentligt spil. Brugen af spilelementer i en hjælpeapp, gør den mere tillokkende og fremstiller brugeren som en helt almindelig ung, der spiller på sin mobil – lige som mange andre unge.

Ifølge Mette Davidsen vægtede det højt, at de unge mennesker ikke ønsker at gøre sig alt for bemærket. De vil gerne være som andre unge mennesker, og derfor var det vigtigt at finde frem til noget, der virkede så naturligt som muligt.

”Så, når de unge bruger DigiSafe, er de bare i gang med



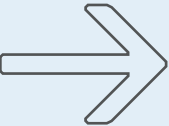
OM

Mette Davidsen
mette@ligevaerd.dk

Mette er udviklingskonsulent og projektleder hos foreningen Ligeværd, som arbejder for børn, unge og voksne med særlige behov. Hendes primære fokusområder er:

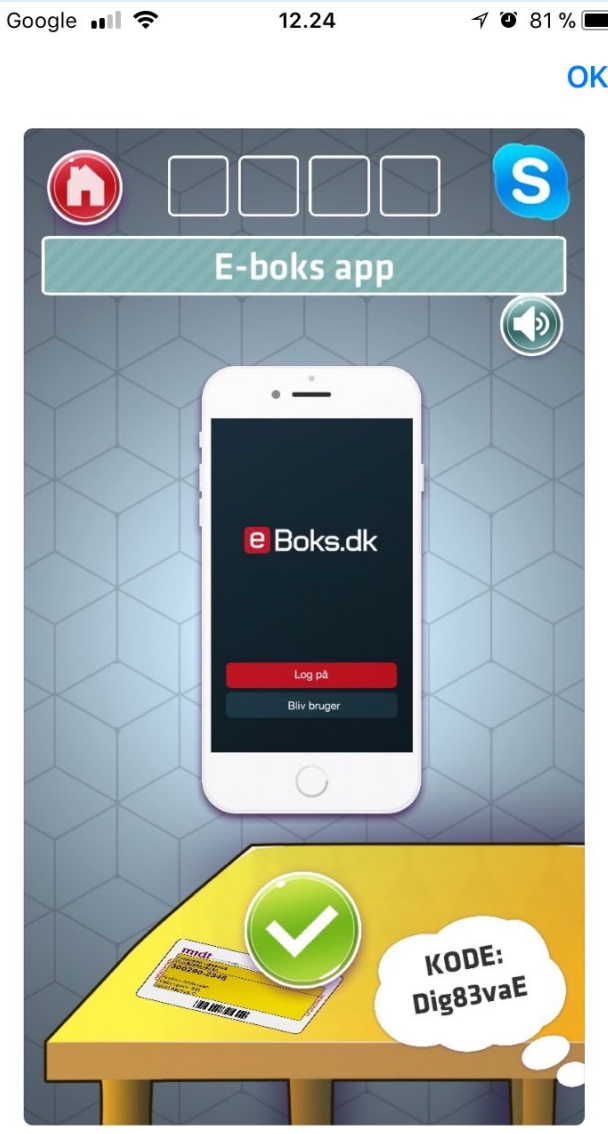
- Digital deltagelse af unge og voksne med særlige behov
- Brugerinddragelse af unge med særlige behov i udvikling af støtteværktøjer
- Fritidsliv for unge med særlige behov

NÅR TEKNOLOGIEN UDVIDER DET PÆDAGOGISKE RUM

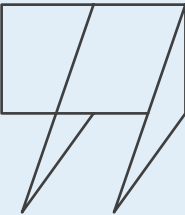


GAMIFICATION

“Målgruppen er meget opsatte på ikke at skille sig ud”, fortæller Mette Davidsen. Derfor er appens guidning til at bruge NemId lavet som et trinvist spil, hvor brugeren undervejs optjener point. Altså en kombination af spil og læring.



DigiSafe er et hjælperedskab, der er med til at sikre ligeværd for borgere, der ikke altid kan gennemskue, hvad der foregår mellem linjerne.



et spil. Lige som alle andre unge. Og mobilen har de jo næsten altid på sig, så hjælpeprogrammet er altid ved hånden. Udover at spillet er sjovt, så skaber det også gentagelser, afveksling og aktiv deltagelse i læringsprocessen. Noget der er meget vigtigt for at kunne

tilegne sig nye kompetencer,” siger Mette Davidsen, der er i gang med at udvikle et brætspil om identitetstyveri på nettet. Et projekt, der på samme måde er tænkt som en hjælp til unge med særlige behov, så det bliver lettere at begå sig i den digitale verden. ■

Om Foreningen Ligeværd

- Foreningen er både for unge med særlige behov, forældre og pårørende
- Ligeværd arbejder løbende på at finde løsninger på udfordringer for såvel mennesker med særlige behov og deres pårørende. Inden for beskæftigelse, forældrekurser og netværk, inklusion og digitalt medborgerskab.

Læs mere om Foreningen Ligeværd [her](#)

Om DigiSafe

- DigiSafe er en app og en hjemmeside med læringsværktøjer om NemId, handel på nettet, sociale medier og e-Boks målrettet unge med særlige behov.
- De fire værktøjer er alle bygget op som et spil
- Formålet med DigiSafe er:
 - At styrke de unges digitale medborgerskab
 - At skabe redskaber, der støtter de unges deltagelse i den digitale verden
 - At skabe større digital inklusion, også for unge med særlige behov.

Læs mere om DigiSafe [her](#)

CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED

Af Michal Pilgaard, lektor VIA Pædagoguddannelsen og Jette Aabo Frydendahl, lektor VIAs efter- og videreuddannelser

Børn er meddesignere af digitalt undervisningsmateriale om online adfærd



Kreative designprocesser med modellervoks, klodser og tusch sætter gang i børns fortællinger om online adfærd og deres arbejde med selv at designe digitalt undervisningsmateriale om emnet. De kreative processer er rammesat af det europæiske projekt Cybersafe Generation, der har som mål at involvere børnene og sikre, at deres perspektiv og viden får en plads i undervisningsmaterialet.

Maja har lige fået fri fra skole. På gangen møder hun sin veninde Sofie. Sofie fortæller, at hun vil deltage i en konkurrence på nettet. Hun kan vinde en rejse til New York! – Og hvis hun giver oplysninger om Maja videre, har hun større chance for at vinde. Hvad skal Maja gøre?

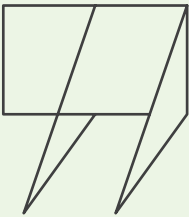
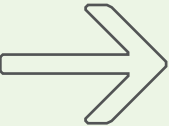
Dilemmaet her sætter fokus på nogle af de udfordringer, som

børn og unge kan møde på nettet. Dilemmaet er ikke virkeligt, men udviklet af en gruppe elever i 5. klasse på en af de deltagende skoler i det europæiske samarbejdsprojekt Cybersafe Generation. Projektet har som mål at udvikle et digitalt undervisningsmateriale om online sikkerhed til folkeskolens mellemtrin. Undervisningsmaterialet stiller spørgsmålet – 'hvad er

god og sikker online adfærd' og vi og en række andre forskere fra VIA er involveret i projektet 'Hvad er god online adfærd?'

I projektet er der stort fokus på brugerinvolverende metoder. Ambitionen har været, at børn, lærere, forældre og forskere sammen udvikler undervisningsmaterialet. Igennem kreative workshops, hvor byggeklod-

CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED



Når eleverne tegner, former eller bygger, opstår der et særligt rum, hvor **deres fortællinger om online dilemmaer og internettets mange muligheder får plads.**

ser, ler og andre materialer har været bragt i spil – har eleverne derfor udviklet ideer, cases og dilemmaer til det digitale undervisningsmateriale. Projektet arbejder ud fra en antagelse om, at de kreative processer hjælper eleverne med at stille spørgsmål, udveksle erfaringer og gå i dialog med hinanden om sikker online adfærd.

Toolkit sætter gang i fortælling og erfaringsudveksling
Eleverne på de deltagende skoler har haft en central rolle i arbejdet med at designe det nye undervisningsmateriale – og har ikke blot fungeret som testpersoner i forskernes arbejde. De har været med som reelle meddesignere, der under-

søger, identificerer og udvikler centrale tematikker om online adfærd.
For at rammesætte og understøtte disse processer, valgte vi blandt andet at introducere eleverne til et kreativt Toolkit. Toolkit er en kasse med enten byggeklodser, modellervoks eller tusser og papir. Kassen rummer også en række inspirationsspørgsmål og refleksionsark, der – med støtte fra en facilitator – hjælper med at skabe rum, hvor eleverne kan udveksle og idéudvikle indhold og brugerfladedesign til undervisningsmaterialet. Erfaringerne fra projektet er, at når eleverne tegner, former eller bygger, opstår der et særligt rum, hvor

deres fortællinger om online dilemmaer og internettets mange muligheder får plads. Disse fortællinger, og den viden de rummer, blev anvendt i projektet og den videre udvikling af undervisningsmaterialet.
Facilitering er vigtig for godt udbytte
I de kreative processer, som vi gennemførte ude på skolerne, byggede og fortalte eleverne i mindre grupper. Både individuelle og fælles fortællinger trådte frem. Det handlede om misforståelser i den skriftlige kommunikation, om billeddeling og phishing og om sikkerhedssoftware. I projektet så vi, at processerne havde størst udbytte, når de

blev styret af en facilitator, der kunne hjælpe med at holde både tid og fokus. Det skete fx gennem spørgsmål som: Hvad bruger du internettet til? Hvad er du optaget af? Hvilke temaer er aktuelle lige nu?
Når børnene fik rammesættende spørgsmål, udfoldede de sig kreativt inden for spørgsmålets rammer. Og på den måde så vi, hvordan børnenes abstrakte figurer eller farverige logoer og symboler blev afsæt for flere spørgsmål, dybere refleksioner og større afklaringer. Facilitatorens rammesætning og spørgsmål bidrog på den måde positivt til samtalen og hjalp børnene med at nuancere og indsamle problemstillin-



OM

Jette Aabo Frydendahl
jes@via.dk

Lektor, VIAs efter- og videreuddannelser – Pædagogik og CFU

Jette arbejder med efteruddannelse af lærere og pædagoger inden for læring og it – herunder forandringsledelse, samskabelse og kollegial vejledning.

Hun koordinerer og underviser på uddannelsesretningen Medier og Kommunikation under Pædagogisk Diplom. Jette er samtidig programmedarbejder VIA Læring & IT.



OM

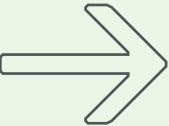
Michal Pilgaard
mipi@via.dk

Lektor, VIA pædagoguddannelsen

Michal underviser blandt andet inden for områderne mediepædagogik og teknologiforståelse i pædagoguddannelsen og eftervidereuddannelse.

Herudover er han beskæftiget med forsknings- og udviklingsarbejde i VIA læring og IT.

CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED



TOOLBOX SKÆRPER DILEMMAER

Det kan være svært at sætte ord på de udfordringer, som børn møder på nettet. I projektet blev den kreative brug af Toolboxen en måde at åbne for børnenes perspektiver og fortællinger om online adfærd.

ger og indholdselementer til det digitale undervisningsmateriale. Samtidig så vi, at børnene fik en begyndende bevidsthed om, at internettet både har potentialer, men også udfordringer.

Dilemmaet om Sofie og Maja, som vi indledte med, er et eksempel på, hvordan materia- lerne i toolkit’et har været med til at åbne for elevernes dialog med hinanden. Og i undervis- ningsmaterialet danner de kon- struerede dilemmaer afsæt for opgaver om sikker onlineadfærd.

Fra oplevelse til erfaring

Projekt Cybersafe Generation er et aktuelt projekt, der rum- mer samarbejde mellem for- skellige partere på tværs af

Europa. Vores konkrete og afgrænsede del af projektet, hvor vi afprøvede processerne med toolkits og arbejdede med dilemmaer, bidrager til de sam- lede refleksioner og erkendelser over teknologiens indflydelse på børnenes egne fællesskaber, lege- og ungdomskultur.

Børnenes deltagelse og invol- vering har været med til at bringe højaktuelle dilemmaer og mulige refleksionsspørgsmål frem. Og de kreative proces- ser danner afsæt for fortsatte samtaler om, hvordan børn og unge agerer kompetent, etisk og forsvarligt på nettet. På den måde har processerne bidraget til undervisningsmaterialet, som børnene er med til at udvikle. ■

Projektet kort

Cyber Generation (CyGen) er titlen på et europæisk samar- bejdsprojekt, der arbejder med Cybersafe Generation i perioden 2016-2019.

Målet med projektet er at in- volvere børn, lærere, forældre og forskere i at udvikle et digi- talt undervisningsmateriale om sikker online adfærd for børn og unge. Undervisningsmaterialet rammesætter og understøtter konkrete, kreative processer, hvor børn og unge reflekterer over online sikkerhed.

CyGen er et Erasmus+ projekt, der blandt andet er ledet af eks- perter fra VIA University College, der på forskellig vis beskæftiger sig med digital teknologi, uddan- nelse og pædagogik.

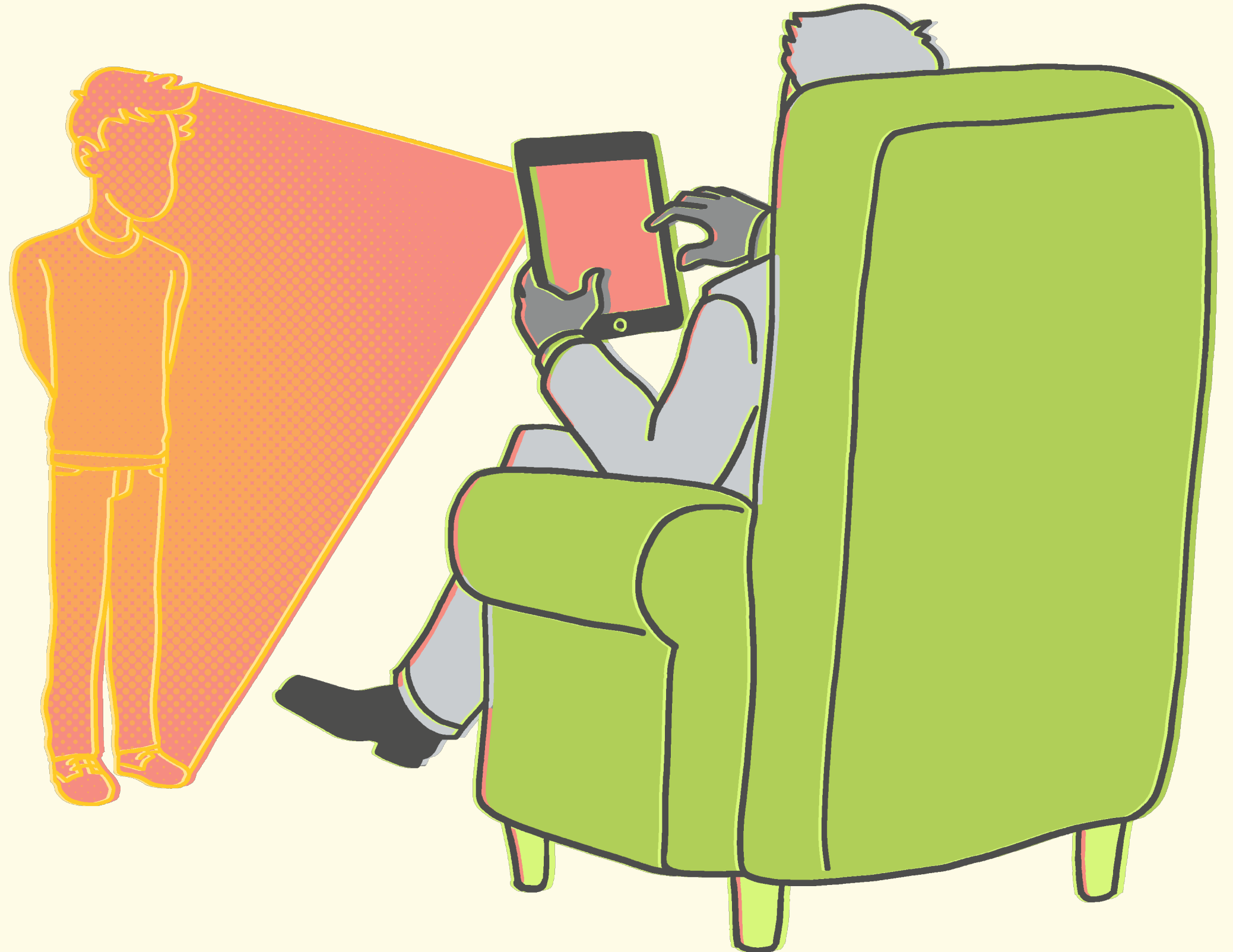
Børn og unge fra grundskoler i Danmark, England, Belgien og Grækenland har en central rolle i projektet.

CYBERSAFE GENERATION - KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED

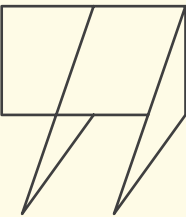
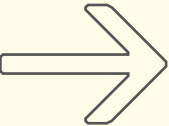
Af lektor Heidi Stensman Pugh og lektor Majken Svane Hansen, VIA Pædagoguddannelsen

"Ja, ja ... vi følger da mormor-reglen!"

Børns evne til at navigere på nettet og bedømme om chatrooms og billeddeling er farligt skal udvikles i samspil med voksne. Det er ikke tilstrækkeligt at opstille 'gode råd for børns online adfærd'. Det viser et forskningsprojekt, der afdækker børns bekymringer og evne til at tale os efter munden, når vi ikke tilbyder et tillidsfuldt rum for dialogen.



CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED



Børnene fortæller os dét, som de tror, at vi og andre voksne gerne vil høre. **De taler simpelthen et udpræget papegøjesprog.**

I et internationalt forskningsprojekt Cyber Safe Generation – Education by Design har vi interviewet en gruppe 12-13 årige børn på en dansk provins-skole. Temaet for interviewene var ‘Digital sikkerhed’ – og vi satte fokus på både de positive muligheder og potentielle udfordringer, børn møder i forbindelse med deres online deltagelse.

Under et af interviewene fortæller børnene os om ‘mormor-reglen’. En regel, de kender fra de voksne – og som en af pigerne forklarer: "... det går ud på, at man ikke skal skrive eller vise noget på nettet, som din mor-

mor ikke ville skrive. Du skal fx heller ikke sige noget på en måde, som din mormor ikke vil sige". De andre børn i interview-gruppen nikker bekræftende til forklaringen og pigen fortsætter: "Altså, for at undgå de ubehagelige ting og undgå selv at gøre dumme ting".

Papegøjesprog:
De snakker os efter munden ...
Mormor-reglen. Det lyder umiddelbart som et godt motto til en selvregulerende adfærd. Som et håndterbart værktøj i et komplekst online univers, der, især for de voksne, er let at give videre. Og så alligevel.

For i løbet af vores interviews og andre forskningsaktiviteter i klassen, bliver det tydeligt, at børnene fortæller os dét, som de tror, at vi og andre voksne gerne vil høre. De taler simpelt-hen et udpræget papegøjesprog. De gentager regler og de voksnes italesatte bekymringer omkring deres online aktiviteter – men de handler ofte modsat – fx i deres konkrete brug af de sociale medier.

Vores undersøgelse peger derfor på, at vi – for at understøtte den digitale dannelse, sikkerhed og dømmekraft – er nødt til at udvikle nye måder at tale med

børnene på. Vel at mærke, så det bliver legitimt at fortælle, hvordan det virkelig opleves at navigere i den online verden. Vi må bestræbe os på, at børn – både i fællesskab med voksne og på tværs af børnegrupper – får mulighed for at udvikle strategier, der ikke reducerer deres råderum til mormor-regler eller fem gode råd.

Risiko for at overse det vigtige i børns digitale liv
Børnenes valg af papegøjesprogs-strategier blev en åbning for vores analyse af de mange interviews. Vi fik kort sagt øje på, at der i mange sammenhænge sker en dobbeltkommunikation i både forældres og professionelles håndtering af den digitale sikkerhed og færden. Og denne dobbeltkommunikation bør vi vise opmærksomhed.

Papegøjesprog er ikke en ny strategi. Børn har til alle tider ledt efter voksenfrie rum, hvor



OM

Majken Svane Hansen
mash@via.dk

Lektor VIA Pædagoguddannelsen, hvor hun underviser i Medier og digital kultur, kommunikation og pædagogisk IT på grund- og efteruddannelse.

Majken er optaget af børn og unges sociale brug af digitale medier og har deltaget i forskellige forskningsprojekter, som omhandler eksperimenterende fællesskaber med digitale medier i pædagogisk praksis.



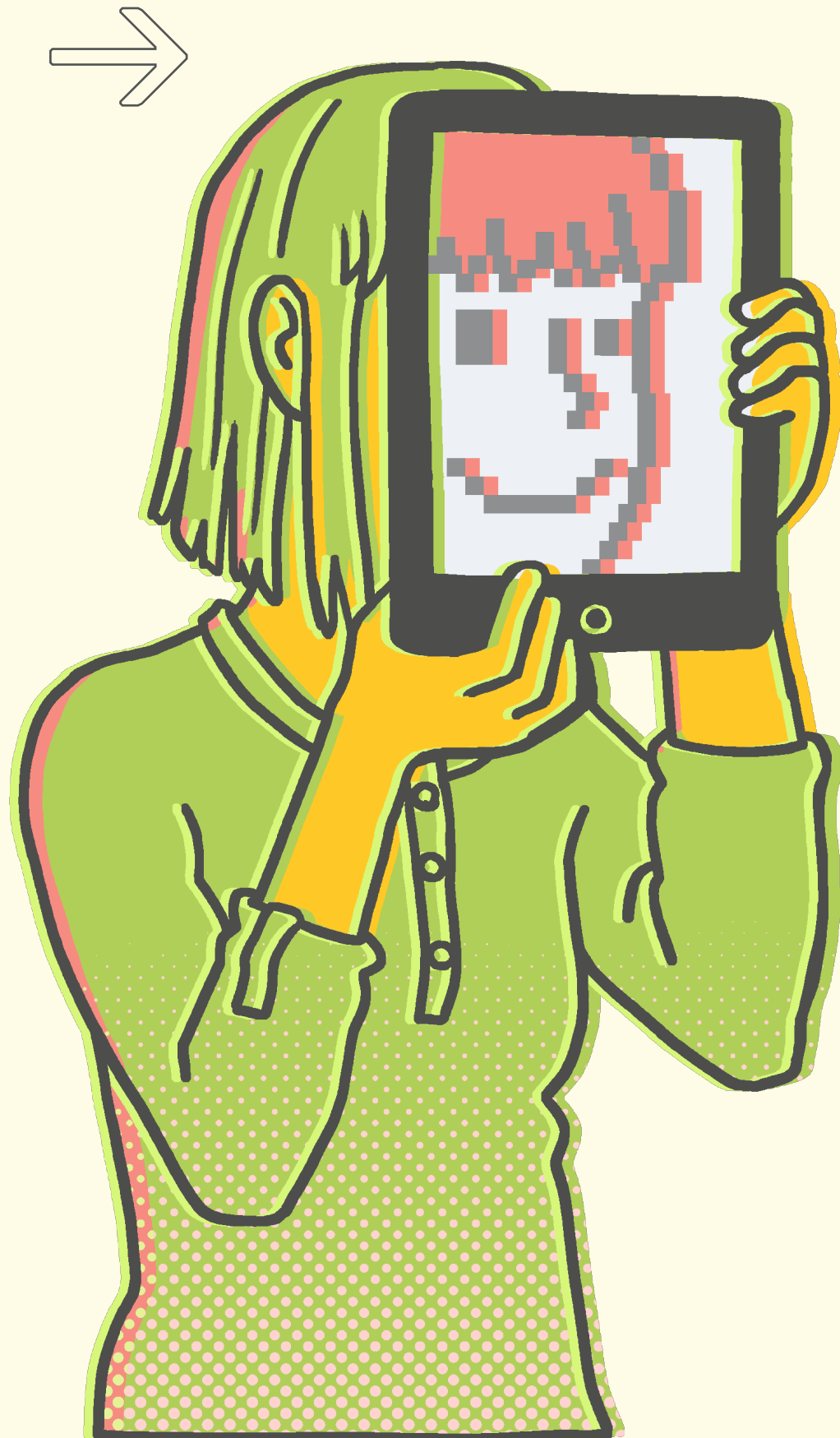
OM

Heidi Stensman Pugh
hepu@via.dk

Lektor VIA Pædagoguddannelsen i valgmodulet "Medier og digital kultur" samt kommunikation og kultur.

Heidi interesserer sig særligt for medieleg, mediesociologi og formidling i et pædagogisk perspektiv. Medskaber af fyraftenskonferencen EDUMESS – digitalisering, læring, pædagogik, på VIA Pædagoguddannelsen i Ikast.

CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED



de kan være uforstyrret. Og her kan dét at stikke de voksne en bestemt frase, som de gerne vil høre, være en god strategi. Men det gælder i høj grad også i relation til de digitale rum (Johansen og Larsen, 2019; Schultz Hansen, 2013). Som en af drengene fortæller i et af interviewene: "Min mor skal bestemt ikke blande sig i, hvad jeg laver på nettet".

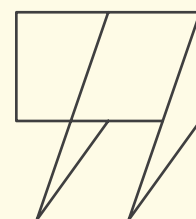
Et problem med papegøjesprog og dobbeltkommunikation er dog, at de voksne risikerer at overse situationer og emner, som er vigtige for børns online

liv generelt set. Både de hverdagsprægede emner, fx måden at lave aftaler og tale til hinanden på online. Men især de svære og komplekse, som fx online mobning, der kræver særlig støtte, omsorg og handling.

Her er det særligt svært for børnene at tale med voksne, hvis de ikke oplever et tillidsfuldt og åbent rum for dialog. En af pigerne fortæller: " ... Jeg tør heller ikke altid fortælle min mor, når jeg har gjort noget dumt online. For hun har jo sagt, at jeg kun må følge nogen og ikke selv poste på Instagram".

Men hvad gør de voksne lige selv?

Dialogen kan åbne for mere tillid, forståelse og nysgerrighed på hinandens betragtninger og digitale adfærd. I projektet bad vi derfor børnene om at interviewe både forældre og lærere, så de kunne få indsigt i de voksnes online liv. Børnene blev især optaget af, at de voksne også gør dumme og forkerte ting online. De voksne handler ikke selv efter mormor-reglen. Og de ved heller ikke altid, hvor de kan få hjælp, eller hvad de skal gøre, når de møder lokkende pop-ups, eller når venner deler bille-



Børnene blev især optaget af, at de voksne også gør dumme og forkerte ting online. **De voksne handler heller ikke selv efter mormor-reglen.**

Forskning der fremmer børnenes stemme

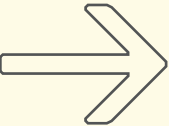
Projektet Cyber Safe Generation – Education by Design anvendte brugerinvolverende forskningsmetoder, bl.a. 'Young Peoples Panel', hvor en fast gruppe børn deltog.

I projektet deltog børnepaneller fra fire forskellige lande: Danmark, England, Belgien og Grækenland.

Børnepanellerne blev gennem tre år løbende interviewet i fokusgrupper. De var samtidig med til at formulere tematikker, som projektet skulle arbejde med.

Børnene interviewede selv både forældre og lærere fra skolen i samarbejde med forskerne.

CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED



der, de ikke selv har godkendt. En mor fortæller efter interviewet: ”Børnene finder ud af, at vi bare er dødelige mennesker. Jeg tror egentligt, at der er en eller anden form for selverkendelse i det, både for dem og mig. Vi kunne også sagtens have sagt ’ah nu skal I høre ...’ altså holde lidt tilbage med vores svar. Men jeg tror egentlig, at det var ret vigtigt, at vi kom med vores hudløse, ærlige svar ’jamen jeg kommer også til at skrive grimt’”.

Åbenhed frem for fordømmelse
Både børn og voksne fik mere indsigt i børnenes viden og

refleksioner over deres online færden gennem samtalerne. Det styrkede en mere tillidsfuld og åben indgangsvinkel til emnet for alle. En mor forklarer: ”Det er igen den der åbenhed, tænker jeg. Det gør også, at jeg stoler meget på hende. Engang imellem tager jeg mig selv i at tænke, ’er jeg stadigvæk for naiv’. Men det er altid svært for et barn, hvis det hele tiden har en fordømmende mor”.

Problemet med mottoer som ’husk mormor-reglen’ er, at de ofte ender som tomme floskler eller papegøjesprog. I stedet bør

regler og gode råd suppleres og understøttes af vedvarende samtaler omkring virkeligheden. Både i og på tværs af skolen, klubben og hjemmet. Vores projekt viser i den forbindelse, at det handler mere om at kunne snakke om de personlige erfaringer og oplevelser online – både børnenes og de voksnes. For det gør børnene i stand til at undersøge virkeligheden nærmere og åbner for en mulighed for at finde løsninger og forståelser sammen med de voksne i de konkrete situationer. ■



Disclaimer
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED

Af lektor Heidi Stensman Pugh og lektor Majken Svane Hansen, VIA Pædagoguddannelsen

"You've got mail"

– når forældresamarbejdet er kropsløst og digitalt

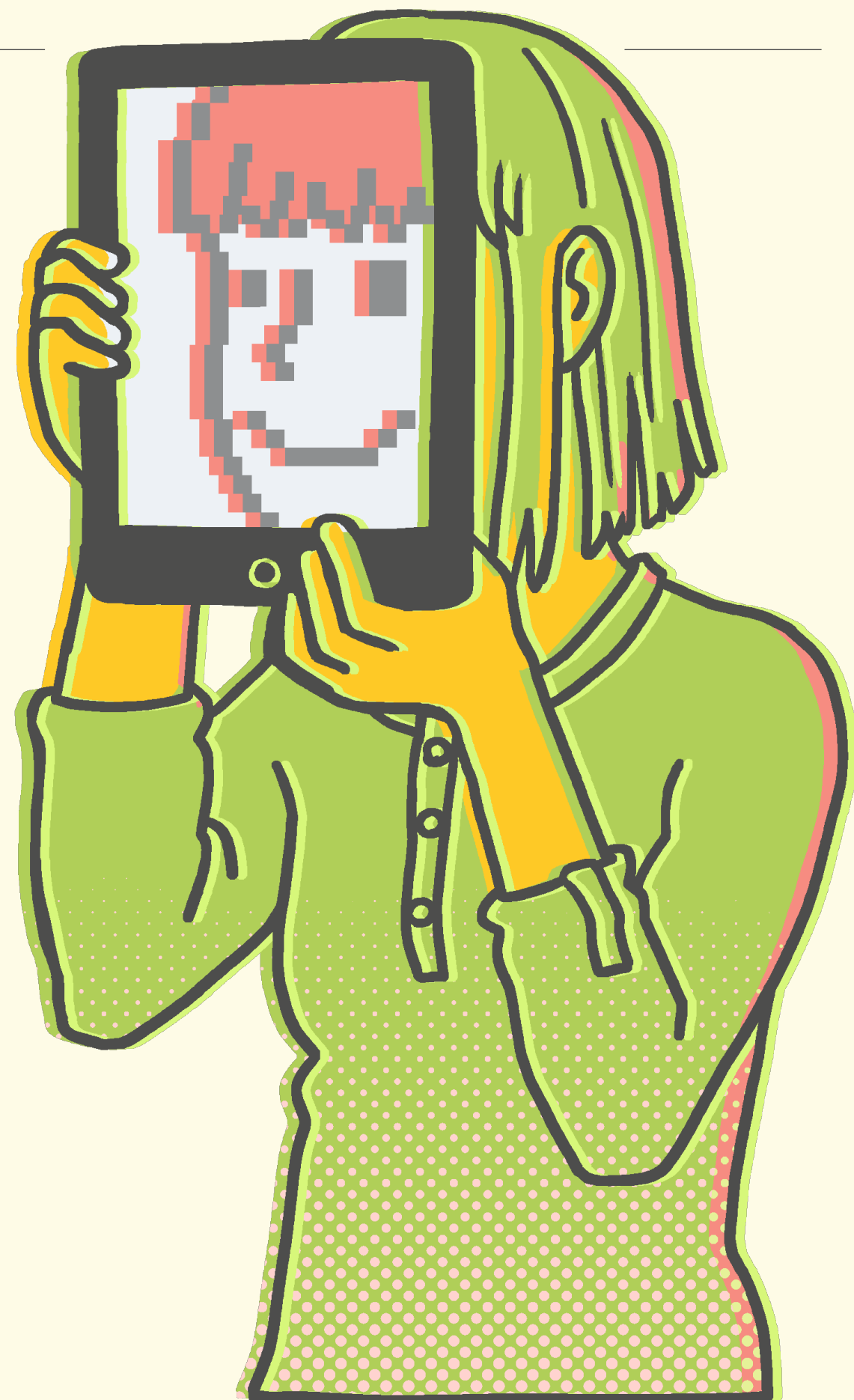
Forældreintra og Daycare er digitale platforme – skabt til at gøre forældre-samarbejdet effektivt i en travl hverdag. Den digitale vej gør det let at dele beskeder, men hvad sker der, hvis emnet ikke egner sig til en kort digital besked. Eller den ene part ikke får læst eller svaret?

Hver dag forsøger pædagoger og lærere i danske skoler og daginstitutioner at nå målsætninger om opbygning af digitale kompetencer og digital dannelse, som blandt andet ligger i undervisningsministeriets digitaliseringsstrategi. De arbejder med mediepædagogik og inddrager iPads, smartphones og computerspil i leg, aktiviteter

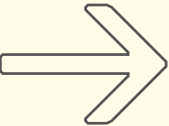
og læringssituationer. Samtidig er de professionelle pålagt selv at bruge online systemer som Forældreintra, Daycare, osv. til at registrere barnets deltagelse i institutionens hverdag, sygdom, ferier, aktiviteter, lektier, ugeplaner, fødselsdage, osv.

Store dele af kommunikationen mellem de professionelle

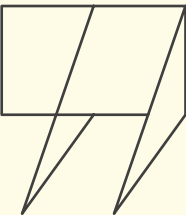
voksne, der har ansvar for opdragelse og omsorg af barnet, og forældrene forbliver på den måde kropsløs. Men hvad betyder det egentligt for samarbejdet, når vi ikke ser hinanden i øjnene. Hvad gør det ved de valg, vi træffer, når vi ikke har muligheden for at mærke stemningen i et rum og aflæse nonverbale



CYBERSAFE GENERATION – KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED



De professionelle voksne i skole og dagtilbud bør være utrolig opmærksomme på, hvornår og hvordan de kommunikerer på de digitale platforme.



signaler? Hvordan sikrer vi, at samtalen er af høj kvalitet – så den understøtter et konstruktivt samarbejde og bygger på respekt og tillid? Det er nogle af de spørgsmål, der har rejst sig i forbindelse med de fokusgruppeinterviews, vi har lavet med forældre til skolebørn i 5. klasse i projektet Cybersafe Generation. Målet med interviewene er at få et indblik i forældrenes perspektiv på børnenes online adfærd.

Behov for tydelig rammesætning

I et af de fokusgruppeinterviews, som vi lavede med forældre til skolebørn i 5. klasse på en dansk provinsskole, blev det klart, at den digitale kommunikation mellem forældre og lærere såvel som pædagoger, er udfordret. Forældrene efterspørger en tydeligere rammesætning fra skolens side. Hvad kan kommunikeres via online kanaler, og hvordan kommuni-

kerer forældre til forældre og forældre til professionelle på forældreintra.

Samarbejde om børnenes digitale adfærd

Et andet tema handler om behovet for at samarbejde om børnenes onlinefærden og deres digitale dannelse. En mor fortæller: "... det handler også om, at skole og hjem skal blive meget, meget bedre til at snakke sammen i forhold til, hvordan vi håndterer det her. Vi mangler, at skole-hjem samarbejdet fungerer – også når det handler om børnenes digitale liv".

Forældrene giver udtryk for, at der er behov for flere samtaler om, hvad de digitale redskaber skal og kan i skolen – en pointe, der i lige så høj grad gør sig gældende for dagtilbudene. Langt de fleste danske forældre er klar over, at de har et ansvar for at rammesætte og vejlede deres børn i online

færden, men de efterspørger samtidig en sparring og erfaringsudveksling med de professionelle voksne omkring den opgave. Mor: "Og det er igen den der dialog. Én ting er, at vi skal have dialog med vores børn, men der skal også være en dialog voksen til voksen, altså skole-hjem. Der er i hvert fald nogle steder, hvor jeg tænker, de [skolen] kan sætte ind. Sådan at vi går samme vej og bliver meget bedre til dialog og samarbejde ...".

En løbsk kommunikationstråd

I interviewet fortæller forældrene om en situation, hvor flere børn har været involveret i en konflikt, som læreren efterfølgende kommunikerer til de berørte forældrene via en besked på Forældre-intra. Og her peger forældregruppen på en række problemstillinger og udfordringer ved den digitale kommunikation. En forældre forklarer: "Hurtigt

Online sikkerhed

CyGen er et erasmus+-projekt, hvor fire europæiske lande (England, Belgien, Grækenland og Danmark) de seneste tre år har samarbejdet omkring undersøgelse af børns online adfærd med henblik på udvikling af et digitalt materiale om online sikkerhed til skolebrug.

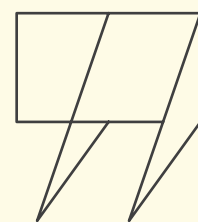
Formålet har været at undersøge ligheder og forskelle i forhold til europæiske børn, lærere og forældres viden, erfaring og behov i forhold til at begå sig online eller kunne guide andre til det samme.

I projektet har alle fire lande efter tur afprøvet samme workshops i en skoleklasse og afholdt fokusgruppeinterviews med elever, lærere og forældre, hvor de samme spørgsmål er blevet stillet.

Projektet afsluttes i august 2019.



CYBERSAFE GENERATION - KLÆDT PÅ TIL EN ONLINE VIRKELIGHED



Hvad betyder det egentligt for samarbejdet, når vi ikke ser hinanden i øjnene.

skriver nogle forældre tilbage, at deres barn fortæller, at det ikke handler om dem. Og inden jeg får set mig om, så er der et eller to børn, hvis forældre ikke lige har nået at svare. Vi kan let opleve det som om skylden placeres hos vores børn – og samtalen er lukket.”

Den lille case er ikke enestående i det materiale, vi har samlet ind gennem vores undersøgelse. Tværtimod. Fortællingen giver et praj om, at de professionelle voksne i skole og dagtilbud bør være utrolig opmærksomme på, hvornår og hvordan de kommunikerer på de digitale platforme. De må kunne vurdere og skelne, hvilke beskeder, der egner sig til at blive kom-

munikeret til en større gruppe, og hvor det ikke er nødvendigt at facilitere en efterfølgende ‘digital snak’ mellem forældrene. Og hvilke beskeder, der ikke kan fungere i det digitale forældresamarbejde, men må løses face-to-face.

Behov for klare regler

Interviews med både børn og forældre i projektet bekræfter, hvad vi ved fra forskningen. Når vi kommunikerer med hinanden gemt bag vores skærme, er det nemt at fralægge sig ansvar, forsvare sin egen ret og ikke i lige så høj grad indgå lyttende i en respektfuld og samarbejdende samtale. Vores undersøgelser viser derfor, at pædagogisk praksis i både

skole og dagtilbud gør klogt i at udarbejde regler for det digitale samarbejde og vedvarende sikre en tydelig forventningsafstemning omkring dette samarbejde. Både med forældrene og i medarbejdergruppen.

Skal de danske daginstitutioner og skoler lykkes med undervisningsministeriets målsætning for det digitale indtog i hverdagen, så kræver det, at alle voksne, der indgår i relationer med børnene og med hinanden, bliver skarpe på, hvordan de bruger de digitale platforme. Men også, at de agerer som forbilleder, når det kommer til digital kommunikation og samarbejde. ■

Deltag gratis på

UDDANNELSESDEBATTEN 2019

Et folkemøde om uddannelse den 5. og 6. september i Nr. Nissum

Dannelse i en tech-tid

En iPad i tasken og en smartphone i lommen. Digitale teknologier forandrer gennemgribende vores hverdagsliv – og pædagogers måde at arbejde med pædagogik og dannelse.

Uddannelsesdebatten inviterer førende forskere, meningsdannere og fagfolk til debat om 'Dannelse i en Tech-tid'.

Tag din kollega under armen og mød blandt mange andre medieforsker Stine Liv Johansen og professor Vincent Hendricks. Lær at kode en micro:bit, lyt til et datadigt og få konkrete idéer til din egen digitale praksis i dagtilbud, skole- eller fritidspraksis.



Læs mere og hent programmet på
uddannelsesdebatten.dk

KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE

Af Jeanette Svendsen, lektor VIA Pædagoguddannelsen

**KLÆDT PÅ TIL NY FAGLIGHED**

“Diplommodulet i Mediepædagogik og -didaktik er målrettet lærere, pædagoger og konsulenter og introducerer til nyeste viden inden for mediepædagogik og teknologiforståelse”, fortæller Jette Aabo Frydendahl.

Mediepædagogik

– ny viden, flere værktøjer

Moderne pædagoger og lærere skal mestre nye teknologier og kunne arbejde med medier på en kreativ, innovativ og inkluderende måde. Det får de værktøjer til på et diplommodul, der stiller skarpt på mediepædagogik og -didaktik.

Rundt på danske skoler skyder Makerspaces og teknologi- eller medielaboratorier op, og flere og flere daginstitutioner slår sig op på at have en STE(A)M-profil – og dermed et øget fokus på teknologiforståelse. Samtidig er der en generel forventning i samfundet om, at børn og unge møder læringsmiljøer, der involverer teknologi og medier. Læringsmiljøer, der også rammesætter børn og elevers egen udvikling af teknologiforståelse og mediebrug.

Mediepædagogiske udfordringer

Disse forventninger og nye muligheder kalder naturligvis på bestemte kompetencer hos de lærere og pædagoger,

der udvikler og driver læringsmiljøerne. Og det er blandt andet grunden til, at VIAs efter- og videreuddannelser nu udbyder diplommodulet ‘Mediepædagogik og -didaktik’.

“Modulet er målrettet lærere, pædagoger, konsulenter og ledere ved institutioner og virksomheder, der arbejder med et pædagogisk sigte,” forklarer Jette Aabo Frydendahl, der er faglig ansvarlig og underviser på modulet.

Modulet introducerer til nyeste viden om mediepædagogik, teknologiforståelse og medie-didaktik, fortæller Jette Aabo

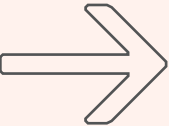
Frydendahl og uddyber. “På vores aktuelle undervisningsforløb har modulet et særligt fokus på at arbejde med teknologiforståelse og designprocesser i pædagogisk praksis”. Teknologiforståelse er et nyt begreb i en dansk skolekontekst – og i undervisningen arbejde de blandt med at forstå, hvad der ligger i dette nye begreb og udnytte den bredde og de muligheder, der kan ligge i det ‘at lære at forstå og anvende teknologi reflekteret’.

Fokus på både**børn og organisation**

Modulet er bygget op omkring forskellige læringsmål.

“Deltagerne skal dels arbejde

KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE



med udvikling af mediepædagogik og –didaktik i et organisationsperspektiv,” forklarer Jette Aabo Frydendahl. Mange af deltagerne har en rolle som den, der skal understøtte, at der sker en mediepædagogisk og didaktisk udvikling på deres arbejdsplads – og derfor er det vigtigt, at de har værktøjer, der hjælper dem med at inddrage kolleger og andre aktører. Det andet vigtige læringsmål retter sig mod at kunne planlægge, gennemføre og evaluere mediepædagogiske og -didaktiske læreprocesser, der fremmer børns kreative og innovative kompetencer. Det handler altså mere direkte om deltagernes møde med børnene.

”I underviserteamet har vi øje for at inddrage aktuel forskning inden for det mediepædagogiske og -didaktiske område,” forklarer Jette Aabo Frydendahl – og hun understreger, at der gennem modulet bringes teori i spil i rela-

tion til fag og pædagogisk praksis. At de bevidst veksler mellem teori og praktiske øvelser.

Makerspace IRL

En del af modulets undervisning gennemføres i VIAs makerspace. Makerspace-lokalerne er udstyret med digitale produktionsteknologier som 3D-printere, laserskærer, mini-computere m.m. ”I undervisningen eksperimenterer vi med digitale teknologier. Vi beskæftiger os bl.a. med kodning, robotteknologier og 3D print. De praktiske øvelser bringer jeg i spil i relation til teori”, fortæller Michal Pilgaard, lektor ved VIA pædagoguddannelsen og underviser på diplommodulet.

De konkrete erfaringer, som deltagerne gør sig i makerspaces, knytter underviserne til de designprocesser og den teori om didaktisk design og nytænkning, som deltagerne parallelt arbejder med gennem modulet. ”Det er nemlig vores

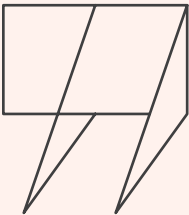
erfaring, at deltagerne ofte har ansvar for at udvikle læringsdesigns, pædagogiske aktiviteter og implementere løsninger. Og det skal de klædes på til at kunne her,” forklarer Jette Aabo Frydendahl.

Hele organisationen

skal være med på udviklingen
Udvikling og implementering af nye teknologier involverer ikke bare skolens læringsvejleder

eller den it-ansvarlige i institutionen. Som er de fagprofiler, der ellers ofte vælger at melde sig på modulet i mediepædagogik og –didaktik. ”Det er altid en kompleks samskabelsesproces at udvikle nye løsninger i en organisation. Det kræver kreativitet og innovative kompetencer og viden om, hvordan medarbejdere involveres i fælles prøvehandlinger og evalueringer af teknologi og designpro-

cesser i pædagogisk praksis,” forklarer Jette Aabo Frydendahl og slutter: ”Derfor gør deltagerne sig også erfaringer med, hvordan de kan understøtte en organisationsudviklingsproces hjemme på deres daglige arbejdsplads. ■



Det er nemlig vores erfaring, at deltagerne ofte har ansvar for at udvikle læringsdesigns, pædagogiske aktiviteter og implementere løsninger. **Og det skal de klædes på til at kunne her.**

Mediepædagogik og -didaktik

Modulet er en del af den pædagogiske diplomuddannelse

Læs mere og tilmeld dig PD-modulet **her**

Ansøgningsfrist november 2019

Studiestart januar 2020

Kontakt Jette Aabo Frydendahl

E: jes@via.dk, T: 8755 1979

Forløb er tilpasset akutelle behov i praksis.

VIA udvikler også særligt tilrettelagte kursusforløb. Fx kurser i teknologiforståelse

KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE

Af journalist Hanne Duus, VIA University College, hd@via.dk

Uddannet til at arbejde med de digitale indfødte

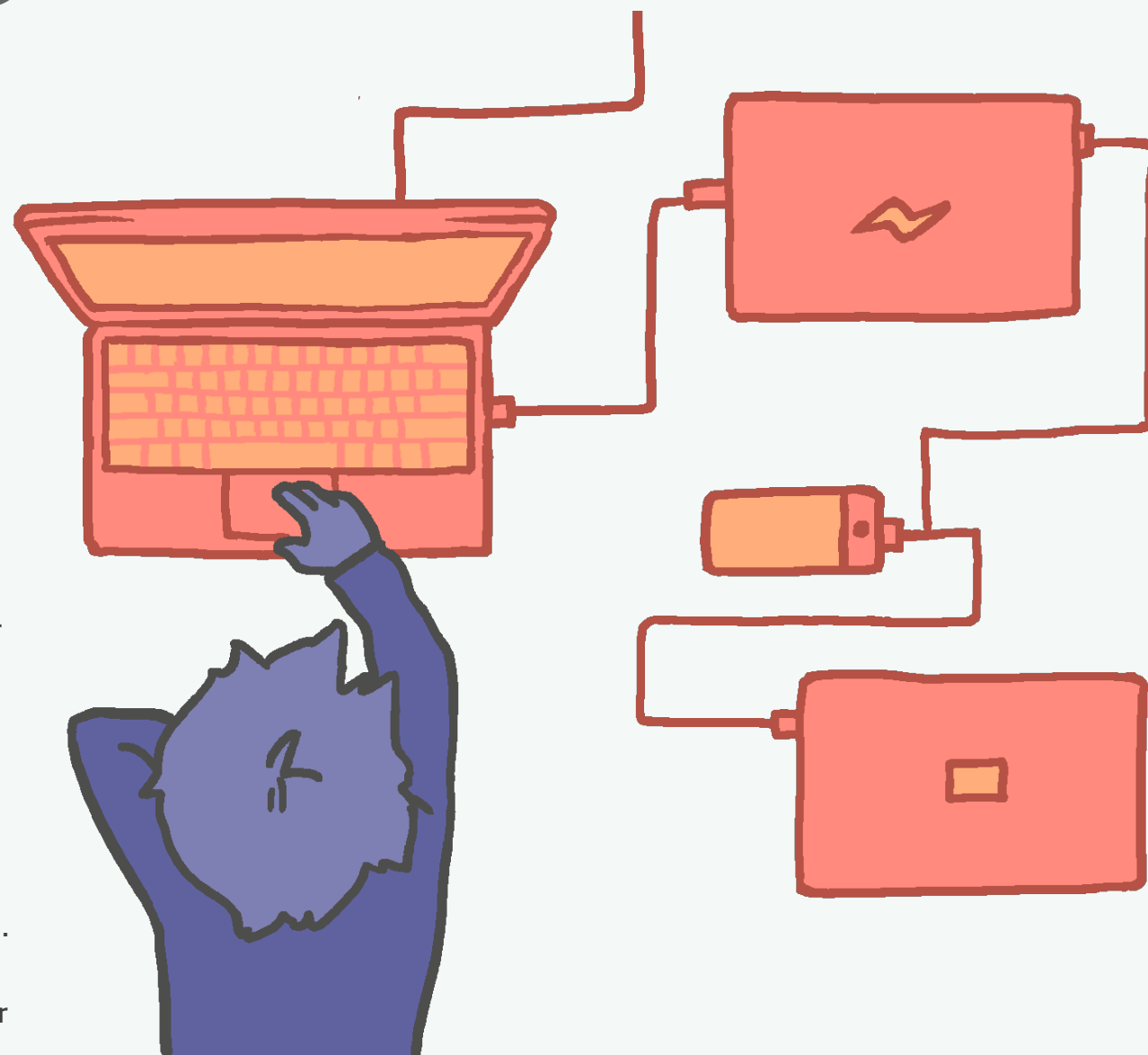
Studerende skal lære at navigere i det digitale univers, som børn og unge er født ind i. Men det er ikke meningsfuldt at uddanne dem til at bruge bestemte apps, eller introducere dem til computerspil, mener lektor Jakob Bjerre. Ifølge ham skal de studerende udvikle en meta-kompetence, så de kritisk og kreativt kan bruge teknologi i en pædagogisk praksis.

"Børn og unge bevæger sig som fisk i vandet på de digitale medier. Derfor skal vores studerende lære at forholde sig til den digitale verden. Så de kan være med på beatet i deres pædagogiske arbejde," siger Jakob Bjerre, lektor på VIA Pædagoguddannelsen, der blandt andet underviser på valgmodulerne 'Medier

og digital kultur' og 'Kreative Udtryksformer' på pædagoguddannelsen i Ikast.

En tid i konstant forandring

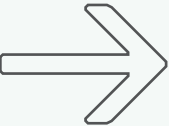
Han forklarer, at de pædagogstuderende skal lære, hvordan de begår sig i en digital tidsalder, der er i konstant forandring. Hvor svaret fra i går ikke er det samme som svaret i dag. Derfor



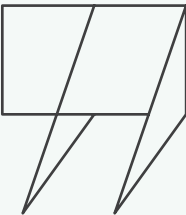
lærer de studerende i valgmodulerne 'Medier og digital kultur' og 'Kreative udtryksformer' heller ikke bestemte apps eller programmer at kende. Det, der er vigtigt, er nemlig, at de lærer, hvordan de finder frem til det, der er relevant lige nu for den målgruppe, de arbejder med: Børnehavebørn, unge i klub, udsatte borgere, etc.

"Programmerne er alligevel outdatet, næsten inden vi når at downloade dem. Vi lever i en tid, hvor teknologien fylder mere og mere, og er i konstant forandring. Så for os er det væsentlige, at de studerende lærer, hvordan de finder frem til de rette apps og ikke at de lærer at arbejde i bestemte apps," siger Jakob Bjerre, og understreger, at digital dannelse i høj grad handler om at de studerende skal udvikle en meta-kompetence, så de kritisk og kreativt kan analysere og bruge teknologi i en pædagogisk praksis.

KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE



Det handler i høj grad om **at kunne forholde sig etisk til digitale medier.** Hvordan føles det fx at optræde foran kameraet?



De skal mærke, hvad det handler om
I valgmodulerne Medier og digital kultur og Kulturelle udtryksformer bliver de studerende præsenteret for forskellige oplæg om Kunst, æstetik og kultur, om Eksperimenterende fællesskaber og om Trends og viralitet. Efter de teoretiske oplæg skal de studerende producere en video, hvor de viser, at de kan omsætte teori til praksis. Her lærer de studerende både at formidle et teoretisk emne, og samtidig mærke på egen krop, hvad temaet handler om.

”Ikke noget med at stå med gentagelser og lange forklaringer foran en powerpoint. Nej, de bliver kastet ud i at lave en video, hvor de skal formidle noget om kultur- og digital dannelse for åben skærm. Og for alle deres medstuderende,” siger Jakob Bjerre, og uddyber: ”Alle skal være aktive på videoen. Ingen kommer til at

gemme sig bag kameraet. Alle skal se og mærke, hvordan det er at optræde på video. Og hvordan det er at se sig selv på skærmen”.

Video som pædagogisk redskab
Han forklarer, at video er et rigtig godt pædagogisk redskab og derfor skal de studerende være fortrolige med det. Også de tekniske og redigeringsmæssige muligheder – som de netop selv skal afsøge og afprøve igennem projektet. Video kan bruges meget forskelligt i pædagogisk arbejde. Både til historiefortælling, musikvideoer og anden form for leg. Men det er også rigtig godt som dokumentation og til forskellige øvelser. ”De studerende lærer at se, hvordan de tager sig ud på video. Det giver dem en idé om, hvordan andre opfatter dem, når de siger eller gør noget,” siger Jakob Bjerre, der uddyber og forklarer, at videoarbejdet også skal give de studerende

kompetencer til at blive kritiske i forhold til medieverdenen. Og blive i stand til at lære børn og unge, hvordan de begår sig i digitale universer.

”Det handler i høj grad om at kunne forholde sig etisk til digitale medier. Hvordan føles det fx at optræde foran kameraet? At se sig selv foran en stor forsamling? Så de studerende ved, hvad det vil sige, når de skal lære andre, hvordan man opfører sig i en digital kultur,” siger Jakob Bjerre.

Eksperimenterende fællesskaber
En anden væsentlig metode, de studerende bliver præsenteret for, er ’Eksperimenterende fællesskaber’. Her lærer de at arbejde med emner og i situationer, hvor der ikke findes noget rigtigt svar. Hvor alt er i spil, og hvor de hele tiden bliver nødt til at eksperimentere, for at komme frem til et brugbart resultat.

”Det handler i høj grad om at lære de studerende, at de skal give sig selv lov til ikke at vide alt i forvejen. De skal lære at researche, lære, at det er tilladt at sige, det ved jeg ikke. Men jeg vil gerne være med til at finde ud af det. Det er nemlig også en vigtig kompetence for en pædagog, der skal udfordre og udforske en digital og teknologisk virkelighed sammen med forskellige målgrupper. At vise, at det er ikke er farligt at udstille sig selv eller være i tvivl. At ingen ved alt,” afslutter Jakob Bjerre. ■



OM

Jakob Bjerre
jhbj@via.dk

Lektor ved VIA Pædagoguddannelsen

IT-superbruger

Cand.musicae i rytmisk musikpædagogik, SSB-ledelse og music management fra Det Jyske Musikkonservatorium

KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE



Fælles tredje i spil på Youtube

Oliver Verwold Nielsen, studerende på pædagoguddannelsen i Ikast, fortæller, hvordan han hjalp en dreng med at komme ud af et fællesskab af drenge, der lavede ballade.

Oliver er i gang med valgmodulerne 'Medier og digital kultur' og 'Kulturelle udtryksformer' på pædagoguddannelsen i Ikast.

Drengen havde faktisk slet ikke lyst til at være i fællesskabet, men det var bare ligesom blevet der, han hørte til. Men så fandt vi nogle computerspil på Youtube, som nogle af de andre drenge gerne ville spille. Og her var der ikke ballade. Det gav drengen anledning til at forlade den turbulente gruppe, fordi han fandt et fælles tredje og et nyt fællesskab med Youtube.

Her benyttede jeg mig af noget af det, jeg har lært på min uddannelse. Ved at være åben

og nysgerrig efter det, der interesserede drengen, kunne jeg møde ham på hans præmisser. For mig var det jo ligegyldigt om det var Youtube eller fodbold. Bare det var noget, der interesserede ham. Og noget han var rigtig god til. Så selvom jeg ikke kendte spillet, gik jeg med på ideen, og hjalp ham med at komme ud af et fællesskab med en gruppe drenge, der ikke var gode for ham. Og hjalp ham med at blive interessant i en gruppe, hvor han fungerede meget bedre.

iPaden ændrede hendes status i pigegruppen

Anne Cecilie Gam Jessen og Natacha De Jesus Olsen studerende på pædagoguddannelsen i Ikast, fortæller om et forløb i en børnehave, hvor de brugte iPaden til at komme tæt på en pige, der havde brug for at blive fremhævet i pigegruppen og blive en del af fællesskabet. De er i gang med valgmodulerne 'Medier og digital kultur' og 'Kulturelle udtryksformer' på pædagoguddannelsen i Ikast.

Vi tog udgangspunkt i hendes ferie, hvor hun havde fanget krabber og fossiler. Så brugte

vi iPaden til at finde billeder og sætte dem sammen til en historie i et program. Det blev hurtigt til en fælles leg mellem hende og de andre piger. Og lige så langsomt fik hun en anden rolle i fællesskabet, fordi hun var igangsætter af en fælles leg, som de alle sammen syntes var sjov.

Børn er digitale og hvis man er åben over for den verden, har man et godt redskab til at skabe motivation hos dem. Det er god måde både at forstå og respektere deres verden. ■

KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE

Af lektor Hanne Kusk, adjunkt Bo Persson og lektor Jesper Dam Larsen fra Professionshøjskolen UCN

Sådan kvalificerer vi sammen dialogen om digital dannelse i børnehøjde

Fem konkrete forholdemåder kan hjælpe pædagoger med at stilladsere børns digitale dannelse. Ligesom forholdemåderne også åbner for dialog med kolleger og forældre og hjælper med at udpege en retning, når den digitale tornado truer med at blæse børn og voksne omkuld.

Når dannelse finder sted i en tid fyldt med nye teknologier og digitale landvindinger, er det forbundet med fart og rivende udvikling. Det kan være svært for børn og voksne at følge med, deltage og opleve, hvis der samtidig skal være plads til fordybelse, omtanke, dialog og kritisk sans – ord vi traditionelt forbinder med dannelsesprocesser.

Omvendt kan de nye teknologier også bruges aktivt og bidrage til børns dannelse i almindelighed – og til den digitale dannelse i særdeleshed. For mulighederne og det pædagogiske potentiale

ved at bruge de nye teknologier er uendelige. Det kan fx ses på antallet af nye apps, der – nærmest på daglig basis – bliver udviklet og som målrettet er designet til børns læring, underholdning, leg og udvikling. Skal vi undgå en passiv swipe-kultur, hvor børn mest er konsumenter af digitale teknologier, er det oplagt at bruge teknologierne til at understøtte forholdemåder og færdigheder som:

- At kunne stoppe op
- At kunne være kritisk
- At besøge andre og sætte sig i deres sted

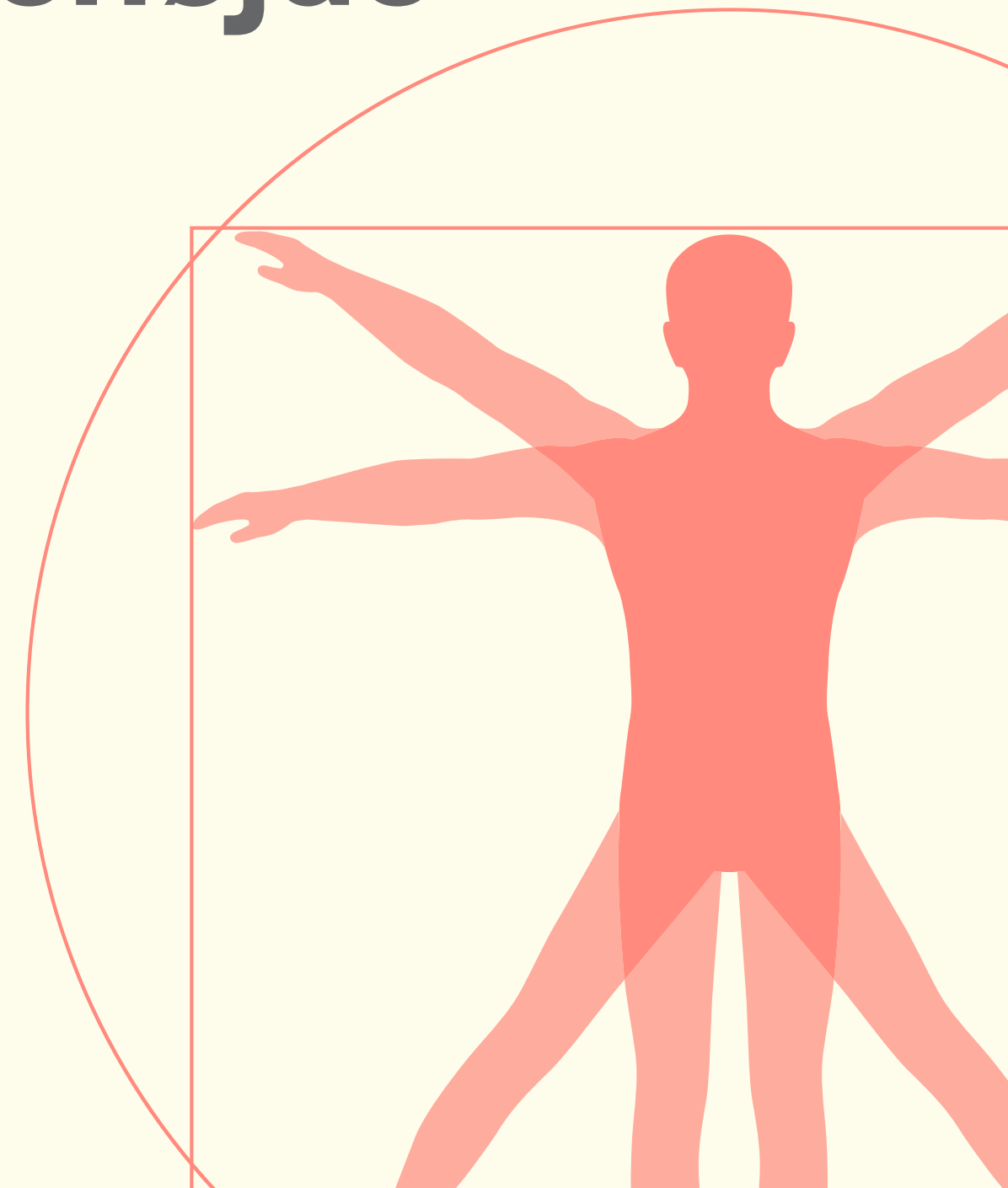
- At deltage i et demokratisk samfund
- At skabe på en kreativ, modig og opfindsom måde

Forholdemåder i en digital praksis

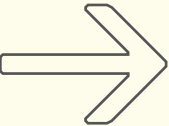
Vi har udviklet en model, der anlægger fem udvalgte vinkler på begrebet dannelse. Modellen er udviklet som et redskab, der kan kvalificere pædagogers arbejde med at understøtte børnenes digitale dannelse, og dermed forholder modellen sig aktivt til nutidige digitale udfordringer i pædagogisk praksis. Tanken er, at dannelsesproces-

ser skal rammesættes af pædagoger, der kan og vil arbejde med digitale teknologier. Pædagoger, som stiller spørgsmål ved, hvad digital dannelse egentlig er i en pædagogisk praksis. Og pædagoger, der ved hjælp af de fem forholdemåder, selv tør stoppe op og være rollemodeller i forhold til fordybelse og dialog, når de mødes med børnene over tablets og computerskærme. Lad os se, hvordan det helt konkret kan finde sted.

Stop op og forhold dig kritisk
Når pædagoger arbejder med afsæt i digitale teknologier i



KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE



Hanne Kusk, Jesper Dam Larsen og Bo Persson er medforfattere til bogen “Dannelse og digital kultur” redigeret at Kirsten Dal Wellendorph og udgivet på Frydenlund.

Læs en anmeldelse af bogen [her](#)

hverdagen, fx i en børnehave, får måden vi forholder os på, betydning for børnenes konkrete handlinger, deres oplevelse og udbytte.

Hvis børnene fx laver en bog igennem app’en Book Creator har pædagogen den vigtige opgave at hjælpe børnene med at stoppe op og at tage sig tid til grundighed, fordybelse og overvejelser. Det kan pædagoger fx gøre, når de sammen med barnet udvælger fotos, lyde, video m.v. – fx gennem dialoger om, hvorfor noget vælges frem for noget andet. **Hvorfor er noget godt og hvorfor vælges andet fra? I den proces hjælper de barnet med at få en fornemmelse for kvalitet og sammenhæng.** Pædagoger har også ansvaret for at skabe en kultur, hvor børnene lærer at forholde sig kritisk; fx spørge om lov, før de tager billeder eller fortæller historier om de andre, som

kommer til at indgå i bogen. Her kan man sammen med børnene overveje, hvilke former for fortællinger, der går an og hvilke der ikke gør? Hvilke fotos fra nettet, må de bruge i den digitale bog? Hvornår siger man fx fra på egne og andres vegne?

Gå på besøg og inviter indenfor i den digitale leg

En sådan måde at arbejde med børnene på fordrer også en etisk vinkel og evne til at tage på besøg hos hinanden. Her kan pædagogen arbejde med, **at børnene skal fortælle om og lytte til hinandens perspektiver, tanker og ideer. Pædagogen kan hjælpe børnene til at reflektere over, hvordan andre børn gerne vil fremstilles i digitale produktioner såvel som i daglige fortællinger. Det, at besøge andres perspektiv og forholde sig empatisk, kan støtte sådanne refleksioner hos barnet – og på sigt forebygge digital mobning.**



OM

Hanne Kusk
hku@ucn.dk

Lektor på UCN Pædagoguddannelsen

Hanne underviser i kultur, events og æstetik. Hun er optaget af og underviser også i ‘stedet som pædagogisk mulighed’, kommunikation, visuel kunst, digitale medier, drama og teater. Deltager i forsknings- og udviklingsprojekter omkring æstetik, dannelse, kunst og leg.



OM

Jesper Dam Larsen
jla@ucn.dk

Lektor på UCN Pædagoguddannelsen og PAU i Thisted

Jesper underviser på pædagoguddannelsens grundfaglighed og skole/fritidsspecialisering og PAU uddannelsen og deltager i forsknings- og udviklingsprojekter blandt andet om børns digitale kompetencer.



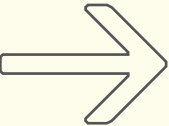
OM

Bo Persson
bope@ucn.dk

Adjunkt på UCN Pædagoguddannelsen i Thisted

Bo underviser og undersøger i lærings- og dannelsespotentialer og udfordringer forbundet med børns og unges brug af digitale redskaber.

KLAR TIL AT ARBEJDE MED DIGITALT INDFØDTE



At stoppe op: Ikke blot at følge ureflekteret med, men at tage sig tid til at reflektere og forholde sig til grundlaget for en beslutning.

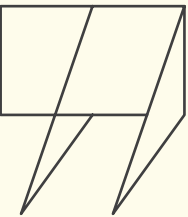
At skabe: At anvende sin skaberkraft, der er en kombination af fantasi, kreativitet, opfindsomhed, mod, kunstnerisk udfoldelse og æstetisk sans. At være med til at sætte dagsorden og vurdere hvad der er vigtigt.

At besøge: At kunne sætte sig i andres sted. At besøge andres holdninger og perspektiver ved at interagere, deltage og spørge.

At deltage: At deltage i fællesskaber, finde fælles interesser, at engagere sig, at holde sig orienteret, modtage og dele. Afprøve, undersøge og eksperimentere.

At være kritisk At anvende sin kritiske fantasi og forholde sig refleksivt til omverdenen og situationen. At være dømmende tilskuer der tør tage stilling og gribe ind.

Det er derfor vores anbefaling og håb, at modellen kan bruges på personalemøder eller ved forældremøder, **når målet er at kvalificere debatten om digital dannelse i børnehøjde.**



Et fjerde element i modellen handler om at skabe plads til alles deltagelse – at der skabes engagement og fællesskaber omkring arbejdet med det digitale. Her har pædagogen en vigtig rolle i forhold til ikke at rammesætte for stramt – men derimod lytte til børnene, når de har apps, ideer, ting de gerne vil afprøve, og hjælpe med at

gøre det fælles, så flere får en stemme i den fælles produktion.

Styrk skaberkraften

Modellens sidste forholdemåde handler om børnenes skaberkraft – og sætter fokus på det skabende element som en del af den digitale dannelse. Skaberkraft kræver mod og undersøgelsestrang – og her

giver det digitale nye muligheder for kreativitet, fantasi og opfindsomhed.

Det har stor betydning, hvilke apps og digitale redskaber børnene har adgang til. Ud over de rolige og tænksomme processer kan pædagogen derfor være opmærksom på også at prioritere det eksperimenterende, legende, vilde, skøre og mang-

foldige udtryk. Børnene skal have mulighed for selv at skabe, fortælle, programmere og at sætte dagsordenen. Det er pædagogens ansvar at tilbyde nye måder at bruge det digitale på i en foranderlig tech-tid.

Fem forholdemåder som oplæg til dialog

Vi har nu præsenteret en model

og vist, hvordan vores fortolkning af dannelsesbegrebet konstruktivt kan kobles til den digitaliserede og teknologiske tid, vi lever i. Helt grundlæggende kan vores model stilladsere pædagogens refleksioner over sin praksis med tablets og apps i børnehaven. Men vores model kan også bruges som afsæt for en dialog om, hvilke muligheder

for digital dannelse, der helt åbenlyst findes i pædagogisk virksomhed. Det er derfor vores anbefaling og håb, at modellen kan bruges på personalemøder eller ved forældremøder, når målet er at kvalificere debatten om digital dannelse i børnehøjde. ■

SPIDS PEN

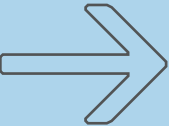
Af Christian Mogensen, projektleder Center for digital pædagogik

Computerspil

– mere end en digital sutteklud



SPIDS PEN



Computerspil har et dårligt ry. Afhængighed, tvangs-gaming og dopamin-junkier fylder diskussionen, når spillene vendes i hjem og på institution. Og selvfølgelig skal vi diskutere computerspillenes rolle. Men vi skal løfte os over mudderkastning og den ufrugtbare snak om digitale barnepiger og virtuelle sutteklude – og også tale om computerspillets pædagogiske potentiale.

Når jeg holder foredrag om børn og unges digitale verdener og hverdag, fylder bekymringerne om computerspil meget. Jeg møder skræmmekampagner om spil, der fører unge ind i isolationsfængsling. Og jeg møder forældre, der oplever udskamning, fordi de har løse regler om skærmtid. Det sætter spor. Forsigtigheden vinder indpas, og hvad-nu-hvis-tankegangen betyder, at enhver god forælder tør sparke sin teenage-farvede kødklump ud i solskinet. Væk fra fladskærmen.

Den praksis fører til konflikter i hjemmet, diskussioner på tværs af generationer og masser af korslagte arme. Når forældrene forklarer, hvorfor de slukker com-

puteren eller tager strømmen fra internettet er svaret ofte: "Jamen, han sidder jo bare der ...".

Spiladfærd set indefra
Forældre og andre bekymrede voksne kigger ofte på, hvad computerspilleren helt konkret sidder og laver. Han trykker på tastaturet og flytter musen i hidsige ryk frem og tilbage. Sådan ser computerspil ud fra distancen. Men fra spillerens perspektiv ænses hverken museklik eller tastaturlyde. Her er det til gengæld medspillere og modspillere – oftest kammerater og bekendte – og deres historier fra slagmarken og skolegården, der er i fokus. For når unge spiller, så gør de det næsten altid sammen!

De unge foretrækker at sidde på rad og række, når de spiller. Så kan de udstikke dumme-lammere, når sidemanden misser sin pop-flash, eller give high-fives, når kampens første gang lykkes. Og hvis ikke, er de stadig sammen og kommunikerer gennem headsets og mikrofoner. Han sidder ikke bare der, den unge computerspiller. Han er i gang med at tæve nazisterne, banke dragen, score sejrs målet, bygge prinsesseslotet eller udforske verdensrummet. Sammen med sine venner.

Computerspil som pædagogisk værktøj
Siden 2015 har Center for Digital Pædagogik i samarbejde med Aarhus Kommunes

Ungdomscenter brugt computerspil som pædagogisk værktøj. I 'Gaming Gruppen' arbejder vi med unge, der har det svært på tværs af diagnoser, sociale udfordringer og personlige særheder. De unge er mellem 13 og 18 år, og siden projektet startede for fire år siden, har omkring 70 unge været en del af Gaming Gruppen. Det eneste fællestræk for disse unge er, at de spiller computer. Og helst rigtig meget af det. Ofte så meget, at forældre og fagpersoner er overbeviste om, at spillene står i vejen for "det sunde ungdomsliv", man ønsker for dem.

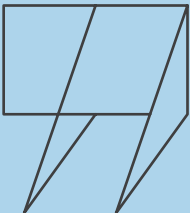
De unge, der kommer i ungdomscenteret, spiller op til 20 timers computerspil om dagen. Og de har selvsagt ikke mange andre skibe i søen, når de kommer. I stedet for at trække tæppet væk under deres identitets-skabende hobby, prøver vi at kvalificere den. Vi sørger for, at de unge kommer ned på centret og spiller. Altid sammen med andre, og altid i (pædagogiske) strategier og forløb, som de selv skal sætte ord på og overholde. Enten overfor hinanden eller en voksen. Det kan fx være at lære en specifik strategi i Counter-Strike, der kræver tæt koordination og kommunikation med



OM

Christian Mogensen
christian@cfdp.dk

Projektleder Center for digital pædagogik



Computerspil er ikke magiske. **De kurerer hverken angst eller autisme.** Men de forårsager det heller ikke.

SPIDS PEN



INGEN LØFTET PEGEFINGER

”Computerspil er både et pædagogisk værktøj og et socialt rum, præcis ligesom brætspillet, boldspillet og badutspringet er det. Vi skal møde de unges interesse for at spille og ikke løfte pegefingeren”, mener Christian Mogensen.

fire andre holdkammerater, der regner med dig i en hektisk situation. Her får de unge lov at være på hjemmebane. Her kører de med klatten og er pludselig ikke forkerte – men verdensmestre.

De møder voksne, som mener det, når de udbryder: ”Wow! Hvor er du vild til CS:GO! Vil du ikke lære mig det?”. Og de får skulderklap af jævnaldrende, hvis de er byens bedste AWP’er. Det betyder ikke, at de bliver endnu gladere for spillene. Tværtimod. Det betyder, at de bliver gladere for andre mennesker.

Battlefield og badutspring

Spillene og Ungdomscenterets nørdede miljø er et rum, hvor de unge får lov at opbygge selv-tillid, selvværd, glæde – og en vennekreds. Spillene, der blandt andre tæller CS:GO, League of Legends, FIFA og Battlefield, er vores fælles tredje – både mens vi sidder foran skærmen og til kakao-snakken før og efter.

Spillene er også den verden, de unge kan hoppe ind i, hvis de har behov at forsvinde lidt. Men vores erfaring i projektet er, at spillene – i takt med, at de unge lykkes og oparbejder en glæde sammen med os voksne og de andre unge i gruppen – fylder mindre og mindre.

Vi underviser både de unge og deres forældre i spillenes psykologi, forretningsmodeller og fiktive verdener. Men vi løfter aldrig pegefingeren overfor skærmtiden. Vi behandler ikke nogen mod computerspil (eller den pseudo-videnskabelige afhængighedsdiagnose, som selvhjælpsguruer slår plat og ikke mindst kroner på). Men i takt med, at vi hjælper de unge til at have det godt med sig selv og hinanden, så afvikler de faktisk selv alle de uhensigtsmæssige vaner:

- De spiller i et normalt omfang
- De kommer mere uden for huset

- De er i færre konflikter med deres forældre
- De gambler ikke
- De passer deres søvn og sundhed

Computerspil er ikke magiske. De kurerer hverken angst eller autisme. Men de forårsager det heller ikke. Computerspil er både et pædagogisk værktøj og et socialt rum, præcis ligesom brætspillet, boldspillet og badutspringet er det. Nogle spil og spiluniverser er helt klart bedre end andre, men vores succes med spillene afhænger af, hvordan – og ikke mindst med hvem – vi spiller dem. Vi kan se, at når de unge får plads til selv at vælge, så vælger de aldrig at være ensomme, ulykkelige eller i mistrivsel. Så vælger de altid hinanden, samværet og glæden. Så derfor skal vi – de voksne – sikre, at de føler, de har et valg. ■

Fakta

Læs mere om Center for digital pædagogik og de mange tilbud til pædagoger, lærere og forældre.

Du kan fx bestille foredrag, bøger og læse om centeret arbejde [her](#).

