

BUPL's fem sigtelinjer for det pædagogiske arbejde med børn og unges digitale liv på skole-fritidsområdet



BUPL

BUPL's fem sigtelinjer for det pædagogiske arbejde med børn og unges digitale liv på skole-fritidsområdet

Vi befinder os i en verden med voksende digitalisering, hvor børn og unges liv leves på tværs af digitale og fysiske arenaer. Denne udvikling påvirker pædagogernes arbejde i skole- og fritidsinstitutioner, da de i højere grad må understøtte børn og unges trivsel og fællesskaber i en flydende bevægelse mellem det fysiske og digitale liv.

Digital udvikling åbner nye døre for det pædagogiske arbejde med andre former for leg, kreativitet, læring og samvær. Samtidig følger der en række risici med den digitale færden, som betyder at pædagoger skal hjælpe børn og unge med at navigere, vurdere og balancere det digitale liv. Det kan være en udfordring, da børn og unge på nogle områder besidder flere digitale kompetencer end mange fagprofessionelle omkring dem.

Mangler vi viden og/eller erfaringer med digitale medier, kan det være fristende at ty til forbud, men vi kan – og skal – ikke slukke for skærmen hele tiden. Skærmene er kommet for at blive. Derfor skal der fra politisk side tages ansvar for en regulering af techselskaberne, så vi kan passe bedre på vores børn og unge. Samtidig skal vi bruge pædagogikken til at understøtte børn og unges digitale liv.

Formålet med disse sigtelinjer for det pædagogiske arbejde med børn og unges digitale liv er at nuancere og kvalificere diskussionerne om skærme både internt i BUPL og med vores omverden.

Følgende pædagogiske sigtelinjer omhandler skole-fritidsområdet og afgrænser sig dermed fra 0-6 årsområdet, hvor der findes lovgivning om anvendelse af skærme i dagtilbud.

I sigtelinjerne er børn og unges digitale liv afgrænset til deres egen aktive brug af digitale medier fx via sociale medier eller gaming og dermed ikke fx kommunikation på AULA.

Techselskaber skal tage ansvar

1

Vi kan ikke vente på, at der indføres EU-reguleringer. I BUPL mener vi, at danske politikere skal tage ansvar og indføre en stærkere regulering, der forpligter techselskaber til at respektere børn og unges rettigheder, herunder retten til privatliv, som er fastslået i FN's Børnekonvention og EU's databeskyttelsesforordning (GDPR). Techselskaberne skal således beskytte børn og unge mod manipulation og skadelig påvirkning, hvilket understreges som et afgørende element mod misbrug og udnyttelse i Børnekonventionen.

Det må ikke være en forretningsmodel at tjene penge på børn og unges sårbarhed. Mange digitale platforme bruger i dag manipulerende design, som notifikationer og belønningsmekanismer, der fastholder opmærksomhed – især hos børn og unge, der ikke kan gennemskue eller modstå disse. Det kan påvirke deres trivsel og føre til afhængighed af bestemte digitale medier. Derfor er der behov for stærkere regulering af – og gennemsigtighed i – hvordan techselskaber indsamler, anvender og tjener penge på børn og unges data.

Digitale medier i skolen og fritiden – pædagogisk ansvar og lokal forankring

2

Forskning viser, at pædagoger i fritidsinstitutioner spiller en særlig rolle i børns digitale liv, fordi de møder børnene i øjenhøjde og uden om den magtrelation, der ligger i fx lærer-elevrelationen. I udgangspunktet kan og vil pædagogerne ikke tage telefonen fra børn og unge, hvilket er et tillidsfuldt udgangspunkt for pædagogers videre arbejde med børn og unges digitale liv. Erfaringer fra fritids- og ungdomsklubber viser desuden, at mobilforbud ofte er med til at skabe afstand mellem børn og voksne, mens en pædagogisk reflekteret tilgang til det digitale, hvor telefonen eller skærme generelt bruges som afsæt for dialog, kan være med til at styrke relationen.¹

I BUPL opfordrer vi til, at der udvikles lokale digitale retningslinjer, der tager udgangspunkt i børn og unges fællesskaber og trivsel og pædagogers muligheder for at bruge digitale medier relationelt. Der skal være tillid til den pædagogiske dømmekraft, og plads til at pædagoger kan bruge deres faglighed i arbejdet med digitale rammer og vaner. Retningslinjerne bør udarbejdes i fællesskab mellem pædagoger, lærere, ledelse, forældre – og ikke mindst børnene og de unge selv. Det sikrer, at retningslinjerne giver mening i praksis og opleves som relevante for dem, der skal bruge dem i hverdagen. Samtidig bør det fremgå tydeligt i retningslinjer, at kommunen – som arbejdsgiver – har ansvar, hvis den digitale adfærd får en uhensigtsmæssig karakter, som pædagoger ikke kan håndtere inden for rammerne af deres arbejde.

1. Gravesen, D. T. & Sauzet, S. (2025): Pædagogisk ekstrakt

Styrk den digitale faglighed gennem kompetenceudvikling

Den digitale verden rummer mange nye potentialer for leg, læring, kreativitet og sociale fællesskaber. Derfor er det vigtigt, at børn og unge ikke bare er passive forbrugere, men lærer at bruge digitale medier med nysgerrighed, kritisk sans og fokus på mulighederne for at skabe, dele og være sammen med andre.

Samtidig ved vi, at der med digital færden også følger en række risici for fx eksponering af uhensigtsmæssigt og voldsomt indhold, digital chikane, afhængighed, præstationspres og mobning. Her spiller pædagoger en vigtig rolle fordi børn og unge i fritidsinstitutioner oftere betror sig til pædagoger end til forældre og lærere. Derfor skal pædagogerne være klædt fagligt på til at løfte opgaven. Kompetenceudvikling i denne digitale kontekst handler om, at pædagoger skal kunne forstå og være nysgerrige på børn og unges digitale verden – ikke som digitale eksperter, men som fagprofessionelle, der kan observere, reflektere og indgå dialog om digitale oplevelser og udfordringer. Det stiller særlige krav til viden om digitale medier, sociale dynamikker online, digitale fællesskaber og de risici, børn og unge kan møde.

Derfor mener vi i BUPL, at pædagogernes digitale faglighed skal styrkes gennem en investering i kompetenceudvikling. Det kan fx være gennem efteruddannelse, faglige netværk og ved at udpege digitale fyrtårne, der kan inspirere og støtte kollegaer i hverdagen. Samtidig bør den nye pædagoguddannelse indeholde perspektiver om digital pædagogik, så de kommende pædagoger rustes til at håndtere digitale, pædagogiske dilemmaer.

Digital balance med blik for leg, fællesskab og dannelse

Forskning viser, at pædagogers forskellige måder at arbejde med børns digitale aktiviteter på kan få betydning for, hvilke erfaringer og muligheder børn og unge får med digital dannelse. Det afgørende er derfor ikke, hvor meget tid børn og unge bruger foran en skærm, men hvordan digitale medier bruges pædagogisk til at understøtte fællesskaber og relationer.²

Der er således stor forskel på at være passiv foran en skærm og deltage aktivt i meningsfulde digitale fællesskaber. Pædagoger kan bidrage til at skabe trygge og inspirerende rammer, hvor børn og unge aktivt kan udforske digitale medier på en måde, der fremmer deres trivsel, fællesskaber og udvikling. Det kan fx være gennem historiefortælling med AI, musik- og billedproduktion eller kodning. Dermed bliver digitale medier ikke kun noget, børn og unge forbruger, men noget, de kan skabe med, forstå og tage ejerskab over.

Digitale medier kan også give nye deltagelsesmuligheder for børn og unge, der har det svært og står udenfor fællesskabet. Men pædagoger spiller en vigtig rolle med at hjælpe børn og unge med at finde en sund balance mellem digitale og fysiske aktiviteter, og være opmærksomme på kroppens og psykens signaler, hvis den digitale adfærd bliver uhensigtsmæssig. I BUPL mener vi, at digitale aktiviteter skal supplere – og aldrig erstatte – den fysiske leg, bevægelse og de nære relationer, som er fundamentet for børn og unges trivsel og udvikling.

4



2. VIVE (2020): Børn og unges trivsel og brug af digitale medier

Rollemodeller og forældresamarbejde

Forskning viser, at børn og unge sjældent deler digitale oplevelser med voksne, men hellere med jævnaldrende. Derfor skal pædagoger – som en del af forældre-samarbejdet – bidrage til at skabe et fælles sprog og tillid omkring digitale erfaringer. Når forældre og pædagoger møder børn og unge med nysgerrighed, åbenhed og uden fordømmelse kan det styrke relationen og være med til at forebygge, at børn og unge står alene med svære oplevelser online.³

Børn og unge skal opleve, at pædagoger lytter, spørger ind og står klar til at hjælpe, hvis noget er svært – også når det handler om livet online. Børn deler oftere deres digitale oplevelser med voksne end unge gør, fordi børn stadig søger voksnes vurdering og støtte.⁴

5

Når børnene bliver ældre, trækker de sig ofte mere væk fra voksnes indblik i deres digitale liv. Derfor er det afgørende, at pædagoger allerede tidligt i børns digitale liv understøtter trygge rammer for at tale om digitale erfaringer – også med forældrene. Denne tidlige dialog kan være med til at forebygge, at børn og unge står alene med ubehagelige oplevelser og styrker samtidig forældresamarbejdet omkring digitale grænser og vaner.

Voksne er rollemodeller for børn og unge – også når det kommer til skærmbrug. I forældresamarbejdet spiller pædagoger derfor en vigtig rolle for samtalen med forældre om digitale vaner og balancer i brugen af digitale medier. Når pædagoger sætter en anerkendende og undersøgende ramme op om dialogen, bliver det nemmere for både børn, unge og forældre at dele, reflektere og finde fælles veje i brugen af digitale medier – ikke bare for børn og unge, men også i forhold til forældrenes eget skærmbrug. Derfor mener vi i BUPL, at pædagogernes kompetencer med fordel kan bringes mere i spil i forældresamarbejdet om digitale retningslinjer.

3. Børns Vilkår (2019): Digital Dannelse i Børnehøjde

4. Medierådet for børn og unge m.fl. (2025): Undersøgelse om unges brug af digitale medier



**BUPL's fem sigtelinjer for det
pædagogiske arbejde med
børn og unges digitale liv på
skole-fritidsområdet**

BUPL

Januar 2026