

Digital kultur og pædagogisk praksis i 0-6 års institutioner

Af Marlene Vorborg Jensen¹

"Jeg tjekker lige mine beskeder"

To femårige drenge var for nylig i gang med en leg på legepladsen, hvor de brugte et vipperedskab som bil, og talte om hvor de skulle køre hen. Imens lagde de hvert deres digitalkamera på toppen af vipperedskabet, og da de var kommet frem til deres destination, som var Tivoli, tog de begge deres kamera og løb videre til bålhytten, som var billetkontoret. Ved billetkontoret sagde den ene dreng, at han lige skulle tjekke sine beskeder og kiggede ned på kameraets skærm. Den anden dreng nikkede, tog sit kamera og sagde: "det skal jeg også". Eksemplet viser at digitale redskaber kan fungere som en helt naturlig del af børns leg, og at mediets funktion lader til at være indforstået hos begge drenge, da kameraet spontant bruges som mobiltelefon.



Vuggestuebørn leger med "ægget" (digitalt mikroskop) som er tilsluttet en bærbar pc.



Film og billeder fra dagens tur vises via en lille projektor som peger op i loftet, og kommenteres ivrigt af både børn og pædagoger.



Billedmanipulation – her en superhelt med lavakræfter.

I Knoldens børnehave i Roskilde har børnene fri adgang til digitale kameraer og digitale mikroskoper, og de bruger dem både til at tage billeder og undersøge hinanden, dem selv og ting som omgiver dem. Kameraerne bruges dagligt og tages med i legen både indenfor og udenfor, nærmest som en hver anden form for legetøj. Vi oplever også, at børnene taler om og deler deres oplevelser om de spilverdener, som de bevæger sig i derhjemme. Ofte bringes figurer, begreber og navne fra disse spilverdener ind i legen i børnehaven, for eksempel i byggehjørnet, på cykelbanen eller i legekøkkenet.

¹ Cand. Mag i pædagogik, pædagogisk leder af Børnehuset Knolden & projektleder af mediepædagogisk kompetencecenter i Roskilde kommune. For mere information kan Marlene træffes på mail: marlenevj@roskilde.dk eller mobil: 2534 1662

I vuggestuen ligger der bl.a. digitale mikroskoper og tastaturer fremme på en hylde, og op over disse er som eksperiment sat to stykker karton på væggen, som udgør skærme. Børnene bruger spontant tastaturerne ved at trykke på én eller flere knapper ad gangen. Nogle børn kigger op på skærmen mens de trykker på tasterne, og nogle gange fører de fingrene op til kartonskærmen, for at røre ved den. På et tidspunkt observerede vi et barn, som tog en farveblyant og tegnede på skærmen med bevægelser, som mindede om brugen på en smartphone. Disse og en masse andre eksempler fra vores hverdag viser, at børns legekultur i høj grad er præget af de digitale medier, som naturligt udgør en stor del af børnenes livsverden.



Et håndholdt mikroskop som både kan forstørre en mælkebøtte på en græseng mange gange, og tage flotte nærbilleder



Med en iPad hjælpes børnene ad med at finde vej via kortet i dagens geocache (medieret skattejagt) - hvilken vej skal vi mon følge for at finde skatten i mosen?

Pædagogikken i centrum

Da digitaliseringen er et vilkår for både børn og voksne i dag, kan det stadig undre, at vi som fagpersoner igen og igen skal argumentere for, hvorvidt vi skal inddrage digitale redskaber i dagtilbud. Der sættes sjældent spørgsmålstejn ved vigtigheden af at arbejde med sprogpakker, zoner for læring eller dokumentationsformer, så hvorfor denne skepsis når talen falder på, at lære børn at navigere i og kvalificere brugen af digitale medier? Først og fremmest tror jeg, at det handler om manglende viden i forhold til udvalget og brugen af digitale redskaber, samt hvilke værdier der ligger heri. Dernæst om en form for tab af pædagogisk ekspertviden og opbyggede faglige kompetencer, som i høj grad bliver udfordret i dagens medie jungle. En stor udfordring er netop at udviklingen går så stærkt, at vi som fagpersoner må acceptere, at vi ikke kan vide alt og ikke kan følge med i alle nye medietiltag. I Børnehuset Knolden er der intet valg, digitalisering er et vilkår som skal indenfor lågen og italesættes i en pædagogisk kontekst. Vi skal nemlig holde fast i, at vi er uddannet til at give børn en alsidig hverdag som kan sikre deres optimale trivsel og læring. Vi skal sætte pædagogikken i centrum for diskussionen og måden vi arbejder med børns brug af digitale medier på.

Medielege og -aktiviteter har ud fra vores erfaring særligt fire pædagogiske kendetegn: de giver børn mulighed for at udtrykke sig på utallige måder, de giver barnet en følelse af at kunne noget, af at være sammen om noget og at gå i detaljen. På denne baggrund er det efter min opfattelse, meget væsentligt at inddrage forskellige digitale medier i dagtilbuddet.

Medieforståelse og nye praksisformer

I Børnehuset Knolden har vi gennem de sidste 4 år eksperimenteret og undersøgt, hvornår og hvordan digitale medier giver pædagogisk didaktisk mening. Dertil hvordan en daglig pædagogisk praksis kan udvikles ved hjælp af forskellige digitale redskaber. Vi har arbejdet med børns medieforståelse på mange planer, og da vi i 2012 fik tildelt udviklingsmidler gennem BUPL, valgte vi at sætte særligt fokus på mediernes betydning for sociale kompetencer, børns kritiske sans, samt dokumentation og refleksion. Vi har bl.a. benyttet os af refleksionslogbøger og spørgeskemaer til personalet, således at alle i huset har været en del af projektets procesudvikling og evaluering. Et væsentligt aspekt har været, at projektet er vokset nedefra og at det stadig ses som en løbende udviklingsproces.

Hovedpointerne fra vores udviklingsarbejde har været:

- 1) Vi kan "fange" og inddrage mange børn på én gang i kendte situationer. For eksempel kan flere børn se med i en bog og dens detaljer, hvis den fortælles via en projektor på en væg. Vi får en bredere dialog på tværs af både barn/voksen og barn/barn, og kan se at flere børn får lyst til at deltage aktivt i fortællingen.
- 2) Vi har større fokus på børneinddragelse i hverdagen. For eksempel tager børnene selv flere billeder, optager film, indtaler lyd og vælger ting ud som er vigtige for dem. Dette er med til at styrke barnets demokratiske stemme, og giver dem en større selvtillid og lyst til at deltage i fællesskabet.
- 3) Pædagogerne har reflekteret mere over egen rolle. Små filmfrekvenser af både børn og voksne har givet nye vinkler til egen rolle og pædagogisk praksis. Dertil har interne krav om brug af forskellige digitale redskaber skabt mere sparring, flere og nye pædagogiske overvejelser, samt en øget kritisk refleksion.

Vi har i forlængelse heraf haft fokus på hvilke nye praksisformer de digitale medier har skabt i vores pædagogiske arbejde. Vi har haft succes med at anvende en refleksionsramme, som vi jævnligt diskuterer og evaluerer ud fra. Refleksionsrammen tager blandt andet afsæt i Faghæfte 48 i folkeskolen, som omhandler fire væsentlige fokuspunkter:

- Informationssøgning og indsamling
- Produktion og formidling
- Analyse
- Kommunikation, videndeling og samarbejde

Med udgangspunkt i disse punkter har det været nemmere at tydeliggøre hvad vi taler ud fra, når vi ønsker at diskutere og evaluere vores arbejde med digitale medier. Dertil har vi gjort brug af forskellige spørgsmål til at analysere den pædagogiske praksis og føre arbejdet videre:

- 1) Hvilke digitale redskaber eller medier er blevet anvendt - og til hvad?
- 2) Hvilket fokuspunkt i brugen af det digitale medie/redskab ønskes perspektiveret? (informationssøgning og indsamling, produktion og formidling, analyse eller kommunikation, videndeling og samarbejde)
- 3) Hvilke læreplanstemaer kom i spil - og hvordan?
- 4) Hvilken rolle havde pædagogen? (deltager, guide, underviser, aktør)
- 5) Kan medieaktiviteten med fordel videreudvikles - og hvordan?

På denne baggrund er følgende praksisformer trådt frem:

- *Læring og opmærksomhed i nuet er blevet styrket.* Vi har ved hjælp af iPads og håndholdte mikroskoper søgt informationer om for eksempel larver, biller eller tang, når vi har stået med nysgerrige spørgsmål ude i mosen eller på stranden. Vi oplever at vi fanger flere børns interesse og nysgerrighed, for eksempel børn som ellers ville være uinteresserede i larven, når vi kom hjem til børnehuset efter en lang turdag. Vi kan se at vi inkluderer flere børn i vores pædagogiske hverdagspraksis, og har fået større fokus på detaljer og sciencepædagogik.
- *Sociale kompetencer er blevet styrket* gennem dialogisk forum og samlinger. Vi har skabt nogle nye og anderledes former for børnesamling, hvor vi i fællesskab med børnene har delt og søgt viden, nørdet over detaljer, kulturudvekslet med andre institutioner og skabt fantasirejser. Dette ved hjælp af iPad, projektor, Skype og forskellige programmer til redigering, manipulation og historiefortælling. Vi oplever, at børn som førhen var verbalt tilbageholdende i traditionelle samlingsstunder, nu deltager aktivt og bruger deres sprog mere nuanceret.
- *Vi har fanget flere børns nysgerrighed og fantasi.* Vi kan skabe flere abstrakte universer gennem lyd og billede, som kan udvide børnenes leg gennem egenproducerede fantasirejser, geocaching (medieret skattejagt) og billedmanipulation. Dertil kan easyscopes (elektroniske mikroskoper) give børnene nye og anderledes opdagelser af

ellers velkendte ting i hverdagen. Vi skærper børns og voksnes opmærksomhed, og giver børnene nye muligheder for at udtrykke sig kreativt og fantasifuldt.

- *Større pædagogisk fleksibilitet* idet vi kan tage lyd og billede med udenfor og rundt i huset. Det giver nye muligheder for mobile læringsrum og arbejdsstationer, som kan tilgodese børns mange læringsstrategier. Det er også med til at styrke pædagogernes sparring og refleksion, idet vi hele tiden skal overveje hvorvidt det er mest hensigtsmæssigt at være mobile eller stationære i vores tilgang til et læringsmiljø.
- *Børns demokratiske stemme er blevet styrket.* Når børnene får flere muligheder for at dokumentere og reflektere over deres hverdag, for eksempel ved selv at producere fotos og film, forfatte tekst eller indtale lyd, styrkes børnenes selvværd, deres fornemmelse for måder at søge indflydelse på, samt følelse af at være en vigtig deltager i fællesskabet.



Dagens fotograf tager fotos med mini iPad'en og udvælger senere hvilke billeder og eventuel tekst hun ønsker, skal deles via YouTube, hjemmeside eller børnehavens dokumentationsbog

Digital dannelse

Overordnet set handler inddragelsen af digitale medier om et samspil mellem pædagoger og børn.

Børns læring forudsætter at den voksne har en vis form for digital dannelse, hvor den voksne evner at lege med medierne fremfor at "undervise", kan håndtere asymmetri i sin viden og færdigheder, og kan indgå i eksperimenterende og legende sammenhænge. Digital dannelse kommer derfor ikke af sig selv, og det kræver både mod og beslutsomhed at vove sig ud i det, der for mange vil føles som nyt territorium. Af samme årsag findes der mange inspirerende artikler og workshops om emnet, og erfaringerne fra Knoldens arbejde vil også komme i bogform til foråret.

Bogen vil tage udgangspunkt i en masse konkrete og praksisnære forslag til medieaktiviteter med både vuggestue- og børnehavebørn. Vores ønske er, at komme ud til så mange fagpersoner som muligt, således at vi alle kan være med til at kvalificere debatten og den pædagogiske praksis.

Status i Knolden er, at børnehuset netop er blevet udnævnt som Roskilde kommunes nye mediepædagogiske kompetencecenter. Her skal lederen, sammen med en mediepædagog og interesserede pædagoger fra kommunens dagtilbud, kvalificere den fremtidige udvikling af digitale medier. Et interessant aspekt ved kompetencecenteret er, at det bygger på interne ildsjæle, pædagogiske interesser og en processuel læringstilgang. At mærke en udvikling som vokser nedefra, er med til at skabe et stort medejerskab og en stor faglig tilfredsstillelse, som forhåbentlig kan inspirere selv de største kritikere af digitale mediers indtog på dagtilbudsområdet.

Børnehuset Knolden, Roskilde 2014