

Det drejer sig om digital dannelse – et nyt udsigtspunkt i dagtilbud og skole

Af Ole Christensen, lektor, Professionshøjskolen UCC Steen Søndergaard, lektor, Professionshøjskolen UCC, 2013

Digitale medier er i stigende grad på dagsordenen i dagtilbud og i skole. Dog oftest med fokus på implementering af ny teknologi og ofte som et supplement til den eksisterende pædagogiske praksis.

I den politiske og kulturelle offentlighed er anvendelsen af digitale medier blevet til et spørgsmål om valg af ny teknologi (computere, iPads m.m.) og nye digitale værktøjer (Mindmeister, Prezi, PuppetPals og læringsspil m.m.) og ikke grebet an som et nyt dannelsesprojekt. Der tales om "it" og "værktøjer" og ikke så meget om "digitale medier" og "mediekultur".

Digitale medier er ellers en væsentlig del af børn og unges hverdag – og der er både konsumenter og producenter i forbindelse med anvendelsen af digitale medier helt ned i børnehavealderen. Der forskes i, hvilke sociale, kulturelle og kønsmæssige faktorer der er på spil i den forbindelse samt hvilken betydning, de sociale medier har for børn og unge i dag. Det er vores udgangspunkt, at digitale medier er en integreret del af børns og unges hverdagsliv i dag og dermed også har en helt særlig betydning i et kultur-, dannelses- og læringsperspektiv.

Den digitale kultur i pædagogiske organisationer er imidlertid hæmmet af – at pædagoger og lærere ikke oplever sig som kompetente til at understøtte kreative, digitale processer, og at de ikke er i stand til at udfordre børn og unges digitale mediebrug i en pædagogisk praksis. De pædagogiske organisationer er heller ikke gearet til at håndtere disse udfordringer i praksis. Der bygges stadig ovenpå et

gammelt værdigrundlag, hvor kommunikation, mediebrug og videndeling havde helt andre vilkår og en anden betydning.

Fokus skal derfor rettes mod pædagogiske eksperimenter, der giver pædagoger og lærere mulighed for at udfordre den traditionelle dagsorden og understøtte nye måder at organisere og strukturere det pædagogiske arbejde på. Der skal udvikles et nyt værdigrundlag og en ny mediekultur i de pædagogiske institutioner.

Vi argumenterer for betydningen af at udvikle en moderne digital dannelsesforestilling, der bryder med traditionelle måder at tænke dagtilbud og skole på. Fokus skal rettes mod innovative og kreative lege- og læreprocesser. I den forbindelse forestiller vi os følgende tre udviklingsscenarier:

Fysiske og virtuelle eksperimenterende værksteder, hvor børn og voksne i fællesskab eksperimenterer med nye kommunikations-, produktions- og refleksionsformer.

- I dagtilbuddet kan det fx betyde, at institutionen kom på nettet og delte oplevelser og erfaringer med børn og voksne i et andet dagtilbud. At kamera, tablets og lignende blev redskaber, børnene kunne vælge at benytte i leg og læringsprojekter på lige fod med traditionelle redskaber. Og at de digitale produkter bliver vist til samlinger, hvor børn og voksne sammen reflekterer over resultatet.
- I skolen kan det fx betyde, at digitale teknologier og tjenester inddrages i forbindelse med udvikling af anderledes arbejds- og læringsformer, der bryder med en traditionel fagopdelt skolehverdag. Elevernes læring skal i spil på mere aktive og involverende måder, og forskellige digitale teknologier og tjenester kan understøtte dette projekt (Bookcreator, Glogster, Skoletube m.fl.).

Fokus på det mediepædagogiske håndværk med brug af digitale og netbaserede ressourcer, hvor der arbejdes konkret og i praksis med forskellige medier, genrer og udtryk.

- I dagtilbuddet kan det fx betyde, at pædagogerne ikke blot skal falde i svime over, at børn kan tage et billede eller finde ud af at bruge en computer, men at børnenes færdigheder tages alvorligt, og at pædagogerne tager ansvar for at støtte børnene i at udvikle kompetencer i forhold til at udtrykke sig samtidig med, at børnene lærer at kode de budskaber de modtager i de kommercielle medier.
- I skolen kan det betyde, at lærerne skal uddannes til at forstå og anvende digitale medier som særlige ressourcer. Det vil sige i overensstemmelse med de enkelte medier og genrens særlige æstetik og formsprog og i en konkret pædagogisk praksis. Det kræver en anden teknologibrug og et opgør med tænkningen om, at alle skal have de samme teknologier til rådighed. Og det kræver ny mediefaglig viden.

Fokus på nye arbejdsformer, hvor der kan eksperimenteres med roller og relationer – på tværs af tid, sted og rum.

- I dagtilbuddet kan det fx betyde, at pædagogen indtager forskellige roller i børnefællesskabet. For det første som deltager, der ikke ved alt det, fællesskabet er optaget af, men som er interesseret i at komme til at vide det. For det andet som mesteren, der ved mere end børnene i fællesskabet. For det tredje som guiden, der rammesætter forløbet og derved sikrer, at alle børnene får mulighed for at deltage aktivt. Endelig skal pædagogen have rollen som aktør, der er med til at udfolde fællesskabets kultur.
- I skolen kan det betyde, at læreren ved hjælp af digitale ressourcer (som Mindmeister, Google docs og Skoleblogs) indtager en mere vejledende og innovativ rolle. Læreren eksperimenterer med rollen som værkstedsleder i fysiske og virtuelle værksteder og dermed også med nye måder at kommunikere og lære på. Eleverne uformelle læringskompetencer inddrages som ressourcer i undervisningen. Mange digitale tjenester lægger direkte op til denne nye position og giver rum til skabende virksomhed. Digitale medier er et forstyrrende element i dagtilbuddene.

Det er først inden for det sidste år, der er kommet fokus på, at børn i daginstitutioner skal have adgang til og lære om de nye digitale teknologier. Kommunerne er begyndt at tage emnet op på ledermøder, daginstitutionerne er begyndt at tage emnet op på personalemøder og temadage, og flere kommuner er begyndt at indkøbe iPad's til daginstitutionerne. Alligevel er digitale medier langt fra en naturlig del af børns hverdag i dagtilbuddene. Børn mødes groft sagt stadig med smil, når de tager en bog

eller et spil ned fra hylden, men med hævede øjenbryn, når de vil åbne en computer. Digitale medier er stadig omgivet med forbud og restriktioner i mange dagtilbud. Børnene får lov at spille Nintendo, tablet eller computer som en "pause" fra de pædagogiske aktiviteter. I dagtilbuddene er digitale medier stadig et forstyrrende element, og kulturen er præget af en traditionel monomediekultur.

Mange børn kan åbne og benytte computere, spille konsoller, kamera mv. uden hjælp fra voksne. Men konsekvensen af kommuner og dagtilbuds manglende fokus på brugen af digitale medier i det pædagogiske arbejde er, at børnene ikke udvikler analytiske og kritiske mediekompetencer. Børnene lærer ikke at omgås digitale medier på en kreativ og kritisk måde. Det lærer man nemlig ikke af fritidens mediebrug.

De fleste børn har allerede kendskab til og bruger den nye digitale teknologi. Selv de børn, der endnu ikke har prøvet at bruge et digitalkamera eller en iPad, har gjort sig erfaringer med dem. I deres leg har de selv i fantasien prøvet at bruge de nye teknologier, der så at sige er blevet en del af lege- og børnekulturen. Som det er nu i dagtilbuddene, udnytter og bygger man ikke videre på de teknologiske færdigheder og den interesse, som de fleste børn har med hjemmefra. Det betyder blandt andet, at effekten af brugen af digitale medier i indskolingen bliver ringere, fordi børnene ikke er vant til at arbejde fokuseret, reflekteret og analyserende, men alene har lært at teknologien kan bruges til spil.

Digitalisering er et vilkår, derfor bør digitale kompetencer ligestilles med almene kompetencer som læsning, skrivning, matematik og fremmedsprog. I et moderne samfund er det kort sagt lige så vigtigt at kunne håndtere digitale teknologier som det at kunne læse, skrive, regne og have en sund krop. Og de digitale teknologier kan i øvrigt sagtens understøtte de traditionelle kompetencer.

At udvikle en digital kultur i børnehaven eller i indskolingen handler ikke om mængden af de digitale teknologier, man har til rådighed. Det handler om, hvordan

man håndterer det udstyr, der er til rådighed. Derfor er det en fejl, når kommuner og institutioner har et snævert fokus på udstyr og udgifterne til det. Man ændrer ikke en institutions digitale kultur ved at købe nyt udstyr, men derimod ved at opbygge en digital kulturforståelse hos voksne og børn. Det drejer sig om, at digitaliseringen er et vilkår, og at der er brug for, at vi opbygger kulturforståelse hos både børn og voksne, der tager afsæt i disse vilkår. De digitale funktionelle færdigheder er i dag en forudsætning for at udvikle indsigt i at forstå sig selv og sin omverden i et kulturelt perspektiv, og digital dannelse handler også om at kunne bruge de digitale værktøjer og medier på kreative og kritiske måder.

Digital dannelse skal være en naturlig del af pædagogernes udviklingssamtaler. Kun på den måde kan holdningen ændres. Men når alt dette er sagt, så er de nye teknologier spændende, dragende og fascinerende, samtidig med at de er yderst brugbare redskaber til både leg og læring.

Digitale medier udfordrer folkeskolens praksis.

I skolen har man længe forsøgt at inddrage it og medier i undervisningen. Der er indkøbt mange computere og brugt mange penge på trådløse netværk. Mange udviklingsprojekter har sat fokus på, hvorledes "it" kan integreres i undervisningen, men det giver ikke længere mening at tale om "it", for hvad er snart ikke it i dag? Integrationsperspektivet har heller ikke formået at udfordre den traditionelle pædagogiske praksis. Megen undervisning finder stadig sted som for hundrede år siden. Ofte er der i den forbindelse indkøbt nyt teknisk udstyr, som dog sjældent er blevet en del af skolens kultur og læringsmiljø og dermed til glæde for de fleste. Digitaliseringen har ikke i sig selv ændret pædagogisk praksis og skolekulturen. Der er brug for et andet udsigtspunkt, der sætter fokus på, hvorledes digitale medier kan udfordre traditionelle læringsformer og traditionelle lærer- og elevroller. Digitalisering skal tænkes sammen med medialisering. Digitalisering vedrører

teknologi og tekniske løsninger. Medialisering rummer en kultur- og læringsdimension. Medialiseringen udfordrer:

1. Videns- og læringsopfattelsen (hvad er god viden og læring)
2. Læringsformerne (forholdet mellem tid, sted og rum)
3. Lærer- og elevrollerne (positioner og fællesskaber)

Vidensamfundet stiller helt nye krav til skolen i dag. Innovation, kreativitet og undervisningsdifferentiering er nøgleord i den forbindelse. Det handler om at udvikle et nyt udsigtspunkt og en ny begrebsbrug: Det drejer sig om digital dannelse! Der skal eksperimenteres meget mere og fokus skal rettes mod praksisnære udviklingsarbejder, hvor lærere, konsulenter og forskere i fællesskab eksperimenterer med nye lærings- og arbejdsformer. Det er langt fra nok at fokusere på fag, didaktik og digitale læremidler. Det bliver ofte på fagets præmisser, bundet af en traditionel fagforståelse og blot i en traditionel formidlingsform (klasseundervisning). Didaktik rummer ikke et mediepædagogisk og dermed et mediekulturelt perspektiv. Skolens lærings- og mediekultur skal udfordres!

Mediepædagogik (som begreb) er det udsigtspunkt eller den overligger, der giver os mulighed for at anlægge et kultur- og dannelsesmæssigt perspektiv på skolearbejdet. Mediepædagogik rummer viden om socialisation, undervisning om og med (digitale) medier samt om (digitale) læringsmedier. Udfordringen består i at omsætte disse overordnede kategorier – og ikke mindst dynamikkerne (spændingsfelterne) mellem disse – til konkrete undervisningsforløb og nye aktivitetsformer i skolen.

Digital dannelse og ny pædagogisk praksis.

Vi er optagede af at udvikle det dannelsesmæssige arbejde og den mediekulturelle dimension i en ny pædagogisk praksis.

For at forstå og anvende digitale medier i en pædagogisk praksis er det nødvendigt at gøre op med den mekaniske (teknologiske) tilgang som præger den måde, hvorpå vi

betrakter digitale mediers læringsmæssige betydning. Digitale medier drejer sig også om æstetik og formsprog og vedrører også synsmåder og fortolkninger. Arbejdet om og med digitale medier rummer både et analytisk-, et produktions- og et kritisk perspektiv. Det drejer sig både om udvikling af færdigheder, kompetencer, kreativitet og kultur – og ikke mindst om sammenhænge mellem disse. Den kreative, analytiske og kritiske tilgang skal på dagsordenen, og det rejser en række grundlæggende spørgsmål:

1. Hvordan skabes sammenhæng mellem børns og unges økonomiske, sociale og kulturelle baggrunde og pædagogiske organisationers mediekultur og mediepædagogiske praksis?
2. Hvordan organiseres og struktureres pædagogiske organisationer på fundamentale nye måder?
3. Hvordan uddannes pædagogisk personale til at møde denne store udfordring?
4. Hvilken former for udstyr og digitale værktøjer og hvilken teknologiforståelse understøtter dette projekt?
5. Hvordan udvikles rum til eksperimenter i pædagogiske organisationer i dag?

Digitalisering er ikke blot et effektiviserings- og besparelserprojekt. Digitalisering drejer sig ikke blot om at sætte strøm til digitale netværk og mod brugen af udstyr og tekniske tjenester. Digitaliseringen stiller helt nye krav til os som samfundsborgere, og der skal udvikles en dannelsesmæssig tilgang og en mediepædagogisk praksis, der kan sikre, at digitale medier udvikles med et kritisk, analytisk og kreativt perspektiv. Digital dannelse er et nyt udsigtspunkt i dagtilbud og skole!