

# Digitale medier som pædagogisk redskab i dagplejen

*Af Steen Søndergaard, UCC*

*Januar 2015*

Digitale medier, eller hvad vi kalder det i dag<sup>1</sup>, er ikke integreret som en naturlig del af det pædagogiske arbejde. Børn mødes groft sagt stadig med smil, når de tager en bog eller et spil ned fra hylden, mens de stadig mødes med en vis skepsis når de vil åbne en tablet<sup>2</sup>. Og det samtidig med at vi voksne i stadig større grad bruger teknologierne, når vi er sammen med børnene.

Kort sagt kan man sige, at det første et barn ser (eller i det mindste bliver modtaget af), når det kommer til verdenen, er en smartphone eller en anden form for et digitalkamera. Og de første år oplever barnet forældrene have en meget tæt knytning til deres digitale teknologier. Er det så mærkeligt, at børnene har den samme fascination og begejstring for at lege med "de voksnes legetøj".

## **Hvorfor skal børn bruge digitale teknologier i dagplejen?**

Mange dagplejere overser, at der er mulighed for kreativ udfoldelse indlejret i brugen af de digitale teknologier, og de er derfor stadig omgivet med forbud og restriktioner. Børnene får lov at spille på iPad'en som en "pause" fra de pædagogiske aktiviteter, som belønning for aktiv deltagelse i "rigtige" aktiviteter eller som adspredelse den sidste tid hvor de venter på forældrene.

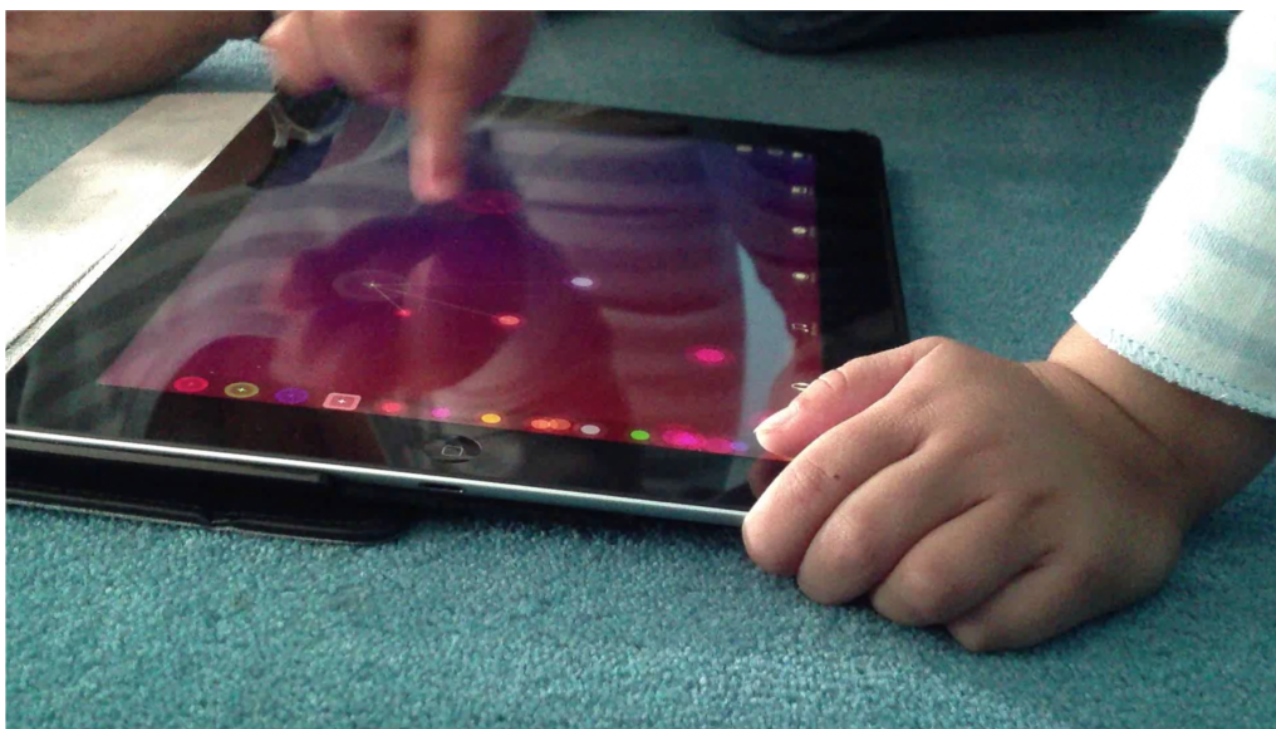
Men ligesom børn ikke lærer at undgå at begå sig i trafikken, ved at de får cykelhjelme på. Så lærer de heller ikke at omgås digitale medier fornuftigt, ved at de voksne sætter

---

<sup>1</sup> I denne lille artikel vælger jeg at kalde det for digitale teknologier, for medier bruges også om aviser, tv og lignende. Artiklen omhandler de digitale teknologier, såsom computere, digitalkamera, tablets mv der kan inddrages i det pædagogiske arbejde.

<sup>2</sup> En tablet er enten en iPad eller et lignende redskab med styresystemet Android eller Windows. Kendetegnet ved en tablet er, at det er en lille flad enhed, der styres på en berøringfølsom skærm.

lås og tidsbegrænsning på brugen. Børn har brug for at voksne går foran og viser hvordan man agerer når man bevæger sig ud i trafikken. På samme måde er det med de digitale teknologier, hvor børnene også har brug for de voksne til at vise dem vejen.



Et af argumenterne for at indføre tablets i daginstitutionerne har været børnenes mulighed for læring gennem de mange læringsspil, men der er ikke meget forskning, der viser at børn lærer det, som de forskellige app's<sup>3</sup> lover. Faktisk ved vi ikke ret meget om, hvad det betyder, at børn i dag bruger så meget tid med de nye teknologier. Men i andre sammenhænge beskæftiger vi os i pædagogikken med børnenes liv, så hvorfor ikke også gøre det i forhold til børns fascination af digitale teknologier.

Vi befinder os i et paradigmeskifte, der i modsætning til tidligere markante forandringer i samfundet går så hurtigt, at det foregår for øjnene af os. Vi voksne bliver stadig begejstrede, når vi kan komme på nettet eller bruge en skærm der virker

---

<sup>3</sup> App's er de programmer der er på tabletten, og er en forkortelse af applikation, der betyder program.

ved berøring, mens børn helt ned til vuggestuealderen bliver dybt forundrede og frustrerede, når de oplever at tabletten ikke er på nettet, eller at man ikke kan styre teknologien fra skærmen. Dagens børn kan simpelthen ikke forstå en verden uden de nye digitale teknologier. De har aldrig oplevet andet.

I dag er det kort sagt lige så vigtigt at kunne håndtere de nye digitale teknologier som at kunne læse, skrive, regne og have en sund krop, og de digitale teknologier kan i øvrigt sagtens understøtte de traditionelle kompetencer. De fleste børn har tydeligvis allerede masser af teknologiske færdigheder med hjemmefra, og de kan åbne og benytte tablets, spillekonsoller, tv, kamera mv. uden hjælp fra voksne. Men støttes de ikke til en forståelse af de digitale teknologiers mange muligheder, og lades de alene med udviklingen af ensidige teknologiske færdigheder gennem leg med læringsspil og andre underholdningsprogrammer, får de ikke analytiske og kritiske mediekompetencer, og at de kommer til at mangle digital dannelse. Børnene lærer ikke at omgås de nye digitale teknologier på en klog, kritisk og kreativ måde.

Det er vores vurdering at de kommunale dagtilbud har et ansvar allerede dagplejen. Hvis ikke dagplejeren forholder sig til at den digitale verden er en del af børns grundlæggende forståelse af virkeligheden, så er det svært at møde børnene, der hvor de er. Dagtilbuddet har til opgave at socialisere børnene til samfundet, og det indebærer i dag evnen til at kunne begå sig digitalt.

Hvis dagtilbuddet ikke forholder sig til det, bliver konsekvensen, at der opstår en social spredning, hvor børn fra nogle familier forbliver passive medieforbrugere, mens andre børn bliver aktivt producerende gennem de digitale teknologier. Altså støtter dagtilbuddet udviklingen af et større digitalt og socialt skel.

Dette betyder ikke, at vi skal etablere digitale dagplejehjem eller at de digitale teknologier er det vigtigste pædagogiske redskab i dagplejen. Men det betyder, at den enkelte dagplejer skal udvikle en digital kultur i sin dagpleje, forstået på den måde, at

de digitale teknologier kommer til at indgå på lige fod med de andre pædagogiske redskaber. Og at den enkelte dagplejer hjælper børnene til at begå sig i et gennemdigitaliseret samfund.

### **Men hvordan bruger vi de nye digitale teknologier i det pædagogiske arbejde?**

Hvis man vil arbejde succesfuldt med digitale teknologier som et pædagogisk værktøj i dagtilbuddet, er der flere ting, som er vigtige at huske på; "Start simpelt, slip udstyret og giv tid".

Et godt råd er at man skal starte simpelt. Vi ser rigtig tit, at når dagtilbud køber tablets eller andet digitalt udstyr, ved dagplejeren ikke rigtig, hvad de skal bruge udstyret til. Tit lægger de læringsspil på, og når det først er gjort, bliver det svært at få børnene til at lave andet. Derfor er det en god idé at droppe spillene i første omgang, og i stedet lægge nogle app's på tabletten, hvor man kan producere noget eller lave nogle historier med sammen med børnene. Med den indbyggede kamera-app kan man nå rigtig langt. For de mindste børn kan det være en udfordring at tage billeder med tabletten, og de billeder børnene tager, kan bruges til fortælle historier ud fra. Men de kan også bruges til at forstå, hvad børnene interesserer sig for. Er man på tur, og børnene tager billeder undervejs. Kan man efterfølgende se hvad børnene har lagt mærke til på turen. I hvert tilfælde, hvad de har valgt at fotografere. Og billederne giver igen mulighed for "at genopleve" turen ved efterfølgende samtaler.

Kameraet kan også optage video, og de fleste børn synes det er rigtig sjovt at se sig selv. Og de får ofte lyst til at yde lidt mere i bevægelseslege, når legen bliver optaget, og de efterfølgende kan se sig selv udføre legen. I en vuggestue hvor jeg var lavede et videoprojekt med nogle børn, havde de rigtig svært ved at holde tabletten lige, så langt det meste de havde optaget var filmet nedad. Man så hvor de var gået rundt på legepladsen. Her opfandt vi en leg, hvor vi tegnede en kridtsteg på fliserne, og børnene prøvede efterfølgende at følge kridtstregen ved at kikke gennem tabletten. Altså udviklede vi en ny medieleg, ud fra en simpel brug af videokameraet.



Et andet godt råd er at de voksne slipper udstyret og lader børnene styre. Jeg har gennemgået rigtig mange billeder fra hjemmesider, artikler og egne optagelser af projekter om børn og digitale teknologier, og her ser jeg ofte, at det er billeder af voksne, der sidder med teknologien, mens børnene ser på. Når vi vil hjælpe børnene, eller vise dem hvordan de skal gøre, tager vi tit over, og har rigtig svært ved at slippe teknologien igen. Men børnene har brug for selv at sidde med udstyret, hvis de skal have noget ud af det. De skal have lov til at klikke forkert, og selv finde ud af hvordan de kommer videre med at bruge app'en. Det gør ikke noget, for børn er vant til at gøre tingene forkert første gang. De prøver det bare igen, og måske kommer det til at virke. Det er den måde, de lærer på, og har de brug for hjælp fra den voksne skal de nok komme og spørge.

I forlængelse af dette råd, er det vigtigt at give børnene tid. Lad børnene gå til og fra aktiviteten. De behøver ikke at lave det hele på en gang, for så kan det blive en pligt at bruge teknologien i stedet for noget sjovt. Og når børn nu lærer ved at prøve, at fejle

og prøve igen lidt senere, er det vigtigt, at de har teknologierne til rådighed over tid. I mange børnehaver og SFO'er administrerer man børnenes brug af teknologierne, og her drejer det sig for det meste om spil, ved at man giver det enkelte barn en bestemt spilletid. Ulempen ved dette er dels, at det ikke er sikkert at spillet kan gennemføres på den afsatte tid, eller at der bliver tid til at lave andre aktiviteter end at spille. Og dels at børnene "føler sig forpligtet" til at spille i den afsatte tid, selv om de er i gang med andre og mere spændende aktiviteter. Og jeg ser ofte børn have svært ved at fordybe sig i andre aktiviteter i tiden op til en "spilletid" i frygt for at glemme tiden, og gå glip af dagens spil.

### **Hvordan kan de digitale teknologier bruges i forhold til et konkret læreplanstema?**

Det drejer sig altså om at tage udgangspunkt i pædagogikken, og så inddrage de digitale teknologier, hvor det giver mening. Og at lave være, når det ikke giver mening.



En app som Backwards Cam \ Reverse Movie Maker viser det man optager baglæns, og en sådan app kan bruges til mange bevægelseslege. For det første er det sjovt at se sig selv gå baglæns, men man kan også lade børnene gå baglæns, filme det, og så se hvordan det ser ud, når de går forlæns på filmen. På den måde kan man få børnene



til at udforske en ny måde at bevæge sig på. App'en kan også bruges til at filme når man hopper ned fra en stol eller lignende, og det er også sjovt at se baglæns.

Læreplanstemaet handler også om at børnene skal udforske kroppens muligheder og begrænsninger, og for at kunne det, er det vel vigtigt at få et billede af, hvordan ens krop egentligt er skruet sammen. Til forskel fra et videokamera og et fotografiapparat, kan man se sig selv, mens man filmer med et webkamera. Det kan udnyttes til at undersøge sig selv og ved hjælp af webkameraet, kan man se steder man ellers ikke kan, fx fra ryggen, ind i mund og øre mv.



Man kan også bruge digitale lydlege som inspiration til bevægelse. Et eksempel lavet af en gruppe studerende fra UCC i forbindelse med Forskningens døgn 2013 gik ud på, at de placerede billeder på fire plancher fra fire "rum", der hver indeholdt billeder fra henholdsvis et køkken, et badeværelse, en have og fra et cirkus. Plancherne blev placeret med en vis afstand, så børnene let kunne løbe hen til dem. De havde så optaget lyde, der passer til de enkelte rum, så som løvebrøl, elkedel, vaskemaskine, plæneklipper mv. De første gange man leger legen, kan det være en fordel, at det er tydelige lyde, der ikke kan forveksles, men efterfølgende kan man udvikle legen, ved at have lyde, der sådan set kunne referere til forskellige rum.

Her kan man så indføje endnu en dimension til legen, hvor man taler med børnene om, hvorfor de netop har valgt at bevæge sig til det rum, og hvad de hører i lyden, og hvordan lydene lyder ens og forskellige på samme tid. Når man har prøvet denne leg nogle gange, kan børnene selv være med til at optage lyde, der passer til billeder der kan sættes op på forskellige plancher.

Det eneste udstyr man behøver for at kunne lege denne leg, er en optager, der kan afspille lyden igen, og her kan man bruge en mobiltelefon, tablet, diktafon eller en computer med mikrofon og højttaler. Hvis man bliver glad for legen, kan man forfine legen teknologisk ved at opbygge lydbiblioteker, hvorfra lydene hentes i vilkårlig rækkefølge, men man kan også bare optage nogle lyde, og så afspille dem efter hinanden i den rækkefølge de er optaget.

Denne artikel har tidligere været publiceret på Børne og undervisningsministeriets læringsportal EMU – Danmarks læringsportal.