



## SAMMEN OM DIGITAL DANNELSE

# BØRNS DIGITALE DANNELSE SKER I SAMSPIL MED VOKSNE

Digitale redskaber er en stor del af danske børns liv, men børnene kan ikke danne sig selv digitalt. Her spiller dagtilbud en vigtig rolle – i tæt samarbejde med forældrene.

AF DANMARKS EVALUERINGSINSTITUT

Når børnene i Børnehuset Nyrup rykker op i storgruppen i fire-fem-årsalderen, tager den digitale dannelse fart, for da begynder storgruppen at være i kontakt med mennesker andre steder i verden. Det sker, ved at institutionen inddrager sociale medier for at åbne børnenes verden op for andre kulturer og samtidig lære børnene, hvad det vil sige at begå sig digitalt. Institutionen har eksempelvis kommunikeret med en århusiansk børnehave med mange tosprogede, og børnene har fundet inspiration til at lave kreativt julepynt hos en kvinde i Canada, som de har udvekslet idéer med via et socialt medie.

”Digital dannelse er en anden form for dannelse, fordi vi stiller os selv til skue for andre og åbner op for verden. Dagtilbuddet er traditionelt set en lukket verden. For os er digitalisering et værktøj til at åbne vinduerne og sammen med børnene blive nysgerrige på, hvad der sker ved siden af os og mange kilometer væk fra os. Når vi tænker én ting her, hvordan

kan det så være, at man tænker noget helt andet andre steder i verden?” siger Eva Meyer, leder af Børnehuset Nyrup i Helsingør.

Børnene i storgruppen er for eksempel ved at lave et digitalt vendespil sammen med en italiensk børnehave. Det går ud på, at de danske børn tager eller finder et billede af for eksempel en dansk madkasse eller et måltid, mens de italienske børn finder et billede af, hvordan madkassen eller måltidet typisk ser ud for de italienske børn.

### Digital dannelse på dagsordenen

Børnehuset Nyrup er blot ét af en lang række dagtilbud, der arbejder med digital dannelse som en integreret del af pædagogikken. Såvel børn som voksne møder i stigende omfang digitale redskaber som tablets, smartphones, interaktive tavler, computere, videokameraer, digitale mikroskoper og robotter. Livet med digitale red-

skaber afføder nye koder og normer og samtidig et fornyet behov for dannelse og etiske pejlemærker.

Hvad er god digital mediebrug for børn? Hvad vil det sige at være en god kammerat, når man tager digitale billeder og film? Hvor går grænsen for, hvad der er private informationer om barnet, og hvad der gerne må deles på digitale platforme? Hvordan lærer barnet at begå sig trygt og sikkert i en digital verden?

Den slags spørgsmål fylder stadig mere i børns liv og dermed også i dagtilbuddenes dagligdag. Digital dannelse blev i 2016 skrevet ind i [Den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi](#), og digital dannelse er et gennemgående tema i en række kommunale digitaliseringsstrategier. Digital dannelse handler om god digital adfærd og om at være i stand til at begå sig læringsmæssigt, socialt, etisk, sikkert og produktivt i den digitale virkelighed. Selv om nogle børn kan navigere digitalt rent funktionsmæssigt, er børnene ikke selv i stand til at



opbygge et normsæt for brug af digitale redskaber. De kan ikke danne sig selv.

”Digital dannelse af børn kommer ikke af sig selv. Børnene skal møde nogle voksne, der tør gå på opdagelsesrejse med dem. Voksne kan med fordel gå forrest og vise børnene, hvordan de kan bruge digitale redskaber mere aktivt og kreativt,” siger Stine Liv Johansen, lektor ved Aarhus Universitet og forfatter til en række udgivelser om børns leg med digitale medier.

### (Digital) dannelse

Stine Liv Johansen understreger, at digital dannelse i bund og grund handler om dannelse: ”Vi skal sætte parentes om det digitale, når vi snakker om (digital) dannelse. Børn i dag kommer med et andet udgangspunkt end voksne. For dem er digitale medier ikke nye medier, men bare medier.”

Ifølge Stine Liv Johansen handler det om generel dannelse til det samfund, børnene er en del af. Her spiller de digitale medier en særlig rolle, fordi de har så stor betydning i vores samfund.

Men vi skal ikke dannes på én måde online og på en anden måde offline. Det kan ikke skilles ad. At være dannet handler om at kunne handle som et individ, der kan træffe begrundede beslutninger for sig selv og andre, og det handler om at kunne sætte sine evner og kompetencer i spil i den kontekst, man er en del af. Herunder at kunne agere på og med de digitale teknologier og kunne udnytte de muligheder for kommunikation,

## LEVEREGLER FOR DIGITALE BILLEDER

I Børnehuset Nyrup formulerer børnene i storgruppen sammen, hvilke ”digitale leveregler” de skal følge i omgangen med digitale redskaber. Den nuværende storgruppe har formuleret disse regler:

- Ingen billeder taget på toilettet.
- Ingen billeder af nogen, der bliver udstillet. Herunder nogen, der er kedede af det, vrede eller ikke ser ordentlige ud.
- Ingen billeder lægges på nettet af børn, der ikke har tilladelse. (Alle ved, hvem det er).
- Kun billeder, der fortæller den historie, vi ønsker at fortælle, lægges på nettet/socialt medier. Vi skal være kritiske og vælger kun ud, hvad der er rigtigt for os. Ingen billeder er tilfældige, og der skal være en historie/tanke bag.

kreativitet, eksperimenter og samarbejde, som de giver, fortæller Stine Liv Johansen.

Stine Liv Johansen er også medlem af Medierådet for Børn og Unge, og hun har i samarbejde med medieforsker Malene Charlotte Larsen og Medierådet for Børn og Unge udarbejdet rapporten [Digitale medier i småbørnshøjde – om 0-8-åriges brug af digitale medier i hjemmet](#). Rapporten viser, at danske børn er blandt de allermest flittige brugere af medier og digitale teknologier i Europa. Børn bruger generelt digitale redskaber relativt passivt og konsumerende i hjemmene. Eksempelvis bruges tablets først og fremmest som tv og spillekonsol og sjældent som kamera, til kommunikation eller til andre kreative udfoldelser.

Dagtilbud har stor betydning for udviklingen af digitale mediekompetencer hos børn. Selv om børnene bruger digitale medier fra en tidlig alder, lærer de ikke nødvendigvis hjemmefra at bruge digitale medier aktivt og i sociale sammenhænge.

”Hvis børnene skal have en mere aktiv brug af digitale redskaber, kræver det, at voksne åbner børnenes verden. Det pædagogiske personale har en vigtig rolle i børns digitale dannelse. De kan gå ved siden af, foran og bag ved barnet: ”Her står du. Vil du ikke med herhen?” siger Stine Liv Johansen.

### Digitale verdensborgere

Medieforsker Klaus Thestrup er enig i, at digital dannelse kræver engagerede voksne, der gennem medieleg

danner børnene digitalt. Han er lektor ved CUDiM (Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier), Aarhus Universitet og har beskæftiget sig med digital medieleg i flere år, blandt andet i projekterne *Børn som digitale verdensborgere* og *Det eksperimenterende fællesskab*.

”Digital dannelse er at kunne forholde sig til, at man bor i en global, medialisert verden. Det fascinerende er, at hvis man gør det på den rigtige måde, kan mindre børn være med og være digitale verdensborgere. Børnene kan udtrykke sig her og nu, men de er også på vej til at blive i stand til at begå sig digitalt,” siger Klaus Thestrup.

Det er for eksempel muligt for børnene – sammen med voksne – at kommunikere med andre børn i en anden institution. ”Når en daginstitution i København kommunikerer med en daginstitution i Aarhus, og de laver en musikvideo sammen, så er det en måde at forholde sig til andres verdener på,” siger Klaus Thestrup og understreger, at det er nødvendigt at introducere digitale medier i dagtilbuddene, fordi digitale medier allerede er en del af børns liv uden for institutionen.

### De små er også på

Klaus Thestrup peger på, at digital dannelse ikke er forbeholdt større børn. Selv helt små børn kan godt – sammen med voksne – lege med og forholde sig til andre gennem digitale redskaber.

”Jeg har i min forskning fundet frem til, at vuggestue- og børnehavnebørnene er i stand til at omsætte



noget, de ser omkring sig, til en leg. Digitale redskaber kan sagtens give mening for selv små børn, når de bruger redskaberne kropsligt, legende og aktivt, og når legen er omdrejningspunktet,” siger Klaus Thestrup. Det er vuggestuen Paddehatten i Vejle et godt eksempel på: Her begynder den digitale dannelse i et-to-årsalderen. Paddehatten har sat gang i projektet Den Store Opdagelsesrejse For De Helt Små i samarbejde med Aarhus Universitet, Københavns Universitet og BUPL. Klaus Thestrup og Stine Liv Johansen er følgeforskere på projektet sammen med Kjetil Sandvik fra Københavns Universitet. I Paddehatten tager børn og pædagogisk personale på dannelsesrejse, hvor kun fantasien sætter grænser. Det sker for eksempel, når vuggestuebørn og det pædagogiske personale kører på safaritur til Afrika, mens en projektor kaster levende billeder af Afrikas dyr op på væggen. Eller når børn og det pædagogiske personale undersøger børnenes sommerferiepostkort og tager på rejse med Google Earth – til Hammershus, Holland eller måske en tur på stranden.

”Vi undersøger, hvordan de små børns nysgerrighed er en drivkraft i deres første opdagelser med digitale medier. Det gør vi med bevægelse, sanser og kreativitet. Vi går på opdagelse sammen i omverdenen for at opleve, afprøve og forstå verden og for at give børnene digital dannelse,” siger Hanne Pjengaard, der er leder af den integrerede institution Paddehatten i Vejle Kommune.

### Forældre går på digital opdagelse

Netop det at gå på opdagelse i omverdenen er også en ledetråd for Børnehaven Nyrup i Helsingør – og det har vist sig også at være til stor glæde for forældrene. Det åbner også forældrenes verden, når de går på opdagelse og tager billeder og filmer sammen med barnet, uanset om det er i det lokale nærmiljø eller på en eksotisk rejse.

”Det at være aktiv og undersøgende sammen med børnene er også en inspirationskilde for forældrene. Når børnene har været i institutionen i nogle måneder, så

oplever vi, at forældrene kommer tilbage til os og fortæller, de har haft ahaoplevelser sammen med deres børn. De har fået en ny tilgang til sociale medier, og til hvad digitalisering kan bruges til i det hele taget,” siger Eva Meyer, leder af daginstitutionen Nyrup.

Personalet i Nyrup foreslår forældre ”projekter”, de kan løse sammen med børnene, for eksempel i ferier eller når der sker noget særligt i deres familieliv. ”Det er i den grad inspirerende for forældrene, at de er sammen med børnene om at lave digitalt materiale, eksperimentere og dele det med os i institutionen. Det giver en god dialog mellem hjem og dagtilbud,” siger Eva Meyer. ■

## INITIATIV OM DIGITAL DANNELSE

Den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi 2016-2020 omfatter initiativ 9.1 om digital dannelse for børn og unge. Initiativet har fokus på, at børn og unge tilegner sig god digital adfærd, så de hver for sig – og i fællesskaber – bliver bevidste og målrettede i deres brug af teknologi og bliver i stand til at begå sig læringsmæssigt, socialt, etisk og produktivt i den digitale virkelighed.

Initiativet gennemføres i samarbejde mellem Digitaliseringsstyrelsen, Undervisningsministeriets styrelse for It og Læring samt KL.

[Læs digitaliseringsstrategien her](#)

### Sammen om digital dannelse

Som en del af initiativet er der udarbejdet dilemma- og dialogkort om digital dannelse til forældre-samarbejdet i dagtilbud. Kortene fungerer som en ramme for dialog i forældrebestyrelsen og i forældregruppen i institutionen, på stuen eller i dagplejen. Desuden er der produceret to korte film om børns brug af digitale medier i dagtilbud og hjem.

Materialet er udarbejdet af Danmarks Evalueringsinstitut (EVA) for:



KL



## LÆS MERE

Kim Byrding: *Digital dannelse i dagtilbud – en praksisguide*. Gyldendal, 2014.

Lars Friis og Jesper Petersen: *Digitale medier i forældrehøjde*. Dafolo, 2016.

Lars Friis Laursen og Jesper Petersen: *Barnets digitale læringsrum. Godt i gang med digitale medier i dagtilbuddets pædagogiske praksis*. Dafolo, 2014.

Marlene Vorborg Jensen, Mette Eiersted og Rasmus Max Byriel Andersen: *Digitale børnefællesskaber. Leg og læring med digitale medier i vuggestue og børnehaver*. Dafolo, 2015.

Stine Liv Johansen: *Børns liv og leg med medier*. Dafolo, 2014.

Lotte Nyboe: *Digital dannelse. Børns og unges mediebrug og -læring inden for og uden for institutionerne*. Frydenlund, 2009.

Klaus Thestrup: *Det eksperimenterende fællesskab – medieleg i en pædagogisk kontekst*. Systime, 2013.

Klaus Thestrup m.fl.: *Dannelse i en digital og global verden – digitale redskaber skal understøtte barnets lærings- og dannelsesproces*. Rapport, 2015.



Scan QR-koden eller hent materialet på [emu.dk/sammen-om-digital-dannelse](http://emu.dk/sammen-om-digital-dannelse)

# 12 TIPS TIL DIGITAL DANNELSE

1.

## BØRNEPERSPEKTIV

Sæt dig i børnenes sted. Se på digitale redskaber med børnenes øjne. Hvad er det, børnene er så optagede af? Spørg dem, og følg børnenes spor. Forhold dig til fortællinger, interaktioner og universer frem for til den ene eller den anden teknologiske platform.

2.

## ROLLEMODEL

Kig indad. Hvordan bruger du selv digitale redskaber. (fx tablet, smartphone, computer, robotter) og hvorfor? Børn vil ofte det samme som voksne: underholdes, udfordres og kommunikerer.

3.

## RELATIONER

Sæt fokus på det relationelle. De digitale teknologier giver os mulighed for at skabe relationer på tværs af tid og rum – eller at skabe et fælles tredje med dem, man er fysisk sammen med.

4.

## LEG OG OVERSKRIDELSE

Hold fast i nysgerrigheden. Dannelse handler om at overskride sin kunnen. Leg er børnenes væsentligste tilgang til verden og dér, hvor de overskrider sig selv og lærer nye ting om sig selv og om verden omkring sig.

5.

## NYE OG POSITIVE OPLEVELSER

Se det sjove. Digital dannelse handler også om at få flere positive oplevelser med digitale redskaber. Digitale redskaber indbyder til nye måder at lege på. Se og gense lege. Prøv fx sammen at filme et barn, der laver en perleplade, og så se filmen baglæns hurtigt – uden at grine ;-)

6.

## UDFORSKNING

Prøv noget af. Og prøv noget andet, hvis det første ikke fungerer. Det er let at starte forfra med digitale redskaber, og der sker ikke noget, hvis det ikke virker med det samme. Vis børnene, at de selv kan være med til at undersøge, hvad medierne kan bruges til.

7.

## DELTAGELSE

Vis dem, at man selv kan gøre noget med medier – så de ser, at de selv kan være aktive og ytre sig og dermed være med til at sætte en dagsorden.

8.

## FORÆLDRESAMARBEJDE

Tal med forældrene om brug af digitale redskaber i hjemmet og i institutionen/skolen, og hvorfor det ikke nødvendigvis er det samme. Brug de digitale teknologier som bindeled mellem institutionen og hjemmet.

9.

## VIDENDELING

Diskuter medier med andre voksne – pædagogisk personale, forældre m.fl. Der er mange muligheder for leg, læring og sociale oplevelser, hvis medier får en god og fornuftig plads i barnets forskellige sociale sfærer.

10.

## DIGITALE FODSPOR

Vær bevidst om de digitale fodspor, du sætter på vegne af børn, og om hvorvidt du overtræder børnenes privatliv ved at lægge billeder af dem på nettet.

11.

## SIKKERHED

Tag ansvar for at sikre børnenes enheder med passwords, back-up, og lær barnet, at et password er personligt.

12.

## PERSONOPLYSNINGER

Vær opmærksom på at overholde reglerne for behandling af personoplysninger, inden der lægges fx billeder af børn på de sociale medier.

### KILDER:

Stine Liv Johansen

Medierådet: *Digitale medier i småbørnshøjde*. 2016

KL m.fl.: *Brug af digitale redskaber i dagtilbud*. 2015