

Hvad er det pædagogiske potentiale ved digitale dagtilbud?



Den digitale teknologi stiller store krav til pædagoger i dagtilbuddene om at holde trit med udviklingen og integrere de digitale teknologier i den pædagogiske praksis i institutionerne. Men hvordan spiller de digitale teknologier sammen med den pædagogiske faglighed? Hvad siger pædagogerne selv? Og hvordan oplever børnene at bruge de digitale medier i hverdagen?

Af **Caroline Færch** 20. november 2018

Et nyt begreb

Ord som 'digitale kompetencer' og 'digital dannelse' er forholdsvis nye i dagtilbudssammenhæng. Det er derfor vigtigt, at vi bliver mere bevidste om, hvad brugen af digital teknologi i pædagogisk praksis indebærer, mener Mari-Ann Letnes, forsker ved Institut for Lærerudanning ved Norges Teknisk-Naturvidenskabelige Universitet. I en ny bog reflekterer hun over mulighederne ved at integrere digitale teknologier i det pædagogiske arbejde i dagtilbud (kilde 1). Letnes påpeger, at integreringen af digitale redskaber er en væsentlig pædagogisk opgave, fordi den digitale teknologi gennemsyrrer den tid, børnene vokser op i. Derfor har pædagogernes tilgang til de digitale redskaber stor betydning for børnenes forståelse af sig selv og den sociale virkelighed, de er en del af.

Hvad siger pædagogerne?

De digitale teknologier er kommet for at blive. Men hvordan ser pædagogerne på brugen af digitale redskaber i den pædagogiske praksis? Ved at analysere diskussionerne på to onlinefora for pædagoger med interesse for IT har uddannelsesforskere Leif Marklund og Elza Dunkels fra Umeå Universitet undersøgt pædagogers holdninger til brugen af tablets i arbejdet med at understøtte børns udvikling og dannelse (kilde 2). Forskerne har opdelt pædagogernes indlæg i onlinedebatten i tre overordnede rationaler, der repræsenterer forskellige tilgange til brugen af digitale medier i børnehaver:

- **Omsorg:** Pædagogerne opfatter i dette rationale digitale medier som et redskab til leg. Derfor opfattes computeren også som en trussel mod andre ikke-digitale legeredskaber, der er tilgængelige.
- **Understøttelse:** Pædagogerne, der tilskriver sig dette rationale, opfatter digitale medier som et redskab til at stimulere ansvarlighed, initiativ og samarbejde blandt børnene.
- **Undervisning:** I dette rationale opfatter pædagogerne digitale medier som et redskab til

undervisning og understøttelse af børns læring.

Forskerne kunne på baggrund af undersøgelsen konkludere, at størstedelen af pædagogerne ser muligheder i at anvende digitale redskaber i forskellige aktiviteter, idet brugen af forskellige apps giver mulighed for nye eller alternative pædagogiske tilgange. Pædagogerne er særligt optagede af at introducere traditionelle aktiviteter, f.eks. teater, på nye måder gennem de digitale redskaber. Digitale redskaber og apps fremhæves også som værdifulde i arbejdet med børn med særlige behov eller med andre modersmaal end svensk. Desuden konkluder forskerne, at pædagogerne generelt diskuterer brugen af tablets ud fra et fokus på læring, særligt i forbindelse med sprogudvikling og undervisning i skole-relaterede færdigheder (kilde 2).

Hvordan kan pædagogen integrere digitale teknologier i den pædagogiske praksis?

Brugen af digitale redskaber i praksis kræver en særlig indsats fra det pædagogiske personale. Anvendelsen af digitale redskaber som eksempelvis tablets kræver både, at man sætter sig ind i teknologien, og at man samtidig reflekterer over det pædagogiske potentiale i brugen af de digitale redskaber. En model udviklet af Koehler og Mishra (kilde 1) kan bruges til at give et billede af, hvad man som pædagogisk medarbejder bør have for øje, når man inddrager digitale medier i det pædagogiske arbejde. Modellen består af tre elementer:

1. **Teknologisk kundskab** - grundlæggende færdigheder og viden indenfor den digitale teknologi, samt en forståelse af teknologiens betydning for børnene.
2. **Pædagogisk viden** - pædagogens indsigt og viden om børns leg, læring og dannelse.
3. **Fagområdeviden** - viden om de fagområder, som indholdet i det pædagogiske arbejde udspringer af.

 Model Koehler og Mishra, fra bogen *Legende læring med digitale medier* (2017)

Brugen af teknologi i praksis

Når vi lader disse tre elementer overlappe hinanden, opstår tre nye felter: pædagogisk fagområdeviden, teknologisk fagområdeviden og teknologisk-pædagogisk viden (se figur). Disse elementer optræder i praksis samlet og som en helhed. I centrum af modellen opstår et nyt felt, nemlig den teknologisk-pædagogiske fagområdeviden. Her skal pædagogen både have viden om, hvordan forskellige teknologier kan bruges pædagogisk, og om hvordan den teknologiske-pædagogiske brug af teknologi kan få betydning for det faglige arbejde i dagtilbuddet.

Vigtigheden af at reflektere

Potentialet ved modellen ligger i det pædagogiske personales evne til at navigere imellem det pædagogiske, teknologiske og dagtilbuddets fagområder og samtidig forstå samspillet imellem dem. Den pædagogiske refleksion i forbindelse med brugen af digitale teknologier vil i sidste ende få stor betydning for børnenes udbytte af at anvende teknologien. På den måde sikres, at børnene tilegner sig de digitale færdigheder, der er relevante i forhold til deres omverden, uden at man som voksen mister fokus på den pædagogiske opgave.

”Det er vigtigt, at pædagoger, forskere og undervisere på pædagoguddannelsen bevæger sig væk fra forenkede tilgange, der behandler teknologien som et ’tillæg’ eller som noget ’påklisset’ i stedet for at fokusere på samspillet mellem teknologi, pædagogik og dagtilbuddets fagområder.” (kilde 1)

Det digitale univers set med børneøjne

De voksne spiller altså en vigtig rolle, når digitale redskaber skal integreres i dagtilbuddene på en frugtbar måde. Men hvad med børnenes oplevelse af at bruge de digitale redskaber? Det er netop børneperspektivet, der er i fokus hos forsker i tidlig barndom og medier, Pekka Mertala (Oulu Universitet, Finland), da hun undersøgte børns egne oplevelser og brug af digitale medier i børnehaven. I dette finske studie fra 2016 (kilde 3) har man ved at analysere 5-6-årige børnehavebørns tegninger og fortællinger om digitale medier undersøgt, hvilke potentialer der ligger i brugen af digitale teknologier, og hvordan det digitale univers opleves – set med børneøjne.



Kelly Sikkema,

Unsplash

Digitale spil har et pædagogisk potentiale

Undersøgelsen viser, at kommercielle, digitale spil er den mest populære aktivitet blandt børnene efterfulgt af medieproduktion – primært fotografi. Digitale spil er blevet en meningsfuld og stor del af børnenes liv. Ifølge forskeren er det derfor ikke overraskende, at de kommercielle spil er populære. I studiet argumenterer Mertala for, at der ligger et udbytterigt pædagogisk potentiale i at lade børnene være eksperter og lade dem fortælle om deres yndlingspil. Herfra kan man som pædagog guide børnenes opmærksomhed mod de ting, de endnu ikke er bevidste om. Det kan f.eks. være ved at stille spørgsmål som: "Hvad kan du lide ved dette spil?" eller "ved du, hvordan spillet er lavet?". På den måde bliver børnenes foretrukne digitale indhold udgangspunktet for en læringsproces, hvor de selv får mulighed for at reflektere (kilde 3).

"At se og tage billeder med børn kan give pædagogen et rigt indblik i, hvad børnene oplever som meningsfuldt eller interessant."

Leg med lyd og billeder

De mest populære digitale redskaber blandt børnene var computere, tablets og kameraer. Desuden

var der en generel tendens til, børnene oftere opfattede digitale medier som et redskab til leg end til læring. I digital leg med billeder, film og lyd ser forskeren bag undersøgelsen også et pædagogisk potentiale. At se og tage billeder med børn kan give pædagogen et rigt indblik i, hvad børnene oplever som meningsfuldt eller interessant. Billeder og video kan dermed fungere som et effektivt middel til at lade børnene udtrykke sig, kommunikere og dokumentere deres hverdag. På den måde bliver børnene gjort til aktive medskabere af den digitale virkelighed, frem for blot at være passive modtagere af den.

Muligheder og udfordringer ved inddragelsen af den digitale teknologi

Digitale redskaber rummer både nye muligheder og udfordringer, når det kommer til at integrere dem i det pædagogiske arbejde. Mens pædagogerne ser potentialer i at anvende den digitale teknologi som en alternativ vej til læringsrelaterede aktiviteter, ser børnene først og fremmest det digitale som et middel til leg og til at udtrykke sig. Uanset formålet stiller anvendelsen af de digitale redskaber krav til det pædagogiske personale om at reflektere over, hvordan brugen af de digitale teknologier kan understøtte den pædagogiske praksis på bedst mulig vis.

Kilder

1. Letnes, Mari-Ann (2017). *Legende læring med digitale medier - multimodale forløb i dagtilbud*. Akademisk Forlag.
2. [Marklund, L., & Dunkels, E. \(2016\). Digital play as a means to develop children's literacy and power in the Swedish preschool. *Early Years*, 36\(3\), 289-304](#)
3. [Mertala, P. \(2016\). Fun and games-Finnish children's ideas for the use of digital media in preschool. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 11\(04\), 207-226](#)

LÆS OGSÅ:

- [Børns digitale dannelse](#)
- [Digitale mediers indflydelse på familielivet](#)
- [Skærmtids betydning for børn og unges trivsel](#)
- [Tablets i skolen - fordele og ulemper ved digitale redskaber i undervisningen](#)
- [Når mobningen bliver digital](#)
- [Råd og vejledning til digital dannelse i praksis](#)

Yderligere information

- Faktaboks:

Kilde 1: Bog af forsker Mari-Ann Letnes. Letnes er førsteamanuensis i pedagogikk og kunst og håndværk ved NTNU, institut for lærerutdanning. I bogen opstiller Letnes en didaktisk model for, hvordan børn og pædagoger kan skabe multimodale og digitale medieudtryk. Bogen tager afsæt i tre multimodale forløb, og Letnes diskuterer endvidere digital dannelse og pædagogens rolle som digital praktiker. Bogen er rettet mod pædagoger, pædagog- og pædagogikstuderende og andre med interesse for det pædagogiske felt, og den er udkommet

på dansk på akademisk forlag.

Kilde 2: Svensk etnografisk studie fra 2016 af Leif Marklund og Elza Dunkels, Umeå Universitet. I undersøgelsen analyseres svenske pædagogers diskussioner i to onlineforums. De to fora havde i alt 3386 personer tilmeldt. Formålet med studiet var at forstå, hvordan pædagogerne opfattede, at brugen af tablets kunne anvendes i det pædagogiske arbejde. Indlæggene fra de to fora blev inddelt efter Ljung-Djärfs (2014) tre rationaler: Et omsorgs-, understøttelses- og undervisningsrationale.

Kilde 3: Finsk kvalitativt studie fra 2016 af Pekka Mertala, Uddannelsesforsker fra Oulu Universitet. I studiet blev tegninger indsamlet fra 103 børn fra fem forskellige børnehaver ud fra en 'tegn og fortæl'-metode. En pædagog fungerede som 'interviewer' og stillede børnene spørgsmål til, hvad de kunne forstille sig at bruge digitale redskaber til, hvorefter de tegnede deres svar. Efterfølgende blev tegningerne analyseret med ønsket om at lade tegningerne fungere som medierende redskab for at blive i stand til at forstå børnenes tanker og ideer om brugen af digitale redskaber i dagtilbud.