

Februar 2012

Ni strategiske pointer om digital kultur i børnehaven



Opsamling på UCC's workshop ved KLs Børnetopmøde i Aalborg den 2.–3. februar 2012 af UCC's eksperter Frank Støvelbæk og Bernt Hubert.

De ni pointer:

1. Digitale medier er ikke integreret i hverdagen i dagtilbuddene
2. Konsekvensen er, at børn mangler digital dannelse og misser mediekompetencer
3. Digitale kompetencer skal ligestilles med at læse, regne og tegne
4. Digitale medier er pædagogiske redskaber
5. Mængden af udstyr er ikke afgørende
6. Pædagogen skal stadig være pædagog - ikke it-lærer
7. Kommunerne kan sætte turbo på digitale kompetencer i dagtilbud
8. Børnehaverne kan lukke digitale medier ind i varmen
9. Medieleg er et pædagogisk redskab og en dannelsesaktivitet

1. Digitale medier er ikke integreret i hverdagen i dagtilbuddene

Digitale medier er ikke integreret som 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 for at blive klogere – men med hævede øjenbryn, når de vil åbne en computer for at lære noget. Mange pædagoger overser, at der er en masse viden indlejret i de digitale medier. Digitale medier er derfor stadig omgivet med forbud og restriktioner i mange dagtilbud. Børnene får lov at spille Nintendo eller computer en time som en ”pause fra alt det andet”. Men ligesom man ikke lærer børn at undgå at blive kørt ned ved at give dem en cykelhjelm på, så lærer man heller ikke børn at omgås digitale medier fornuftigt ved at sætte lås og tidsbegrænsning på computere, kameraer og internet. Børn har derimod brug for voksne, når de skal lære at begå sig sikkert i trafikken – og i de digitale medier.

2. Konsekvensen er, at børn mangler digital dannelse og misser mediekompetencer

Konsekvensen af kommuner og dagtilbuds manglende fokus på digitale kompetencer er, at børnene ikke får analytiske og kritiske mediekompetencer, og at de kommer til at mangle digital dannelse. Børnene lærer ikke at omgås digitale medier på en klog og kritisk måde. Som det er nu i dagtilbuddene, udnytter og bygger man ikke videre på de digitale kompetencer, som de fleste børn har med hjemmefra. Det betyder blandt andet, at effekten af brugen af it i indskoling bliver ringere, fordi børnene ikke er vant til at arbejde fokuseret, reflekteret og analyserende med digitale medier.

3. Digitale kompetencer skal ligestilles med at læse

UCC's forskere peger på, at digitalisering er et vilkår. Digitale kompetencer bør derfor 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 medier som at kunne læse, skrive, regne og have en sund krop – og digitale medier understøtter i øvrigt alle disse kompetencer. Alligevel er der en tendens til, at man i dagtilbuddene er fremmedgjorte over for digitale medier.

4. Digitale medier er et pædagogisk redskab

Det at have en digital kultur i dagtilbuddene styrker børnenes evne til at reflektere, analysere og være kreative i deres omgang med medier. Det profiterer både børnene selv og uddannelsessystemet af, fordi børnene fx begynder i skolen med et højere digitalt niveau – og det forplanter sig hele vejen op gennem uddannelsesfødekæden. Trods dette faktum ser de danske kommuner ikke digitalisering som et pædagogisk redskab i dagtilbuddene. Det viser en undersøgelse, som UCC har lavet blandt 78 kommuner i sommeren 2011. I de fleste kommuner ses de digitale medier ret snævert som et organisatorisk og administrativt værktøj i dagtilbudsområdet. Kun 25 procent af kommunerne har udarbejdet strategi- og handleplaner for brugen af digitale medier i dagtilbuddene. 75 procent af kommunerne står altså uden overordnet digital retning og digitaliseringspolitik på dagtilbudsområdet. Pædagogernes digitale kompetencer er heller ikke en del af medarbejderudviklingssamtalerne. Kun 11 procent af kommunerne har it-kompetencer som en fast del af samtalerne.

5. Mængden af udstyr er ikke afgørende

At give børn digital kultur handler ikke om mængden af digitalt udstyr i dagtilbuddene. Det handler om, hvordan man håndterer det udstyr, der er til rådighed. Et snævert fokus på udgifter til udstyr er derfor overdrevent. Man ændrer ikke en institutions digitale kultur ved at købe nyt udstyr, men derimod ved at opbygge en digital kulturforståelse hos voksne og børn. Der er fx ingen grund til at en børnehave køber 14 iPads eller 20 digitalkameraer. Udviklingen går så hurtigt, at meget udstyr er forældet efter få år, hvor der kommer nye funktionaliteter. I stedet kan man som institution tænke vågent og købe *forskelligt* udstyr, som man så kan udskifte løbende. Alle børn behøver ikke have adgang til digitalkameraer eller computere samtidig. Fx viser erfaringen, at kombinationen mellem den ægte digitale vare og fx en computer lavet ud af en papkasse både vækker lykke – og læring. Kommuner og dagtilbud bør også investere i at bevidstgøre pædagogerne om mulighederne i digitale medier via efteruddannelse med fokus på pædagogiske og didaktiske muligheder i digital kultur – frem for snævre tekniske kurser a la pc-kørekortet på skoleområdet, der endte som en fiasko.

6. Pædagogen skal stadig være pædagog - ikke it-lærer

Pædagoger skal ikke være it-eksperter. Men de skal være nysgerrige og bruge digitale medier med den pædagogiske tilgang, som de har til alt andet pædagogisk arbejdsrej – fra perleplader til nye brætspil. Det handler om at have hovedfokus på relationen til barnet og se barnet som et kompetent væsen, der har noget at byde ind med i forhold til både en perleplade og en iPad. Erfaringerne viser, at pædagoger ofte oplever, at de i forhold til digitale medier som fx digitalkameraer og computere, skal kunne *mere* end børnene og *undervise* dem i de digitale medier. Men det er en misforståelse. Pædagogerne skal ikke være digitale mestre, men de skal være nysgerrige og være klar til at undersøge de nye muligheder – sammen med børnene og gerne gennem fri leg med computere, kameraer, tablets, digitale mikroskoper og videokameraer.

7. Det kan kommunerne gøre for at sætte turbo på digitale kompetencer i dagtilbud

- Etablere **digitale handle- og strategiplaner** på dagtilbudsområdet og udstikke tydelige rammer for digitalisering af det pædagogiske miljø.
- Udvikle medarbejdernes mediepædagogiske kompetencer. Det kan fx ske ved at stille krav om at dagtilbuddene **inkluderer digitale kompetencer i medarbejderudviklingssamtalerne**.
- **Digitalisere læreplansarbejdet** i dagtilbuddene og opfordre til at inddrage børnene i dokumentationsarbejdet.
- **Afsætte eller prioritere de nødvendige ressourcer** til digitale medier og efteruddannelse af pædagoger på området.
- **Sikre velfungerende teknologi** og et pædagogisk setup af de digitale medier samt sørge for, at der er nødvendig teknisk og pædagogisk support.
- **Stille krav om digitale kompetencer** hos de ansatte.

8. Det kan børnehaverne gøre for at lukke digitale medier ind i varmen

- Gøre **børns digitale kompetencer til fokusområde** i læreplanerne.
- **Digitalisere arbejdet med læreplanerne og rykke det** fra kontoret ud i det pædagogiske miljø, så børnene fx er med til at dokumentere.
- **Alle medarbejder skal støttes i at udvikle digitale kompetencer** – ikke kun lederne.
- Digitale kompetencer skal være **en del af medarbejderudviklingssamtalerne**.
- Informationsteknologi og **digitale medier skal være en del af det pædagogiske miljø**. Børn skal dagligt have mulighed for at bruge digitale medier som en kreativ del af deres leg.

9. Medieleg er et pædagogisk redskab

Et af de konkrete redskaber til at udvikle børns digitale forståelse er **medieleg**, der ikke har noget formål i sig selv andet end at eksperimentere med medierne. Her er tre konkrete eksempler på medieleg fra det virkelige liv:

- **Børn monterer videokamera på fjernstyret bil.** Nogle børn beder deres pædagog om at låne et videokamera for at lave en film om børnehaven. Lidt efter vil de også gerne låne noget gaffatape. Kort efter har børnene tapet videokameraet fast til en af børnehavens fjernstyrede biler og trykket 'optag' – og er i gang med at lave deres egen film – i gulvhøjde – om at gå i børnehaven.
- **Digital fangeleg.** Børn udstyres med digitalkameraer og leger fangeleg med kameraerne. I stedet for at fange hinanden fysisk skal man "fange" de andre med kameraet på et foto.
- **Puslespil med yndlingssteder.** Børnene tager et foto af deres yndlingssted i børnehaven. Billedet printes ud og klippes i stykker til et puslespil, som skal samles af en af de andre børn. Når det andet barn har samlet puslespillet, går han eller hun ud i børnehaven og finder stedet, der var på billedet.

Ovenstående bygger på oplægget 'Digital kultur i børnehaven' af Bernt Hubert og Frank Støvelbæk, UCC på KL's børnetopmøde i februar 2012.

Yderligere oplysninger, kontakt kommunikation@ucc.dk, tlf. 41 89 70 60.