

Digitale medier er blevet en integreret del af hverdagen i mange dagtilbud, og pædagogerne bruger medierne reflekteret og med omhu. Det afdækker en undersøgelse fra DPU, Aarhus Universitet, der også kommer med en række anbefalinger til, hvordan digitale medier kan understøtte en legende, eksperimenterende og aktiv pædagogik i danske dagtilbud.

# Digitalisering er også en pædagogisk opgave



**R**undt omkring i den integrerede daginstitution har en af pædagogerne hængt små lyd-klemmer op og lavet en form for orienteringsløb.

Lyd-klemmer er små farverige og simple digitale remedier, som kan optage og afspille lyd. En pædagog har indtalt forskellige beskeder som fx: 'nu skal du finde den blå klemme'. Når børnene rører klemmen, bliver beskeden afspillet. Omkring 15 børn i forskellige aldre drøner rundt i hele huset for at lede efter klemmer. Det er en smule voldsomt, og nogle falder undervejs og slår sig, men de griner og har det sjovt. Efter ti minutters leg kalder pædagogen til samling. Alle klemmer er blevet fundet. Og mens alle børnene bliver siddende, går hun ud og hænger klemmerne op igen på nye steder rundt om i huset.

Det digitale orienteringsløb er beskrevet i en ny undersøgelse fra DPU, Aarhus Universitet, som er den første samlede kortlægning af brugen af digitale medier i danske dagtilbud. Det lille hverdageksempel illustrerer, hvordan digitale medier i daginstitutioner er andet og mere end skærme, og hvordan inddragelsen af dem i det pædagogiske arbejde kan føre til alt andet end stillesiddende børn.

"Digitale medier bliver brugt i hovedparten af dagtilbuddene i Danmark, og næsten alle institutioner har en form for pædagogisk refleksion over, hvordan de inddrager de digitale medier," siger Andreas Lieberoth, der er adjunkt ved DPU, Aarhus Universitet, og en af forskerne bag undersøgelsen.

### Understøtter læringsmål

Digital dannelse er blevet en del af dagtilbudsloven, og undersøgelsen viser, at fire ud af fem institutioner benytter digitale medier i det pædagogiske arbejde: Halvdelen benytter dem dagligt. Men det er samtidig stærkt begrænset, hvor meget tid børnene bruger på medierne i institutionerne. Det altovervejende flertal af børn bruger maksimalt ti minutter dagligt foran en skærm i deres vuggestue eller børnehave.

Undersøgelsen hamrer således en pæl igen-nem forestillingen om, at skærme bruges til at passivisere børn i daginstitutioner. Når digitale medier inddrages i institutionerne, er det enten som redskab til at understøtte bestemte læringsmål, som supplement til den øvrige pædagogiske indsats eller som legetøj og redskaber til leg. De digitale medier indgår også som støtte til en masse pædagogiske

»De voksnes engagement i, viden om og ideer til, hvad man kan gøre med de her ting, på en måde som gavner børnene, er fuldstændig afgørende for, om det bliver pædagogisk værdifuldt.«

Andreas Lieberoth

aktiviteter, som i udgangspunktet egentlig ikke er digitale.

"Pædagogerne tager iPad'en frem, når de skal finde ud af mere om den gærdesmutte, som børnene så i skoven, eller de bruger måske videoer på YouTube i forbindelse med dans og fællessang på stuen. Det er ikke sikkert, at en børnehave tidligere lige havde et leksikon eller en bog om fugle stående, og selv om man alle steder har haft en båndoptager, så kunne man jo ikke lige finde den nye sang eller dans frem, som nogle af børnene talte om. Det er nemmere på en iPad. På den måde understøtter digitale medier helt traditionelle pædagogiske aktiviteter," siger Andreas Lieberoth.

### Voksnes engagement er afgørende

På baggrund af undersøgelsen kommer forskerne med en række anbefalinger til pædagoger. De går først og fremmest på, at de voksne skal være åbne og nysgerrige over for de nye medier og give børnene mulighed for at lege og eksperimentere med dem. Børnene skal tages med på råd, når der planlægges digitale aktiviteter, og der bør være en god dialog med forældrene omkring digitalpædagogiske ideer og ønsker. Samtidig kan de voksne med fordel tænke digitale medier og bevægelse sammen og have blik for, hvordan digitale medier kan skabe alsidige og udfordrende bevægelsesaktiviteter for børnene.

"De voksnes engagement i, viden om og ideer til, hvad man kan gøre med de her ting, på en måde som gavner børnene, er fuldstændig afgørende for, om det bliver pædagogisk værdifuldt. Vi kender det også fra skoleforskningen, hvor det afgørende for, om et læringsspil eller en eller anden digital aktivitet giver et godt læringsudbytte, er lærerens viden og engagement. En dårlig lærer kan få selv det bedste læringsredskab til at være kedeligt, og noget man ikke lærer noget af, mens en god lærer kan få næsten

hvad som helst til at være enormt lærerigt og spændende," siger Andreas Lieberoth og henviser til, at digital dannelse er kommet ind som en del af dagtilbudsloven og dermed er noget, som alle institutioner skal gribe på den ene eller den anden måde.

"Der er derfor et behov for, at man lokalt finder ud af, hvordan man gerne vil være digitale med børnene. Det er jo trist, hvis man bare går ud og skaffer nogle iPads og ser Disney-film på dem, for så har man bare købt et fjernsyn, der kan ligge på bordet. I stedet er der behov for at se på, hvad det er for ideer, man kan udvikle sammen som praktikere og forskere i feltet," siger han.

### Brug for fælles digitale retningslinjer

Over halvdelen af daginstitutionerne har enten en formel digitaliseringspolitik eller uskrevne regler i personalegruppen for rammerne for og formålet med arbejdet med digitale medier. Yderligere omkring 12 procent er ved at udarbejde sådanne retningslinjer. Lige knap 30 procent har dog ikke fælles retningslinjer, og en væsentlig del af dem begrunder det med, at digitale medier slet ikke er et fokuspunkt for deres pædagogiske arbejde.

Begrundelserne for at formulere fælles retningslinjer handler om at sikre det pædagogiske udviklingsperspektiv (angives af 29,2 procent af de adspurgte), sikre fælles regler blandt pædagogerne (25,8 procent), arbejde med børnenes digitale dannelse (12,6 procent) og ikke mindst at begrænse det digitale (22 procent).

"I den offentlige debat bliver vi bombarderet med informationer om, at skærmtid er noget farligt, som vi skal bekymre os om. At det kan være afhængighedsskabende eller ødelæggende for børns sociale kompetencer. Der var derfor også en udbredt opfattelse blandt nogle af de pædagoger, vi talte med, af, at børnene nok havde så meget skærmtid derhjemme, at det skulle begrænses i institu-

»Lige så snart der er flere børn involveret i en digital aktivitet, kan der opstå de samme dynamikker, som vi kender fra den almindelige leg.«

Jan Ole Størup

tioner til fordel for mere kvalitetstid,” siger Andreas Lieberoth og tilføjer:

”Den opfattelse kommer nogle børnehaver nok til at kæmpe med i de næste år, hvis de skal opfylde det nye krav fra dagtilbudsloven. Men vores undersøgelse viser heldigvis, at der også findes gode eksempler på pædagoger, der formår at skabe ’digital kvalitetstid’ med børnene.”

### Alle børn skal aktiveres

Forskerne understreger, at man skal huske, at digitale medier ikke kun er spil og skærme, men også kan være eksempelvis lydsklemmer som dem, der blev brugt til det digitale orienteringsløb beskrevet i indledningen. Det kan også være robotter, interaktive gulve og digitale mikroskoper. I rapporten kan man blandt andet læse om, hvordan børnene i en af de deltagende daginstitutioner undersøgte både surdejsbakterier og en død mus gennem et digitalt mikroskop, der kan sende billedet op på en iPad, så flere børn kan blive inkluderet på en gang.

Det er nemlig væsentligt at være bevidst om, hvordan man sikrer deltagelsesmulighed for flere eller alle børn, så man kan undgå, at der bliver for meget ventetid eller ligefrem kamp om ’dimsen’ mellem børnene.

”Hvis man har en stor børnegruppe og gerne vil aktivere dem på samme tid, så er det afgørende, at de voksne er observante omkring børnefællesskabet og er opmærksomme på, hvordan de kan få alle med. Der bør ikke være nogen, der bare sidder på sidelinjen i for lang tid uden at være aktivt deltagende, for så ender det ofte med, at legen går i stykker, eller aktiviteten bliver nedbrudt på en anden måde,” siger Jan Ole Størup fra Interacting Minds Centre ved Aarhus Universitet, som er medforfatter af rapporten.

»Lige så snart der er flere børn involveret i en digital aktivitet, kan der opstå de samme dynamikker, som vi kender fra den almindelige leg. Der kan være behov for, at voksne træder ind og agerer støttende eller regulerende, så legen ikke udarter, og rammerne

forsvinder. Omvendt så skal de voksne heller ikke være nogle høje, der overvåger børnene hele tiden. Det er vigtigt, at de også får mulighed for at udforske de digitale medier selv,” siger Jan Ole Størup.

### De voksne skal vise vejen

I rapporten finder vi en lille hverdagsbeskrivelse fra forskernes observationer i en børnehave, der understreger den pointe. En pædagog har sat gang i en legeaktivitet med institutionens to små robotter – Sphero som er en lille hvid kuglerobot og en tri-pod-robot – der styres med hver sin iPad, som børnene så styrer på skift. Men uroen breder sig blandt de børn, der venter i kø på, at det bliver deres tur til at være chauffør, og de begynder i stedet at lege med bolde og jage rundt efter den lille kuglerobot, så de, der spiller, ikke kan se robotterne. Hele legen er lidt ved at smuldre, men så får pædagogen den idé, at alle børnene skal stille sig med spredte ben, og så får de, der styrer kuglerobotten, point for at køre mellem benene på børnene. Dermed får alle børn en rolle og en fysisk deltagelse, og pludselig står børnene tålmodigt og venter på, at kuglen kører mellem benene på dem. Det lykkedes, og børnene jublede.

”Det er et godt eksempel på, hvordan levende legekultur med digitale medier udvikles i dialog mellem børn og voksne. Fordi pædagogen er opmærksom på problemet, så kan hun videreudvikle legen, så børnene, der venter, får en aktiv rolle i legen som bro for robotterne,” siger Jan Ole Størup.

Han understreger, at de voksne med fordel kan forholde sig åbne for at eksperimentere med de digitale medier, være nysgerrige og lege med dem sammen med børnene.

”De voksne kan vise vejen for, hvordan børnene kan bruge medierne på en god og sjov måde. Pædagoger skal stå frem og vise hele den brede vifte af muligheder, der åbner sig med de digitale medier, som jo kan så meget mere end blot indbyde til, at man sidder på en stol og ser YouTube eller spiller Angry Birds,” siger Jan Ole Størup. ■



## HVEM SIDDER DÉR BAG SKÆRMEN...

– og hvem hjælper? National kortlægning af brugen af digitale medier i børnehaver og vuggestuer

Telefoninterviews med **746** institutioner viste blandt andet at:

**79 procent** af daginstitutionerne anvender aktivt digitale medier i det pædagogiske arbejde.

-----  
**70 procent** af daginstitutionerne bruger børnene maksimum 10 minutter dagligt på skærmaktiviteter.

Kun i **0,9 procent** af institutionerne bruger børnene mellem 30 og 60 minutter dagligt.

-----  
**77 procent** af institutionerne føler sig helt eller delvist klædt på til det digitalpædagogiske arbejde.

-----  
Institutionerne anvender digitale medier med et udviklings- eller læringsperspektiv for øje (**53 procent**) som supplement til den øvrige indsats (**36 procent**), som leg i sig selv (**27 procent**) eller som baggrundsmusik (**24 procent**).

-----  
**10 procent** benytter aldrig digitale medier sammen med børnene. I de institutioner, der har fravalgt eller begrænset børnenes adgang, begrundes knap halvdelen det med, at børnene har meget skærmtid derhjemme.

-----  
Rapporten kan hentes som pdf på [ebooks.au.dk/dpu.au.dk/digitale\\_medier\\_i\\_dagtilbud](http://ebooks.au.dk/dpu.au.dk/digitale_medier_i_dagtilbud)



**JAN OLE STØRUP** er uddannet pædagog og kandidat i Pædagogisk psykologi. Forskningsmæssigt interesserer han sig for betydningen af digitale medier i børn og unges hverdagsliv, herunder leg, social deltagelse og selvforståelse.



**ANDREAS LIEBEROTH** er adjunkt i Pædagogisk psykologi på DPU og Interacting Minds Center (IMC), Aarhus Universitet. Han forsker i mediapsykologi og den måde digitale teknologier påvirker trivsel, adfærd, leg og læring. Han underviser på Kandidatuddannelsen i pædagogisk psykologi.