

## Den digitale kvardagen til barn

Av Agnete Vaags og Heidi Sandø

I dag veks barn opp i ein digital verd, og det kan seiast at dei har ein digital barndom. Dei blir vurderte som digitalt innfødde. Dette inneber at dei rører seg lett mellom teknologi og ulike analoge verktøy, utan at dei skil mellom dei. Teknologi har vorte ein naturleg del av livet til barn, og dei møter han på mange arenaer; både heime, med venner, i barnehage og på fritida. Dei har aldri kjent til eit liv utan digitale medium, teknologiske leiketøy, medieformidlede forteljingar og tilgang til internett. Teknologi har innverknad på korleis barn handlar, leikar, tenker, lærer, uttrykker seg og interagerer. Leik, læring og medium er tett samanvevd i eit moderne barneliv (Johansen, 2011). Nærleiken til medium og teknologi hos barn er derfor grunnleggande annleis enn hos dei fleste vaksne. Dette kan bidra til frustrasjon og misforståingar når vaksne overfører normene og forståingane sine av praksisen til barn når dei skal setje grenser mellom det digitale og «det verkelege livet» (ibid.)

Medietilsynets undersøking *Foreldre om mediebruket til småbarn* (2014) viser at dei fleste norske barn har tilgang til digitale einingar, og det er særleg blant dei yngste at bruk av nettbrett og smarttelefonar aukar. Undersøkinga viser òg at 20 % av barn mellom 1-4 år og 21 % av barn mellom 5-8 år bruker nettbrett i barnehage og skole. Undersøkinga viser med det ein auke av mediebruka til barn frå tidlegare år, men mediebruka til barn er framleis i hovudsak heime og på fritida (Jæger, 2015). For å kunne skape pedagogiske praksisar som spelar på lag med barn som veks opp i dag, trengst ei auka forståing for møta til barn med digital teknologi (Letnes, 2016). Tidlegare vart kunnskap om reglane og rutiane til leiken overlevert frå eldre barn til yngre barn, og gjerne blant barn i nabolaget på fritida. I dagens samfunn går dette i

større grad føre seg i barnehagen der barna oppheld seg meir saman med jamaldra, men dei får òg kunnskap om leik gjennom medium og teknologi. Leikepraksisen til barn kan seiast å vere medialisert, der dei nyttar analoge og digitale verktøy side om side på ein naturleg måte (Johansen, 2011).

## **Den digitale kvardagen til barnehagen**

Forventningane om at barnehagen skal ha ein digital praksis har utfordra dei vande førestillingane om kva barndom er, kva innhaldet i barnehagen skal vere, og kva arbeidsmåtar personalet skal ta i bruk (Bølgan, 2018). Føringsane for digital praksis har skapt debatt i samfunnet både blant fagfolk og andre. Kritikarar synest ikkje det høyrer heime blant dei yngste. Argumentasjon handlar gjerne om at barn bruker mykje medium og skjerm heime, at det er passiviserande og lite sosialt, og at barn uansett vil bli kjent med teknologi og digitale verktøy seinare i livet. Det er ikkje vanskeleg å forstå at dette skaper diskusjonar. Det er derfor grunn til å vise korleis digital praksis i barnehagen kan vere.

Digitale verktøy kan vere både aktiviserande, sosialt og spennande, og dei blir gjerne brukte på ein leikande og utforskande måte saman med pedagogar. Rammeplanen for barnehagen påpeikar at personalet skal bidra til at barna på ein naturleg måte får ta i bruk digitale verktøy i møte med omgivnadene, slik at dei kan utforske, leike og skape noko saman med jamaldra barn og dei tilsette (Kunnskapsdepartementet, 2017). Barn skal få moglegheit til å undre seg over ulike fenomen og utforske ved hjelp av digitale verktøy og medium. Dei skal få vere aktive, kreative og skapande produsentar, og ikkje passive konsumentar i møte med digitale verktøy. Bruk av teknologi i barnehagen er noko anna enn underhaldning. Digitale verktøy skal brukast til aktivitetar som gjer det pedagogiske innhaldet i barnehagekvardagen rikare. Dei skal vere ein del av leike- og læringsmiljøet til barnehagen slik at barn og

tilsette lett kan bruke dei i det daglege pedagogiske arbeidet. Det er pedagogikken som skal leie an og ikkje teknologien i seg sjølv. Personalet må kunne grunngi bruken av ulike verktøy ut frå målet med aktiviteten, uavhengig om valet fell på eit digitalt eller eit analogt verktøy. Digitale verktøy må likestillast med alle andre pedagogiske verktøy barnehagen har tilgang på, og aktivitetar med digitale verktøy bør ha ein sjølvskriven plass både i leik og læring (Bølgan, 2018). Barn har ofte ei uredd tilnærming til teknologi. Denne tilnærminga kan òg motivere personalet til å møte den digitale praksisen på same måte (Johansen, 2015, s. 116).

Mange tilsette i barnehagen ser ut til å bruke digitale verktøy i aktivitetar saman med dei eldste barna og i overgangen frå barnehage til skole. Digital praksis med dei yngste barna blir vektlagde i mindre grad (Fjørtoft mfl., 2019, s. 129). Sett i lys av dette framtidsretta perspektivet ser det ut til at læringsutbytte hos barn blir vektlagt. Dette kan føre til at «her og no»-perspektivet blir mindre synleg i arbeidet med den digitale praksisen. Tilsette som utviklar ein god profesjonsfagleg digital kompetanse i arbeidet med den digitale praksisen til barnehagen, vil ha betre føresetnader for å ta gode og kloke val til bara sitt beste.

## **Digital dømmekraft**

Dømmekraft er å forstå korleis kunnskap og evner kan nyttast i nye situasjonar som oppstår, for å utøve ei god handling. Når dømmekraft blir utøvd i den digitale verda, kallast det gjerne for digital dømmekraft (Bergsjø m.fl., 2020). Digital dømmekraft inneber at tilsette og leiarar må ha kunnskap om juridiske, etiske og sosiale sider ved bruk av teknologi, digitale verktøy og medium. Det å utøve digital dømmekraft er enkelt sagt å handle smart og godt på nett (Bergsjø m.fl., 2020). Det handlar i stor grad om å meistre det digitale livet, og å vere kritisk og sjølvstendig i møtet med dei

ulike media. Det er ikkje opp til den enkelte å avgjere kva som er smart og godt i den digitale verda, men det blir avgrensa av dei etiske standardane i samfunnet for kva som er riktig bruk av digitale medium. Derfor blir digital dømmekraft definert som samfunnsmessige etiske standardar for bruk av digitale medium (Moor, 1998; Ramadhan, Sensuse & Arymurth, 2011; Fjørtoft, 2017 i Bergsjø mfl., 2020).

Rammeplanen for barnehagen påpeikar at tilsette i barnehagen skal utøve digital dømmekraft når det gjeld informasjonssøk, ha eit bevisst forhold til opphavsrett og kjeldekritikk og ta vare på personvernet til barn. Det blir òg presisert at barnehagen skal bidra til at barna utviklar ei byrjande etisk forståing knytt til digitale medium (Kunnskapsdepartementet, 2017). For å møte forventningane til rammeplanen om utøving av digital dømmekraft i barnehagen, er det nødvendig at personalet innehar både teknologisk og pedagogisk kunnskap, i tillegg til.

Tilsette skal vere bevisste på personvern i det pedagogiske arbeidet. Dette gjeld òg når barnehagen legg ut bilde av barn på ulike sosiale plattformer eller andre stader. Barn må få moglegheit til å avgjere kva bilde av dei sjølv som skal brukast og på kva måte. Dei er avhengige at personalet har eit forhold til kritisk tenking og etiske prinsipp når det gjeld val av bilde og filmmateriale. På lla barnehage bruker dei veldig mykje tid på å velje ut kva bilde som skal nyttast i ulike samanhengar. Dette blir vektlagt særleg sterkt på småbarnsavdeling der barna er berre 1-3 år og kanskje ikkje kan kommunisere i særleg grad sjølv korleis dei ønsker å bli framstilte. Personalet diskuterer og reflekterer rundt spørsmål som: Korleis blir barnet framstilt på det bildet her? Kan det her barnet tolkast i ei negativ retning no, sånn som det blir framstilt? Dette gjeld òg ved bruk av film. Blir barna framstilte på ein OK måte? Er det noko her som gjer at det ikkje kjennest heilt greitt, så blir det valt bort. Dei barna som har eit verbalt språk er med og bestemmer kva bilde som skal brukast og kven dei

skal delast med (t.d. foreldre, henge opp på veggen, brukast i prosjektrapportar m.m.). Slik utøver personalet digital dømmekraft i barnehagen.

Barn har òg behov for å utvikle eit godt etisk kompass og dømmekraft i møtet med den teknologiske verda, slik at dei etter kvart blir i stand til å ta riktige val i mediebruken sin. Det er formålstenleg at barn i ung alder erfarer at dei har rett til å bestemme korleis bilde av dei skal brukast. For at barna skal kunne utvikle den gryande digitale dømmekrafta si, må dei ha tilgang på teknologi som ikkje er kopla opp til internett. Dei må òg få halde på med ting dei er interesserte i, og dei tilsette må vere merksame på det dei held på med (Dunkels i Seger, 2020, s. 51). Det er fint at barna får prøve og feile litt i sin vandring i den digitale verda. Det er i likevel alltid ansvaret til personalet å sjå til at mediebruken er forsvarleg, og at han er innanfor dei gjeldande etiske reglane. Det finst ikkje metodar eller verktøy som vil passe til alle barn. Det er derfor nødvendig å tilby eit mangfald av verktøy og arbeidsformer i barnehagen.

## Kjelder

- Bergsjø, L.O., Eilifsen, M., Tønnesen, K.T. & Vestbøstad Vik, L.G. (2020). *Barn og unges digitale dømmekraft*. Oslo: Universitetsforlaget
- Bølgan, N. B. (2018). *Digital praksis i barnehagen. Nysgjerrig, eksperimentell og skapende*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Børhaug mfl. (2018). *Barnehagelærerrollen i et profesjonsperspektiv – et kunnskapsgrunnlag*. Ekspertgruppen om barnehager. Kunnskapsdepartementet.
- Eide, B. J. & Winger, N. (2006). Dilemmaer ved barns medvirkning I *Temahefte om barns medvirkning*. (ss. 28-50). Oslo: Kunnskapsdepartementet.
- Fjørtoft, S. O., Thun, S. & Buvik, M. P. (2019). *Monitor 2019*

*En deskriptiv kartlegging av digital tilstand i norske skoler og barnehager.* SINTEF Digital. Hentet fra:

[https://www.udir.no/contentassets/92b2822fa64e4759b4372d67bcc8bc61/monitor-2019-sluttrapport\\_sintef.pdf](https://www.udir.no/contentassets/92b2822fa64e4759b4372d67bcc8bc61/monitor-2019-sluttrapport_sintef.pdf)

Johansen, S. L. (2011). *Medialiseret legepraksis i børns hverdagsliv – hvad betyder det faktisk at være "digital native"?* Barn, Norsk Senter for Barneforskning, 3–4. Hentet fra:

<https://docplayer.dk/16055750-Medialiseret-legepraksis-i-boerns-hverdagsliv.html>

Johansen, S. L. (2015). *Barns liv og lek med medier.* (Norsk utgave). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

Jæger, H. (2015). Forord (s. 7 – 14), i Johansen, S.L. (2015). *Barns liv og lek med medier.* (Norsk utgave). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

Kunnskapsdepartementet (2017). *Forskrift om rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver.* Hentet fra: <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2017-04-24-487>

Letnes, M. A. (2016). *Barns møter med digital teknologi. Digital teknologi som pedagogisk ressurs i barnehagebarns lek, opplevelse og læring.* Oslo: Universitetsforlaget.

Medietilsynet (2014). *Foreldre om småbarns mediebruk. Foreldres syn på barns (1-12) bruk og opplevelser av medier.* Oslo: Medietilsynet. Hentet fra:

[https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/2015/rapport\\_foreldre\\_smabarns\\_mediebruk\\_2014.pdf](https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/2015/rapport_foreldre_smabarns_mediebruk_2014.pdf)

Seger, E. K., (2020). *Digital meningsskapande i förskolan.* Stockholm: Lärarförlaget.