

## Digitale møteplassar i barnehagen

*av Agnete Vaags og Heidi Sandø*

Omgrepet digital møteplass har opphavet sitt i Reggio Emilia-filosofien. Det er ei grunnhaldning i Reggio Emilia at arkitektur, estetikk, planløyning og innredning er aktive medspillere i læringsprosessane til barn, på lik linje med pedagoganes involvering. Dette samspillet mellom barn, rom, materiell, utstyr og pedagog blir løfta fram i det kjente omgrepet «rommet som den tredje pedagogen» (Becher & Evenstad, 2012, s. 99).

Læringsmiljøet til barnehagen består av ulike delar. Det består av det synlege miljøet som rom, utstyr og materiell. Det består òg av det usynlege miljøet som rommar mellom anna haldningane til personalet, barnesyn, kunnskap, perspektiv på lek, læring og utvikling, i tillegg til organisatoriske faktorar (Krogstad mfl. 2012, s. 13). Barnehagebygget og organiseringa til avdelingane av materiell og utstyr, både inne og ute, påverkar korleis barn tar det i bruk, leikar og utforskar. Kunnskapen til tilsette om det fysiske miljøet og den digitale kompetansen deira har òg tyding for moglegheitene for barn til å uttrykke seg og halde på med meiningsfylte aktivitetar i barnehagen. Barn og tilsette som bruker staden eller møteplassen kontekstualiserer staden. Det vil seie at det er gjenstandane, materialet, utstyret og strukturen til rommet som påverkar korleis barn og vaksne tar i bruk rommet.

Møteplassane består av ulike element som gir ulike moglegheiter eller bruksområde for dei som ferdast der. Omgivnadene og materiala i barnehagen

må vere rike, ha variasjon og kompleksitet. Møteplassane skal invitere til utforsking, leik og samspel, men også gi barn moglegheiter til å uttrykke seg på ulike måtar. Barn er som regel opptatt av kva dei ser rundt seg, og det er derfor viktig at dei har tilgang på utstyr og reiskap, og at dei kan ferdast i eit miljø som blir prega av materialrikdom. Barnehagen har ansvar for å legge til rette for at barn møter eit miljø som består av tilgjengeleg utstyr, slik at dei gryande digitale evnene deira kan utviklast i takt med den heilskaplege utviklinga deira.

Teknologien tilfører ein ny måte å sjå verda på, der barna sin nysgjerrigheit, spontanitet og kreativitet er sentralt. Det blir opna opp for refleksjon, samspel og spenning der barna er aktive deltakarar. Møteplassar kan fungere som ei fysisk ramme som har tyding for kva barna vel å gjere der, men òg som ein meir sanseleg ramme som inneheld medverking, dialog, relasjonar og fellesskap (Nordtømme, 2012). Ein digital møteplass kan vere ein fast stad som inneheld digitale verktøy og utstyr som barn kan bruke for å forske på ulike fenomen. Teknologien som blir nytta bør vere kjent for barna, slik at det dei møter på dei digitale møteplassane opplevast som predefinert. Eit godt døme på ein predefinert digital møteplass kan vere eit forskarbord inne på avdelinga. Dette forskarbordet kan bestå av eit digitalt mikroskop, og ein pc eller eit nettbrett, der barna undersøker ulike artefaktar og småkryp dei til dømes har funne ute eller gjenstandar dei har tatt med seg heimanfrå for å forske på. Når dei studerer ting i det digitale mikroskopet, får dei sjå mange fleire detaljar som kan bidra til vidare undring og utforsking. Dei tilsette modellerer for barna korleis verktøya kan brukast. Barna kan òg finne andre måtar å bruke verktøyet på gjennom sin eigen utprøving.



På Ila barnehage har dei eit spennande bord i gangen der ein ikkje ser kva som er i dei ulike små romma utan å bruke undersøkingskamera. Her kan ein finne mykje interessant ved å røre kameraet og følgje med på skjermen.

På Kastbrekka barnehage er dei òg opptatt av å skape digitale møteplassar. På filmen såg de mellom anna korleis Maria lagar bildebøker saman med barna i skogen. Dei dramatiserer, fotograferer og skriv tekstar saman. Dette er ein spontan, digital møteplass som oppstår akkurat her og no i samspelet mellom Maria, barna og nettbrettet der skogen utgjer sjølve scena.

Ein digital møteplass må likestillast med andre møteplassar i barnehagen. Når barnehagen lagar nye digitale møteplassar, oppstår det eit «rom i rommet». Bruken til barn av digitale verktøy er med på å lage nye aktivitetar og leikar med utgangspunkt i eigne digitale erfaringar i møte med desse møteplassane (Fleer, 2020). Barn kan altså ta i bruk rommet, materiellet og utstyret på nye måtar. Dei utviklar på ein måte eit nytt kjennskap med omgivnadene som er med på å gjere leiken og samspelet mellom dei rikare.

Barn og pedagogar skaper òg digitale møteplassar når dei bruker eit undersøkingskamera for å sjå og oppleve stader som tidlegare ikkje var tilgjengelege for dei. Plutseleg kan dei sjå kva som skjer nede i eit hol i bakken, under vatn eller under ein laus planke i golvet ute i leikestova. Ein ny verd blir opna for dei, og ein digital møteplass blir skapt når barn utforskar og undrar seg saman over kva som kan vere der nede. Kanskje kan det vere ein sjørøvarskatt, slangar eller eit forferdeleg monster?

## Barn som produsentar i møtet med digitale verktøy

I det sosialkonstruktivistiske læringssynet blir samspelet mellom dei fysiske og dei romlege omgivnadene løfta fram som viktige for barns meistring og medverknad, og som sentrale faktorar for deira meningsskaping og læring (Eggesbø, 2012; Vygotsky, 1978). Dei språklege aktivitetane til barn kan styrkast gjennom at dei har tilgang på eit mangfald av møteplassar, som også består av teknologi og digitalt utstyr. Slike møteplassar inviterer barn til å vere interaktive, der dei òg utviklar samtaleevnene sine. Møteplassane kan òg bidra til utvikling av den sosiale kompetansen til barn, fordi dei ofte samarbeider med andre barn og vaksne når dei utforskar teknologien som blir tilboden dei.

Møteplassar som opplevast som naturlege for barn, kan vere med på å skape tryggleik og tilhøyrse, samtidig som dei blir utfordra til å vere kreative og skapande produsentar. Barn er produsentar når dei bruker teknologien til å skape noko, som til dømes ei digital forteljing, ulike digitale uttrykk eller ein animasjonsfilm. Dei skal vere aktive deltakarar på dei digitale møteplassane, slik at dei får brukt fantasien og kreativiteten sin i møtet med teknologien. Teknologi i barnehagen handlar ikkje berre om å skape, men òg om å bruke. Det vesentlege er *korleis* teknologien blir brukt saman med barna.

Det å spele spel har òg ein verdi som kulturberar for barna, noko som tilseier at det har ein eigenverdi i barns digitale danning. Spelarerfaringar kan gi rom for å delta i den same populærkulturen, noko som kan vere ein dørøpnar for samspel, vennskap og leik for mange barn (Darre, 2013). Personalet og leiaren må alltid nøye vurdere kva spel, verktøy og materiell dei vil bruke saman med barn, korleis og kvifor dei vil bruke dei. Dette krev at personalet er oppmerksame og aktive i

mediebruken til barn, noko som også er ei forventning i rammeplanen (Kunnskapsdepartementet, 2017). Det å finne ut kva som er pedagogisk eller kan brukast pedagogisk kan vere vanskeleg, både når det gjeld analoge og digitale verktøy. Målet kan vere å finne ein god balanse mellom lek, utforsking og læring. Det handlar om å bruke digitale verktøy der det er naturleg å gjere det, og der teknologi kan gjere ein rikare og tilføre noko i den pedagogiske praksisen. Den digitale praksisen skal ikkje erstatte analoge verktøy og metodar, men heller vere eit supplement i barnehagens pedagogiske verktøykiste.

Digital teknologi kan fremje læring, men det bidrar òg til at barn blir nysgjerrige og kreative. Teknologien kan spele ei vesentleg rolle i utforskinga og læringsprosessane til barn. Det blir til dømes enklare å ta bilde eller undersøke noko ute i naturen. Det blir òg lettare å omarbeide det ein forskar på via søk på internett eller når dei skal produsere noko basert på eigne erfaringar (Sandvik & Tandberg, 2019, s. 167). Digitale møteplassar kan både inspirere barn til å vere undersøkande, og dei kan vere ein plass der barnet sjølv skaper noko kreativt og utvidar kunnskapen sin om ulike artefaktar og fenomen. Kunnskap blir konstruert i samhandling og i sosiale kontekstar, slik òg digitale møteplassar i barnehagen kan gjere. Barn tar i bruk ulike reiskap, samhandlar og deltar i kollektive prosessar i kunnskapsutviklinga si (Letnes, 2016, s. 141; Vygotsky, 1978). Å ha digitale møteplassar i barnehagen på lik linje med andre møteplassar, som til dømes ein lesestol eller ein kjøkkenstol, kan gjere pedagogikken til barnehagen rikare, og styrke den utforskande tilnærminga til livet hjå barn generelt. Digital praksis i barnehagen har komme for å bli, og det må derfor ryddast plass til han slik at han kjem alle barn til gode.

## Referansar

- Becher, A. A. & Evenstad, R. (2012). Muligheter og utfordringer mellom materialitet og pedagogisk virksomhet I A. Krogstad, G. Hansen, W. Knudsen & T. Moser. *Rom for barnehage – Et flerfaglig perspektiv på barnehagens fysiske miljø*. (ss. 93-113). Bergen: Fagbokforlaget.
- Darre, C. F. (2014). Kreativ bruk av digitale verktøy. Oslo: Kommuneforlaget.
- Eggesbø, M.L. (2012). «Barn & rom – 1000 spørsmål» I A. Krogstad, G. Hansen, W. Knudsen & T. Moser. *Rom for barnehage – Et flerfaglig perspektiv på barnehagens fysiske miljø*. (ss. 249-267). Bergen: Fagbokforlaget.
- Fleer, M. (2020). Digital pop-ups: studying digital pop-ups and theorising digital pop-up pedagogies for preschools. *European Early Childhoods Education Research Journal*, 28:2, 214-230. Hentet fra <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1350293X.2020.1735741>.
- Nordtømme, S. (2012). Muligheteter i mellomrom! I A. Krogstad, G. Hansen, W. Knudsen & T. Moser. *Rom for barnehage – Et flerfaglig perspektiv på barnehagens fysiske miljø*. (ss. 213-227). Bergen: Fagbokforlaget.
- Krogstad, A., Hansen, G., Knudsen, W. & Moser, T. (2012). Rom for barnehage – velkommen inn. I *Rom for barnehage – Et flerfaglig perspektiv på barnehagens fysiske miljø*. (ss. 10-17). Bergen: Fagbokforlaget.
- Letnes, M. A. (2016). *Barns møter med digital teknologi. Digital teknologi som pedagogisk ressurs i barnehagebarns lek, opplevelse og læring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Kunnskapsdepartementet (2017). *Forskrift om rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*. Hentet fra: <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2017-04-24-487>.
- Sandvik, M. & Tandberg, C. (2019). Nettbrett og digitalt mikroskop i naturfag. I H. Jæger., M. Sandvik & A. H. L. Waterhouse. *Digitale barnehagepraksiser. Teknologier, medier og muligheter*. (ss 157-180). Latvia: Cappelen Damm Akademisk.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.