

Ein leikande og utforskande tilnærming til læring

av Agnete Vaags og Heidi Sandø

Barn er naturleg nysgjerrige, leikande og utforskande i møte med omgivnadene sine, noko som gjer at dei gjerne kallast for små forskarar. Den leikande og utforskande tilnærminga bør vere vegvisar i den digitale praksisen til barnehagen. Ein praksis som tar barna sin undring, tenking og deira dialogar på alvor, vil danne eit fundament for all vidare læring og samtidig auke medvitet til barn om eigne tankar og eige språk (Amundsen, 2012).

Ei slik læringsforståing tar utgangspunkt i eit konstruktivistisk perspektiv der læring blir vurdert som ein prosess der barnet konstruerer forståinga si av verda i samspel med omgivnadene. Ho kan òg sjåast i nær samanheng med *lyttande pedagogikk*. Denne nemninga vart introdusert av Lori Malaguzzi, ein av frontfigurane i utviklinga av den pedagogiske verksemda i Reggio Emilia-filosofien. Lyttande pedagogikk handlar om å lytte til tankar, idear, teoriar, spørsmål og svar frå både barn og vaksne (Rinaldi, 2009), og at barnehagetilsette er lyttande pedagogar som lærer med og av barn (Jonstøij & Tolgraven, 2018). Det handlar i stor grad om å vidareføre undringa til barn over i nysgjerrig utforsking, og at barn og pedagogar lærer saman, i dialog. Barnet skal få mot til å tenke sjølv og handle sjølv, og tankane til barna må givast verdi (Amundsen, 2013). Det vil seie at vi ikkje fokuserer på å lære barn noko – dei må sjølv *lære seg* (Kibsgaard, 2008), eller som Max Weber seier: «Barn skal ikkje undervisast, men visast veg til undring» (Aspeli og Røtnes, 1996). Gjennom å vere nysgjerrige og undrande pedagogar i møte med barn, og der barns undring, tankar og

refleksjonar er i sentrum, blir det lagt til rette for demokratiske læringsaktivitetar der barna saman med personalet bidrar og skaper innhald og heilskaplege utviklingsprosessar.

Barn undrar seg ofte når dei strever etter å forstå verda. Undring er ein slags vandring i ukjent terreng, og ho blir vurdert som ein føresetnad og ei byrjing til all kunnskap (Sagberg, 2006). Undringa deira kjem til uttrykk på mange ulike måtar: nokon gonger som spørsmål, andre gonger som tolkingsteoriar, observasjonar eller hypotesar, forteljingar og samtalar, og framfor alt i leik, kroppslege og estetiske uttrykk (Amundsen, 2018). Læring er personleg og læringsprosessane er individuelle, men fordi andre sine grunngevingar, tolkingar og meiningar verkar inn på kunnskapskonstruksjonen til barn, er det òg ein relasjonell prosess der læringa til barnet blir stimulert av andre sine oppfatningar (Rinaldi, 2009). Barn søker etter meining og forståing, og dei lærer gjennom varierte erfaringar og opplevingar i sosiale samanhengar. Påverknad frå omgivnadene og kulturen blir dermed viktige bidragsytarar til utviklinga til barnet (Askland & Sataøen, 2019).

Rammeplanen for barnehagen påpeikar at barn skal få oppleve eit stimulerande miljø som støttar opp om lysta deira til å leike, utforske, lære og meistre, og at personalet skal støtte refleksjonane til barna rundt situasjonar, tema og fenomen (Kunnskapsdepartementet, 2017). Det er først når personalet lyttar til tankane og handlingane til barna at det er mogleg å skape eit miljø som vekker lysta og forvitenskapen til barna til å søke kunnskap i dialog med kvarandre. Det er ein føresetnad for at barna skal kunne medverke i utforminga av sitt eige læringsmiljø. Det handlar om å skape gode møteplassar for demokrati og læring. Når barn får vere delaktige, vil innhaldet ha verdi for dei. Dersom spørsmåla og

interessene til barna får vere drivkrafta i det pedagogiske arbeidet, må personalet heile tida vere førebudd på at det kan skje endringar sidan barna alltid vil ha nye spørsmål (Åberg, 2015). Barna si undring må møtast på ein utfordrande og utforskande måte, slik at dette dannar grunnlag for eit aktivt og utviklande læringsmiljø i barnehagen (Kunnskapsdepartementet, 2006).

Utforskinga til barn med digitale verktøy

Gjennom barna sin naturlege, leikande, nysgjerrige og utforskande tilnærming til verda møter dei teknologien fordomsfritt og uredd. På den måten skaffar dei seg erfaring med og evne til å bruke teknologi på ulike måtar. Rolla til pedagogen i denne samanhengen vil vere å leike med og ta del i skapargleda til barn og deira undersøkende tilnærming til ulike digitale teknologiar (Letnes, 2016).

Barn utforskar sjølve verktøyet samtidig som dei utforskar ulike fenomen eller gjenstandar i omgivnadene sine. Det blir ein slags tosidig prosess der dei t.d. utforskar det digitale mikroskopet og korleis det er tilkopla nettbrett, samtidig som dei forskar på plantar, insekt, mark m.m. Bruk av ulike digitale verktøy for å sjå, undersøke, oppdage og tolke verda skaper grunnlag for utforskande samtalar og undring saman med barna. Eit engasjert, støttande og oppmerksamt personale er nødvendig. Deira involvering og veremåte er ein avgjerande faktor for å lykkast, også når det gjeld utforskinga til barn av digitale verktøy i barnehagen (Sommer, 2015, s. 73). Det handlar om å ta initiativet til barn på alvor, gi dei utfordringar tilpassa deira egne erfaringar, interesser, kunnskapar og evner, og på den måten bidra til at alle barn skal få utvikle seg, lære og oppleve framgang. Personalet må dermed «ta eit skritt tilbake» og halde seg lyttande, observerande og spørjande til utsegnene og handlingane til barna (Kjær, 2016). Barn lærer òg av å hjelpe kvarandre. Barnehagen er ein

demokratisk møteplass, der barn får erfaring med å samtale, lytte, forhandle og finne felles løysingar når dei utforskar dei ulike verktøya saman, noko vi òg finn igjen i leiken til barn (Broström, Lafton & Letnes, 2014, s. 39; Seger, 2020, s. 23). Leiken fremmar barn si samhandling med digital teknologi, og dette skjer ofte i interaksjon med jamaldra. Ved å nytte ulike teknologiar i det pedagogiske arbeidet kan motivasjonen til barn, engasjement, meistringskjensle og sjølvtilitt blir styrkt (Letnes, 2016). I dagens moderne barneliv er leik, læring, medium og teknologi tett samanvove (Johansen, 2011).

Eit miljø for digital praksis

Å skape eit rikt fysisk miljø med eit mangfald av moglegheiter til leik og samspel i barnehagen er viktig. Tilgjengelegheit på teknologi er nødvendig for at den digitale praksisen skal inkluderast på ein naturleg måte i arbeidet til barnehagen. Ta òg med digitale verktøy ut i barnehagen eller på turar for å skape digitale møteplassar der barn kan utforske, eksperimentere og leike med teknologi saman med kvarandre. Det er mange fenomen som kan undersøkast og som barna kan undre seg over i naturen og i uterommet i barnehagen. Gjennom å skape gode møteplassar med eit rikt utval av både digitale og analoge verktøy, kan interessa til barn for å bruke teknologi i utforsking og leik blir fremma. Barn skal ha tilbod om eit rikt og godt leike- og læringsmiljø, og saman med støttande og oppmerksame pedagogar vil dette skape gode vilkår for ein heilskapleg og allsidig utvikling hos barn.

Barn tar ofte med seg element frå det dei erfarer når dei bruker digitale verktøy i leik og utforsking. På denne måten kan ein seie at digital praksis både gjer barna meir rikare og utviklar leiken deira. Det bidrar til å skape felles referanserammer i barnegruppa. Dei felles referanserammene til barn gir dei inspirasjon og

vidareutviklar leiken og samspelet dei imellom. Gjennom å vere aktiv, kreativ, skapande og utforskande i møte med teknologi vil òg barn få stor innverknad på sine eigne digitale danningprosessar. Danning skjer når det oppstår ein interaksjon mellom barnet og omgivnadene som barnet er ein del av. Det sentrale i digital danning eller i barn sine møter med teknologi, er sjølvaktivering med fokus på prosessane og «vegen til noko», der barnet sjølv bestemmer korleis og kvar vegen går. Samtidig vil dei kunne utvikle gode digitale evner. Digitale danningprosessar handlar om å sjå barn i eit «her og no»-perspektiv, medan den digitale kompetansen til barn handlar meir om det barna har bruk for seinare i livet, altså i eit framtidretta perspektiv (Letnes, 2016, s. 118).

Det er nødvendig at det pedagogiske arbeidet har ein god balanse mellom eit «her og no»-perspektiv og eit framtidretta perspektiv. Barn skal få gode erfaringar med teknologi, slik at dei kan ta i bruk desse i samspel og leik med andre barn i barnehagen. Personalet må i tillegg kunne sjå barnet som subjekt og medkonstruktør i sine eigne utviklings- og læringsprosessar (Eide & Winger, 2006, s. 30). Sjølv om det er viktig med ein barneorientert pedagogikk som tar vare på barnet og barndommens eigenverdi, er det òg nødvendig med eit fokus på den heilskaplege utviklinga til barn, og på læring som dei vil få bruk for seinare i livet (Børhaug m.fl. 2018, s. 262). Barnehagen skal vere sosialt utjamnande, og ikkje alle barn har tilgang til teknologi heime. Barnehagen er derfor ein stad der barna får erfaring med å utforske og prøve ut digitale verktøy saman med tilgjengelege og utforskande pedagogar.

Undring over det som skjer i naturen rundt oss er ofte eit godt utgangspunkt for å ta i bruk digitale verktøy. Barn møter naturen ved å ta i bruk alle sansar, noko som kan gi dei gode erfaringane som dei tar med seg vidare i livet. Dei er ofte

nysgjerrige og interesserte i naturen og alt han har å tilby, og det er gjerne mange ting å undre seg over og forske nærare på. Då kan det vere formålstenleg å ta i bruk teknologisk utstyr. Digitale verktøy kan gi tilgang på miljø og stader som ikkje har vore tilgjengelege for barna tidlegare. Dei kan gjere det mogleg å finne svar på spørsmål som tidlegare ikkje lét seg svare på, men dei bidrar òg til ny undring på eit djupare nivå. Teknologi gjer at det no er mogleg å finne ut meir om kva som skjuler seg under havoverflata, kor høgt eit tre er, eller om det bur nokon på ei øy ute i Lianvannet, slik som filmen viste. Det handlar ikkje om å finne ein fasit, men at barn får moglegheit til å forske og utforske endå meir. Dei kan observere og studere detaljar, i tillegg til å gjere nye erfaringar og oppdagingar. Digitale verktøy bidrar på denne måten til meir djupne og breidde i barna si utforsking og forståing av verda, og bør inngå som ein naturleg del av det pedagogiske miljøet til barnehagen. Analoge og digitale verktøy fungerer best når dei blir nytta saman (Magnusson, 2019, s. 152). Teknologi og digitale verktøy bør vere like tilgjengelege ute på turar som inne på avdelinga i barnehagen, særleg når vi veit at dei fleste barnehagebarn oppheld seg mykje ute i løpet av dagen. Digitale møteplassar støttar opp under opplevingane til barn i eit «her og no»-perspektiv, men dei gir òg rom for tilarbeiding i etterkant (Sandvik & Tandberg, 2019, s. 167), t.d. når det gjeld bilde og film og vidare forsking når dei er tilbake i barnehagen. Det gir òg moglegheiter for dei tilsette til å snakke med dei om opplevingane deira i etterkant. Personalet kan bruke ein projektor eller ei interaktiv tavle for å vise bilda eller filmene til jamaldra, foreldre og andre kollegaer. På den måten synleggjer og anerkjenner ein barna sine erfaringar, opplevingar, uttrykk og visuelle kompetanse på ein god måte (Magnusson, 2019, s. 161). Barnehagen kan òg lage QR-koder av filmar eller bilde barna enten har tatt sjølv eller er med på. Det same kan dei gjere med teikningane deira, forteljingar eller animasjonsfilmene dei har laga. QR-kodene kan

sendast heim til foreldra til barna, eller dei kan hengast opp i barnehagen slik at andre kan skanne dei og sjå kva som ligg der. Kodane kan òg hengast opp i uterommet eller på turplassen, slik at andre barn i barnehagen eller menneske som tilfeldigvis kjem forbi òg kan sjå dei. QR-koder er fine å bruke som stasjonar i naturstiar, der barn og vaksne saman kan bruke ein smarttelefon eller eit nettbrett for å finne ut kva dei skal gjere der. Bruk av digitale verktøy er ikkje eit mål i seg sjølv, men snarare eit middel for at barn skal kunne oppnå det dei ønsker å uttrykke eller å utforske. Digitale møteplassar bør bestå av meir enn ein skjerm eller eit nettbrett, slik at barna er aktive i si eiga utforsking. Personalet i barnehagen skal støtte barn til å bli kreative og skapande produsentar i møtet med det digitale universet.

Referansar

- Amundsen, H. (2012). Den filosofiske praksis i møte med barn – rom for undring, dialog og ettertanke. I: Kibsgaard (red.). *Grunnleggende læring i et stimulerende miljø i barnehagen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Amundsen, H. (2013). *Barns undring*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Askland, L. & Sataøen, S.O. (2019). *Utviklingspsykologiske perspektiv på barns oppvekst* (4. utgave). Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Aspeli & Røtnes (1996).
- Åberg, A. & Taguchi, H.L. (2015). *Lyttende pedagogikk – etikk og demokrati i pedagogisk arbeid* (7. opplag). Oslo: Universitetsforlaget.
- Kjær, A. (2016). *Prosjektarbeid i barnehagen. Fra fascinasjon til fordypelse*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Kunnskapsdepartementet (2017). *Forskrift om rammeplanen for barnehagens innhold og oppgaver*. Oslo: Kunnskapsdepartementet. Hentet fra: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeplan/>

- Magnusson, L. O. (2020). Analoga och digitala lekar i ateljén. I Seger, E. K. (red.) *Digital meningsskapande i förskolan*. Stockholm: Lärarförlaget.
- Rinaldi, C. (2005). «Er læreplaner nødvendige? Tidsskriftet *Barn i Europa*, nummer 6.
- Rinaldi, C. (2009). *I dialog med Reggio Emilia – lytte, forske og lære*. (norsk utgave). Bergen: Fagbokforlaget
- Sagberg (2006).
- Sandvik, M. & Tandberg, C. (2019). Nettbrett og digitalt mikroskop i naturfag. I Jæger, H., Sandvik, M. & Waterhouse, A.H.L. (red.). *Digitale barnehagepraksiser. Teknologier, medier og muligheter* (s. 157-180). Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- Sommer, D. (2015). Tidlig skole eller lekende læring? Evidensen for langtidsholdbar læring og utvikling i barnehagen. I J. Klitmøller & D. Sommer (Red.) *Læring, dannelse og utvikling. Kvalifisering for fremtiden i barnehage og skole*. (ss.65- 85). Oslo: Pedagogisk Forum.