

En lekende og utforskende tilnærming til læring

av Agnete Vaags og Heidi Sandø

Barn er naturlig nysgjerrige, lekende og utforskende i møte med sine omgivelser, noe som gjør at de gjerne kalles for små forskere. Den lekende og utforskende tilnærmingen bør være veiviser i barnehagens digitale praksis. En praksis som tar barns undring, tenkning og dialoger på alvor, vil danne et fundament for all videre læring og samtidig øke barns bevissthet om egne tanker og eget språk (Amundsen, 2012).

En slik læringsforståelse tar utgangspunkt i et konstruktivistisk perspektiv hvor læring betraktes som en prosess hvor barnet konstruerer sin forståelse av verden i samspill med omgivelsene. Den kan også ses i nær sammenheng med *lyttende pedagogikk*. Denne betegnelsen ble introdusert av Lori Malaguzzi, en av frontfigurene i utviklingen av den pedagogiske virksomheten i Reggio Emilia-filosofien. Lyttende pedagogikk handler om å lytte til tanker, ideer, teorier, spørsmål og svar fra både barn og voksne (Rinaldi, 2009), og at barnehageansatte er lyttende pedagoger som lærer med og av barn (Jonstøij & Tolgraven, 2018). Det handler i stor grad om å videreføre barns undring over i nysgjerrig utforskning, og at barn og pedagoger lærer sammen, i dialog. Barnet skal få mot til å tenke selv og handle selv, og barnas tanker må gis verdi (Amundsen, 2013). Det vil si at vi ikke fokuserer på å lære barn noe – de må selv *lære seg* (Kibsgaard, 2008), eller som Max Weber sier: «Barn skal ikke undervises, men vises vei til undring» (Aspeli og Røtnes, 1996). Gjennom å være nysgjerrige og undrende pedagoger i møte med barn, og hvor barns undring, tanker og

refleksjoner er i sentrum, legges det til rette for demokratiske læringsaktiviteter der barna sammen med personalet bidrar og skaper innhold og helhetlige utviklingsprosesser.

Barn undrer seg ofte i sin streben etter å forstå verden. Undring er en slags vandring i ukjent terreng, og den betraktes som en forutsetning og en begynnelse til all kunnskap (Sagberg, 2006). Undringen deres uttrykkes på mange ulike måter: noen ganger som spørsmål, andre ganger som tolkningsteorier, observasjoner eller hypoteser, fortellinger og samtaler, og fremfor alt i lek, kroppslige og estetiske uttrykk (Amundsen, 2018). Læring er personlig og læringsprosessene er individuelle, men fordi andres begrunnelser, fortolkninger og meninger virker inn på barns kunnskapskonstruksjon, er det også en relasjonell prosess hvor barnets læring stimuleres av andres oppfatninger (Rinaldi, 2009). Barn søker etter mening og forståelse, og de lærer gjennom varierte erfaringer og opplevelser i sosiale sammenhenger. Påvirkning fra omgivelsene og kulturen blir dermed viktige bidragsyttere til barnets utvikling (Askland & Sataøen, 2019).

Rammeplanen for barnehagen påpeker at barn skal få oppleve et stimulerende miljø som støtter opp om deres lyst til å leke, utforske, lære og mestre, og at personalet skal støtte barnas refleksjoner rundt situasjoner, temaer og fenomener (Kunnskapsdepartementet, 2017). Det er først når personalet lytter til barnas tanker og handlinger at det er mulig å skape et miljø som vekker barnas lyst og nysgjerrighet til å søke kunnskap i dialog med hverandre. Det er en forutsetning for at barna skal kunne medvirke i utformingen av sitt eget læringsmiljø. Det handler om å skape gode møteplasser for demokrati og læring. Når barn får være delaktige, vil innholdet ha verdi for dem. Dersom barnas

spørsmål og interesser får være drivkraften i det pedagogiske arbeidet, må personalet hele tiden være forberedt på at det kan skje endringer ettersom barna alltid vil ha nye spørsmål (Åberg, 2015). Barns undring må møtes på en utfordrende og utforskende måte, slik at dette danner grunnlag for et aktivt og utviklende læringsmiljø i barnehagen (Kunnskapsdepartementet, 2006).

Barns utforskning med digitale verktøy

Gjennom barns naturlige, lekende, nysgjerrige og utforskende tilnærming til verden møter de teknologien fordomsfritt og uredd. På den måten skaffer de seg erfaring med og ferdigheter i å bruke teknologi på forskjellige måter.

Pedagogens rolle i denne sammenhengen vil være å leke med og ta del i barns skaperglede og undersøkende tilnærming til forskjellige digitale teknologier (Letnes, 2016).

Barn utforsker selve verktøyet samtidig som de utforsker ulike fenomener eller gjenstander i sine omgivelser. Det blir en slags tosidig prosess hvor de f.eks. utforsker det digitale mikroskopet og dets tilknytning til nettbrett, samtidig som de forsker på planter, insekter, mark m.m. Bruk av ulike digitale verktøy for å se, undersøke, oppdage og tolke verden skaper grunnlag for utforskende samtaler og undring sammen med barna. Et engasjert, støttende og oppmerksomt personale er nødvendig. Deres involvering og væremåte er en avgjørende faktor for å lykkes, også når det gjelder barns utforskning av digitale verktøy i barnehagen (Sommer, 2015, s. 73). Det handler om å ta barns initiativ på alvor, gi de utfordringer tilpasset sine egne erfaringer, interesser, kunnskaper og ferdigheter, og på den måten bidra til at alle barn skal få utvikle seg, lære og oppleve fremgang. Personalet må dermed «ta et skritt tilbake» og forholde seg lyttende, iakttakende og spørrende til barnas utsagn og handlinger (Kjær, 2016).

Barn lærer også av å hjelpe hverandre. Barnehagen er en demokratisk møteplass, der barn får erfaring med å samtale, lytte, forhandle og finne felles løsninger når de utforsker de ulike verktøyene sammen, noe vi også finner igjen i barns lek (Broström, Lafton & Letnes, 2014, s. 39; Seger, 2020, s. 23). Leken fremmer barns samhandling med digital teknologi, og dette skjer ofte i interaksjon med jevnaldrende. Ved å anvende ulike teknologier i det pedagogiske arbeidet kan barns motivasjon, engasjement, mestringsfølelse og selvtillit styrkes (Letnes, 2016). I dagens moderne barneliv er lek, læring, medier og teknologi tett sammenvevd (Johansen, 2011).

Et miljø for digital praksis

Å skape et rikt fysisk miljø med et mangfold av muligheter til lek og samspill i barnehagen er viktig. Tilgjengelighet på teknologi er nødvendig for at den digitale praksisen skal inkluderes på en naturlig måte i barnehagens arbeid. Ta også med digitale verktøy ut i barnehagen eller på turer for å skape digitale møteplasser hvor barn kan utforske, eksperimentere og leke med teknologi sammen med hverandre. Det er mange fenomener som kan undersøkes og som barna kan undre seg over i naturen og i uterommet i barnehagen. Gjennom å skape gode møteplasser med et rikt utvalg av både digitale og analoge verktøy, kan barns interesse for å bruke teknologi i utforskning og lek fremmes. Barn skal ha tilbud om et rikt og godt leke- og læringsmiljø, og sammen med støttende og oppmerksomme pedagoger vil dette skape gode vilkår for barns helhetlige og allsidige utvikling.

Barn tar ofte med seg elementer fra det de erfarer når de bruker digitale verktøy i lek og utforskning. På denne måten kan man si at digital praksis både beriker og utvikler barnas lek. Det bidrar til å skape felles referanserammer i

barnegruppa. Barns felles referanserammer gir inspirasjon og videreutvikler deres lek og samspill. Gjennom å være aktiv, kreativ, skapende og utforskende i møte med teknologi vil også barn få stor innflytelse på sine egne digitale dannelsprosesser. Danning skjer når det oppstår en interaksjon mellom barnet og omgivelsene som barnet er en del av. Det sentrale i digital danning eller i barns møter med teknologi, er selvaktivering med fokus på prosessene og «veien til noe», der barnet selv bestemmer hvordan og hvor veien går. Samtidig vil de kunne utvikle gode digitale ferdigheter. Digitale dannelsprosesser handler om å se barn i et «her og nå»-perspektiv, mens barns digitale kompetanse handler mer om det barna har bruk for senere i livet, altså i et framtdsrettet perspektiv (Letnes, 2016, s. 118).

Det er nødvendig at det pedagogiske arbeidet har en god balanse mellom et «her og nå»-perspektiv og et framtdsrettet perspektiv. Barn skal få gode erfaringer med teknologi, slik at de kan ta i bruk disse i samspill og lek med andre barn i barnehagen. Personalet må i tillegg kunne se barnet som subjekt og medkonstruktør i sine egne utviklings- og læringsprosesser (Eide & Winger, 2006, s. 30). Selv om det er viktig med en barneorientert pedagogikk som ivaretar barnet og barndommens egenverdi, er det også nødvendig med et fokus på barns helhetlige utvikling og på læring som de vil få bruk for senere i livet (Børhaug m.fl. 2018, s. 262). Barnehagen skal være sosialt utjevnende, og ikke alle barn har tilgang til teknologi hjemme. Barnehagen er derfor et sted hvor barna får erfaring med å utforske og prøve ut digitale verktøy sammen med tilgjengelige og utforskende pedagoger.

Undring over det som skjer i naturen rundt oss er ofte et godt utgangspunkt for å ta i bruk digitale verktøy. Barn møter naturen ved å ta i bruk alle sanser, noe

som kan gi de gode erfaringer som de tar med seg videre i livet. De er ofte nysgjerrige og interesserte i naturen og alt den har å tilby, og det er gjerne mange ting å undre seg over og forske nærmere på. Da kan det være hensiktsmessig å ta i bruk teknologisk utstyr. Digitale verktøy kan gi tilgang på miljøer og steder som ikke har vært tilgjengelige for barna tidligere. De kan gjøre det mulig å finne svar på barns spørsmål som tidligere ikke lot seg besvare, men de bidrar også til ny undring på et dypere nivå. Teknologi gjør at det nå er mulig å finne ut mer om hva som skjuler seg under havoverflaten, hvor høyt et tre er, eller om det bor noen på en øy ute i Lianvannet, slik som filmen viste. Det handler ikke om å finne en fasit, men at barn får mulighet til å forske og utforske enda mer. De kan observere og studere detaljer, i tillegg til å gjøre nye erfaringer og oppdagelser. Digitale verktøy bidrar på denne måten til mer dybde og bredde i barns utforskning og forståelse av verden, og bør inngå som en naturlig del av barnehagens pedagogiske miljø. Analoge og digitale verktøy fungerer best når de anvendes sammen (Magnusson, 2019, s. 152). Teknologi og digitale verktøy bør være like tilgjengelige ute på turer som inne på avdelingen i barnehagen, særlig når vi vet at de fleste barnehagebarn tilbringer mye av dagen sin ute. Digitale møteplasser støtter opp under barns opplevelser i et «her og nå»-perspektiv, men de gir også rom for bearbeidelse i etterkant (Sandvik & Tandberg, 2019, s. 167), f.eks. når det gjelder bilder og film og videre forskning når de er tilbake i barnehagen. Det gir også muligheter for de ansatte til å snakke med dem om deres opplevelser i etterkant. Personalet kan bruke en projektor eller en interaktiv tavle for å vise bildene eller filmene til jevnaldrende, foreldre og andre kollegaer. På den måten synliggjøres og anerkjennes barns erfaringer, opplevelser, uttrykk og visuelle kompetanse på en god måte (Magnusson, 2019, s. 161). Barnehagen kan også lage QR-koder av filmer eller bilder barna enten har tatt selv eller er med på. Det samme kan de gjøre med deres tegninger,

fortellinger eller animasjonsfilmer de har laget. QR-kodene kan sendes hjem til barnas foreldre, eller de kan henges opp i barnehagen slik at andre kan skanne de og se hva som ligger der. Kodene kan også henges opp i uterommet eller på turplassen, slik at andre barn i barnehagen eller mennesker som tilfeldigvis kommer forbi også kan se dem. QR-koder er fine å bruke som stasjoner i naturstier, der barn og voksne sammen kan bruke en smarttelefon eller et nettbrett for å finne ut hva de skal gjøre der. Bruk av digitale verktøy er ikke et mål i seg selv, men snarere et middel for at barn skal kunne oppnå det de ønsker å uttrykke eller å utforske. Digitale møteplasser bør bestå av mer enn en skjerm eller et nettbrett, slik at barna er aktive i sin egen utforskning. Personalet i barnehagen skal støtte barn til å bli kreative og skapende produsenter i møtet med det digitale universet.

Referanser

- 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.