

Leg med digitale medier

Anne Vibeke Plenge,

Lektor,

Pædagoguddannelsen,

University College Sjælland og

Niels Henrik Helms,

Forskningschef,

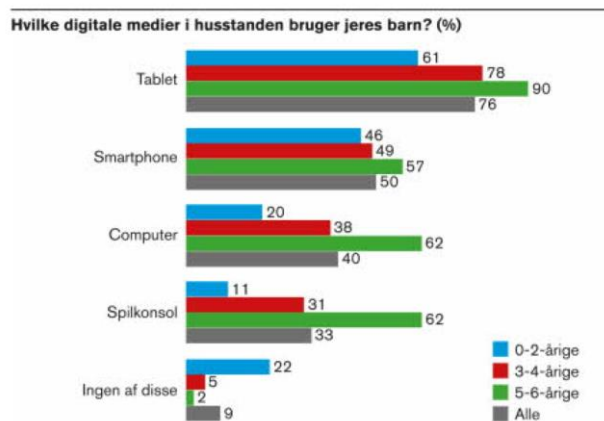
Forskning og Innovation,

University College Sjælland¹

Legens nødvendighed og mediernes udbredelse

Ikke formaliseret samvær og leg, der ikke er direkte struktureret af voksne, udgør en stor del af børnelivet i dagsinstitutioner. Det giver både varierende og udfordrende samværssituationer, som giver børnene mulighed for at udfolde og afprøve sig selv, mulighed for at forholde sig til andre og lære at indgå i sociale relationer med jævnaldrende. De oplever og skaber normer gennem forskellige typer af interaktioner (Lamer, 2013).

Medier i form af især smarte devices som iPads bliver i stigende grad en del af børnelivet. I et studie fra Michael Cohen Group i USA (Cohen, 2014) konkluderes det således også, at iPaden i stigende omfang helt nede fra toårsalderen erstatter mere traditionelt legetøj. Børnenes brug af iPads betyder også, at deres lege ændrer sig fra leg til spil. I den amerikanske undersøgelse laves denne adskillelse ikke specifikt, men i de brugsmønstre, som dokumenteres, er denne udvikling tydelig.



Kilde: YouGov for Momentum. Undersøgelse blandt 497 forældre til børn i kommunale dagtilbud

Fig 1. Medieudbredelse i hjemmene.
(Kudahl, 2014)

¹ For kontakt til forfattere: Anne Vibeke, avp@ucsj.dk, Niels Henrik, nhhe@csj.dk

Den samme udvikling kan iagttages i Danmark, hvor ikke mindst iPads (eller andre tablets) har fundet stor udbredelse i hjemmene. En undersøgelse som YouGov har gennemført for Momentum viser således følgende billede (fig 1.).

Også her er det først og fremmest spil og film, der fylder rigtig meget i børnenes medieforbrug (Fig.2). Her er såkaldte lærings spil dog også et væsentligt element. Selv helt små børn spiller lærings spil i stort omfang. Det gælder fx for 68 % af de 0-2 årige ifølge forældrene. Lærings spil er først og fremmest forskellige former for genkendelsesspil (Kudahl, 2014), hvor der selvfølgelig kan være en vis læringsmæssig værdi, men hvor det kunne tænkes, at der mere er tale om forældrenes legitimeringsstrategier ift. medieforbruget

Hvad bruger dit barn computer, tablet, smartphone eller spilkonsole til? (%)

Underholdningsspil	82
Ser film	81
Lærings spil	76
Hører musik	46
Tager billeder	39
Hører lydbøger	20
Bruger webcam til samtaler	19
Øver sig i at læse	13
Det indgår i forskellige fysiske lege	9
Laver film	5
Andet	4

Kilde: YouGov for Momentum. Undersøgelse blandt 497 forældre til børn i kommunale dagtilbud

Fig 2. Medieanvendelse i hjemmene.
(Kudahl, 2014)

Udbredelsen af nye medier i form af computere, computerspil, forskellige former for 'smartdevices' indgår som fremhævet i stigende grad i børns hverdagsliv. I den forbindelse har begrebet medieleg vundet udbredelse. Isoleret set er det måske ikke det mest hensigtsmæssige udtryk, idet forskellige former for medier altid har været en del af børneliv og især af leg. Men her referer begrebet til nye former for medier, hvor der kan skelnes mellem tre forskellige former for medieleg (og videre om forskellige ordre af medieleg, jf. nedenfor):

- **Medieleg 1.** Medieleg, der kan iagttages omkring et medie. Det fænomen, at børn og børnegrupper medvirker og interagerer med TV eller computerspil. De synger med, kommenterer, udfolder smålege, som indgår i fortolkning og forståelse af filmen eller spillet.
- **Medieleg 2.** Medielege, der er inspireret af medieindhold. Det kan være MGP, der under udfoldelse af alle ritualerne genspilles og genopfindes – eller action lege inspireret af spil - kan finde sted i forlængelse af oplevelser fra medier.
- **Medieleg 3.** Medielege kan også være de kulturelle udtryk, som børn skaber med digitale medier eksempelvis digitale fortællinger, videreudvikling af computerspil (Henningsen, 1999)

I en pædagogisk praksis er det derfor af stor betydning at forstå legens former, hvilke funktioner de har og hvordan de kan understøttes. Det kan lyde enkelt, men kan være ganske vanskeligt, idet der ikke findes samstemte definitioner af, hvad lege egentlig er for noget.

Leg

Forskning i leg tager ofte afsæt i den hollandske legeforsker Huizingas, ”Homo Ludens” fra 1937. Huizinga indleder med at fastslå, at legen er noget særligt, der ligger forud for kultur, idet kultur er det menneskeskabte fællesskab, men leg er et alment karakteristikum for alle væsner, idet også dyr og især dyrebørn også leger. – Og videre, at det der gør det vanskeligt at forstå og begrebsliggøre leg er, at alle forklaringer ser leg som noget, der har en funktion udover legen: Det kan være afslapning eller træning til det senere liv. Dette afviser Huizinga og fremhæver, at vi må forstå legen som leg, som noget der ikke har en ydre, men én indre mening. Herfra går han videre og fremhæver, hvad der karakteriserer leg:

- Leg er frivillig. Vi leger, fordi vi nyder at lege, ikke fordi nogle siger, vi skal gøre det. Det kan ske, at de voksne siger: ”Gå ud og leg”, men det angiver kun en retning og en lokation (måske legepladsen) og det kan nok igangsætte legen, men det er legen i sig selv, der skaber dynamikken.
- Legen er en konstruktion, den er ved siden af ”real-life” (p.8). Børn ved godt, at legen ikke er det rigtige liv, men en midlertidig sfære af aktiviteter, der kan være alvorlig nok, men er afgrænset af en forhandlet tid og en lokalitet, hvor den historie, der udfolder sig, kan være en ganske anden end den, som er den faktiske fysiske lokalitet.
- Leg skaber orden – eller måske mere tydeligt: Leg er orden, der kan forhandles, hvis vi taler om egentlig leg. Det sidste er vores skelnen (jvf. nedenfor), idet Huizinga ikke skelner mellem leg og spil på den måde.
- Der er ikke et egentligt materielt udbytte af leg. Deltagerne kan ikke opnå profit af legen.
- Leg vil skabe et fællesskab, der ofte har en nærmest hemmelig karakter, og adskiller aktørerne i legens fællesskab fra andre og andet. Et fællesskab, der ofte overskrider legens temporære karakter.

Med dette afsæt undersøger Huizinga, hvordan leg indgår i udviklingen af samfundet og slutter sin monografi af med nogle refleksioner over, hvordan legeelementet indgår i det samtidige samfund. Først og fremmest i form af institutionalisering af legeformer som fx igennem organiseret sport, hvor det lystbetonede nok stadig kan være drivkraften, men hvor udbytteelementet i hvert fald bliver tydeligt. Ligesom han fremhæver, hvordan visse former, der tidligere nok havde tydelige samfundsmæssige funktioner fx kunsten, nu måske nok på nogle områder mere ligner leg, men samtidig bliver så ”alvorlige” og individualiserede, at de mister legeelementet. (p.195 ff.). Her er hans eksempel, hvordan det førmoderne malerværk var produktet af et fællesskab, som nok tjente særlige samfundsmæssige interesser (fx kirken eller kongen), men som samtidig var båret af legens glæde, som ses i modsætning til den moderne malerkunsts individualisering i både produktion (maleren frem for malerkollektivet) og reception (kunstskeren fremfor fx kirkerummets kollektiv).

Legen er dermed ifølge Huizinga et "autotelisk" fænomen. Målet – telos – ligger i selve aktiviteten. Børn leger ikke for at lære, for at producere eller for den sags skyld for at blive mere kreative. De leger for at lege. Det betyder ikke, at vi ikke lærer af at lege, men det er ikke sigtet (Cecchin, 2014). Vi kan gå videre af denne vej og sige, at med den kulturhistoriske skoles forståelse (Vygotsky 2002, Engeström 1987), så taler vi nok om et autotelisk fænomen, men vi kan godt forklare, hvad det er for spændinger, der skaber lege. Vygotsky vil her sige, at der er tale om et sigte og motiv, som barnet ikke kan opnå umiddelbart, hvor det gennem sin forstilling generer en særlig aktivitet, legen, hvor det, at barnet ikke kan gøre netop gøres muligt gennem legen. Det vil sige en forestilling og en repræsentation. Barnet vil ride på en hest (Vygotskys eget eksempel), men i og med det ikke kan gøre det, så skaber det en forestilling og lader fx en pind udgøre hesten. Det er en nødvendig proces i barnets udvikling, idet det her lærer at forstå, at en repræsentation netop kan repræsentere noget andet. Her åbnes op for barnets forståelse af nogets abstraktion og dermed af en symbolverden og videre et skifte fra symbol til sprog (Vygotsky, 2002).

Barnet eller rettere børnene konstruerer og gennemspiller altså i legen oplevelser og verdener, som de enten har direkte eller i stigende grad medierede erfaringer med, men i legen kan erfaringer også overskrides, selvom vi kan iagttage en stigende kommercialisering af legen og dens former, så sker denne overskridelse. Engeström skriver:

”Børns leg ser ud til at blive mere og mere konsumpræget og præfabrikeret. Det kommercielle aspekt synes således at dominere, i og med, at legetøj og spil er blevet ’Big Business’. Men er det så entydigt og forudsigeligt? Hvor er de indre modsætninger og perspektiver i vores børns leg? Af og til overraskes forældre og professionelle, børn leger noget nyt og anderledes, som ikke synes at passe nogen forudfattede forestillinger: Noget nyt er opstået i legen. Sommetider medfører disse ”breakthroughs” væsentlige ændringer i legens strukturer.”(vores oversættelse). (Engeström, 1987)

Nye medier er nok kommercielle, men kan potentielt også overskride den samfundsmæssige nyttelegik og være afsættet for fantasi og nybrud, som Engeström også anfører:

”I takt med at leg kommercialiseres, tilbydes der paradoksalt nok medier, som kan være i stand til at afvise eller i hvert fald skubbe til de givne samfundsmæssige praksisser. Jeg henviser her til de nye medier, der ikke er specifikke i forhold til anvendelse eller fortolkning, det kan være LEGO eller computere, der netop kan give mulighed for udfoldelse af forestilling og fantasi.” (vores oversættelse). (Engeström, 1987)

I en pædagogisk diskurs er denne iagttagelse vigtig, men den påkalder sig samtidig behovet for iagttagelser, begrebsliggørelser og handlinger, der kan indfri disse potentialer. Det kan være kernen i forsknings- og udviklingsarbejder.

Leg og/eller spil

Huizingas værk er på mange måder inspirerende for en pædagogisk praksis, idet han tilbyder en optik, der giver mulighed for både refleksioner og inspirationer ift. en pædagogisk praksis, der kan virke befordrende på leg. Roger Callois' "Man, Play and Games" ses ofte som en videreførelse og videreudvikling af Huizingas værk. Det, der adskiller Callois' tilgang er først og fremmest hans afvisning af Huizingas' karakteristikum ift. udbytte/profit, idet Callois mener, at det netop er et konstituerende element legen eller rettere spillet har, og han bruger dette afsæt til opstilling af en typologi af forskellige lege- og spilformer (Callois, 2001).

Her vil det være naturligt at forsøge at adskille de to fænomener i forhold til en tids- og stedsdimension. Vi har allerede ovenfor med Huizingas anført, at leg er noget, der ligger ved siden af det almindelige liv og som noget, der er topografisk og tidsmæssigt adskilt fra dette. De samme karakteristika gælder for spil, men derfra vil det være vores argument, at der kan iagttages væsentlige forskelle.

I udgangspunktet er især rollelege et spørgsmål om at konstruere særlige verdner, definere roller, udlægge et regelsæt og være til stede i denne særlige verden. Det er en verden, der er betinget af eller i hvert fald inspireret af erfaringer. De kan komme fra hverdagslivet i hjem og børnehave eller fx fra tv eller computerspil. Men det er en kontingent erfaringsramme, hvor børnene skaber en orden, udstikker regler og roller og etablerer tilstedeværelse gennem netop denne aktivitet. Legens kvalitet bliver på den måde oplevelsen, og videre også, at der kan etableres varighed i legen. Det vil sige, at der i legen skabes en særlig tid, der selvfølgelig vil blive konditioneret af udefra kommende styringer af tid, men som i legen bestemmes af legens narrativitet, og ikke af på forhånd givne tidsrammer.

I legen konstruerer børnene verdner, det er et ontologisk fænomen. I modsætning hertil er der allerede en verden tilstede i spillet, som udlægges gennem spillet, hvor det handler om, at skabe progression, om at kunne nå op på et nyt højere niveau/level (især i computerspil). Reglerne skal ikke skabes, men måske nok fortolkes og udfordres. Spillet er en epistemologisk udlægning af en verden.

- I legen transformerer børnene erfaringer til form, som igen skaber nye erfaringer. – Der igen giver mulighed for at udforme og udfolde nye formgivelser.
- I spillet transformerer børnene form til erfaringer, der styrker en specifik performativitet, som giver adgang til nye niveauer af form, og nye niveauer af erfaringer.

I et lærings – og kompetenceperspektiv er både leg og spil vigtige. Begge fænomener er læringsarenaer, men det er noget ganske forskelligt, der læres. Det der måske mest af alt skaber paralleller er, at det ikke er læring, der er hverken spils eller legs rationale.

Leg og artefakter

I både spil og leg indgår der typisk forskellige former for artefakter (jf. også Vygotsky og Engeström), men også her fremstår forskellen mellem de to fænomener tydeligt. I spillet

bestemmer artefakterne både proces og struktur, det kan være skakbrættet med figurer, computerbanerne eller måske bold og den opkridtede bane i fodbold. I legen skal 'opkridtningen' ske af deltagerne og dukken, actionhelten eller hvad det nu er, skal have tilskrevet en særlig rolle. En rolle der således er åben for fortolkning og gendigtning. Men ofte er der netop tale om en gendigtning, idet objekterne er bærere af scripts af tidligere lege og referencer til andre verdner. Det kan fx være actionhelte, der refererer til spil eller tegnefilm eller replikaer af voksenverdner, der genspilles. Men artefakterne, legetøjet, er ikke normativt, det er inspirativt.

Medieforskeren Ketil Sandvik introducerer her en relevant skelnen mellem medieleg af 1. og 2. Grad. Medieleg er (jf. ovenfor) et begreb for det, at børn bruger mediernes indhold som inspiration og referenceramme i rollelege i forhold til både form og indhold. Det er der, som Sandvik også påpeger, ikke noget nyt i. Der er naturligvis nu tale om et langt mere omfattende repertoire, der kan vælges ud fra, hvor udfordringen selvfølgelig kan være at finde en fælles referenceramme, men det er almindeligvis ikke et problem, idet specifikke referencer har en hurtig spredning i børnekulturer. Når børn leger fx Turtles, så gør "alle" børn det. Børn leger her det, der kaldes symbolleg. Altså en form for rollespil, hvor der udfoldes et særligt narrativ, der i legen både angiver nogle regler (Ala spil), men som samtidig også kan re-fortolkes. Her mobiliserer Sandvik Krøgholts pointer fra afhandlingen: "Perfomanceteater og dramapædagogik – et krydsfelt", hvor hun fremhæver, at: "legens spil med konteksten (kan) betragtes som en plan i legen, der genererer leg". Og videre, at det netop er rollelegen, der giver mulighed for både at skærpe "evnen til at kreere fiktion" og samtidig "evnen til at aflæse fiktion". (Sandvik 2009). Det vil sige, at barnet her stilles i eller stiller sig i den privilegerede position både at være skabende, deltagende og iagttagende. Her er således tale om et krydsskifte mellem positioner, som giver barnet mulighed for at kunne være skabende og begrebsliggørende. Sandvik mener her, at medier i form af it har nogle særlige muligheder, som han betegner som medieleg af 2. grad. Det er her iagttagelsespositionen potenseres, idet fx digitalkameraet giver mulighed for at skabe iscenesættelser og fortællinger, men også for netop at iagttage disse.

Det konkrete projekt

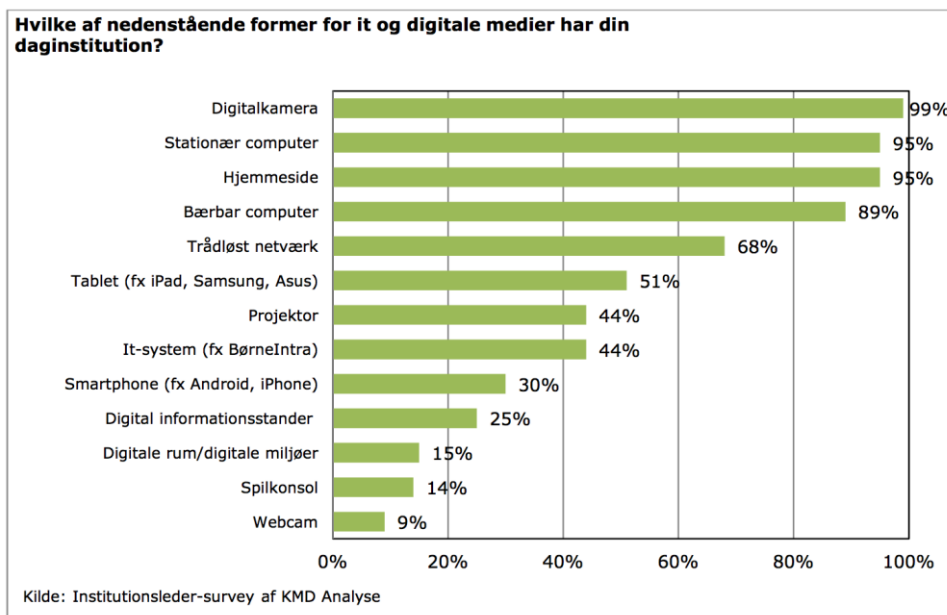
I forbindelse med VIOL-projektet blev der i pædagoguddannelsen sat fokus på, hvordan digitale medier indgår i en pædagogisk praksis, og hvordan digitale kompetencer og digital literacy kan forstås og udvikles her.

Børn er som anført i høj grad brugere, også aktivt af nye medier. Der er også et formelt krav om, at medier og computerteknologi skal indgå i daginstitutionernes praksis. I bekendtgørelsen til loven om læreplaner i daginstitutioner hedder det: "børn skal have adgang til at bruge forskellige kommunikationsmidler, herunder have mulighed for at arbejde med computere" (Bekendtgørelse nr. 764 af 26. august 2003). Men tilfældige observationer og udsagn fra pædagoger om, hvordan digitale medier blev anvendt den i pædagogisk praksis, antyder her mere end ti år efter lovens ikrafttrædelse, at der først og fremmest er tale om, at børnene i et begrænset og styret omfang har adgang til forskellige former for computerspil².

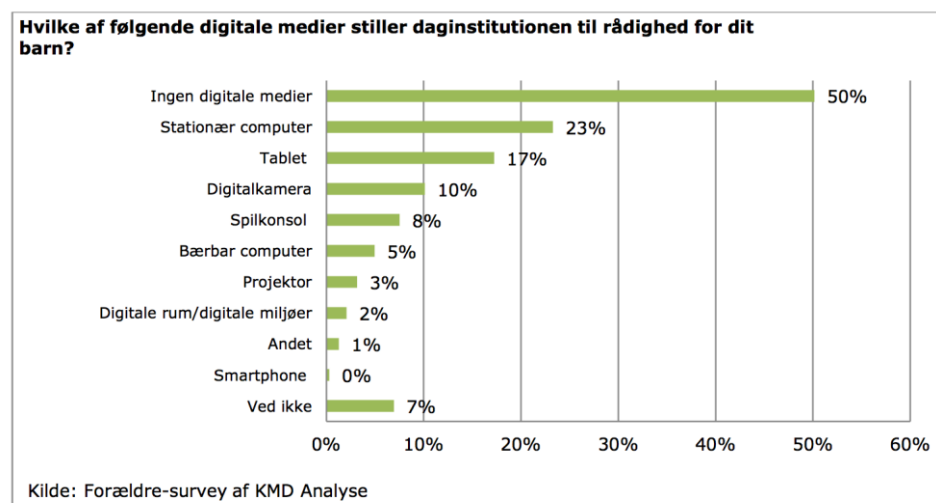
² Udsagn og observationer stammer fra.

I samtaler i forbindelse med praktikmøder mellem studerende på 3. praktik, praktiklærer og praktikvejleder fremhævede flere pædagoger, at børnene ikke behøvede at blive ”sat foran en skærm” i dagtilbuddet. – Mens andre udviste en spirende interesse for anvendelsen af digitale medier. Der er således et behov for at udforske og udfordre de måder, digitale medier i dag indgår i den pædagogiske praksis på.

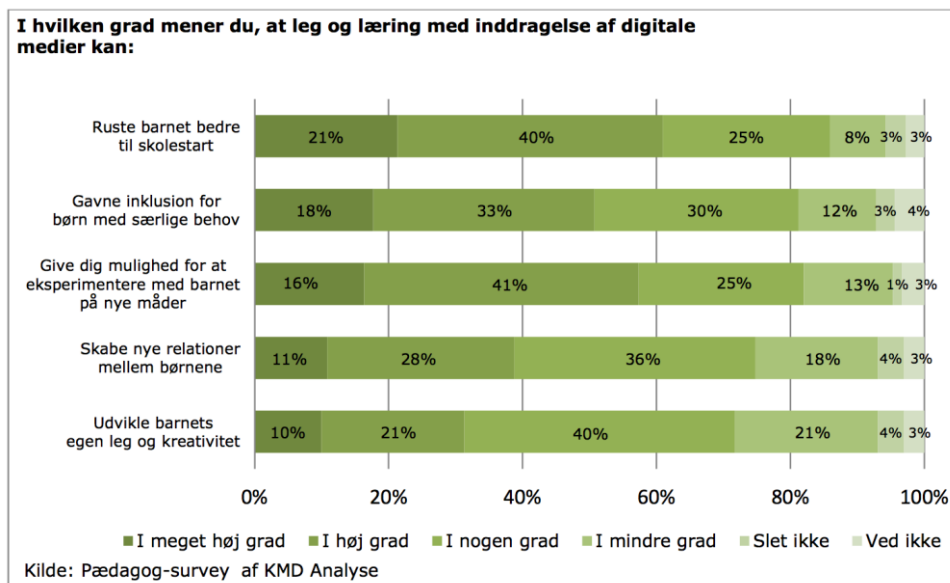
En undersøgelse fra KMD (2013) viser således også, at digitale medier kun har begrænset udbredelse i landets daginstitutioner.



Den manglende udbredelse af netværk og tablets gør samtidig, at de digitale medier kun anvendes i meget begrænset omfang i det pædagogiske arbejde. Forældrenes oplevelse er, at halvdelen af de adspurgte forældre oplevede, at deres barn ikke har adgang til nogen former for digitale medier i deres daginstitution.



Samtidig er der store forventninger til de muligheder, der ligger i de digitale medier. De vurderes overvejende mest positivt af institutionslederne, men også pædagogerne har overvejende positive forventninger til digitale mediers potentialer i forhold til børnenes udvikling:



Når de forventede potentialer ikke realiseres i større omfang, må det tilskrives flere forhold (jf. nedenfor), men en faktor er naturligvis pædagogernes kompetencer på området. Det er også både institutionslederes og pædagogers vurdering i KMD-undersøgelsen.

Fremtidige pædagoger bør således kunne indgå i udviklingen af legende og lærende miljøer, hvor digitale medier indgår. Det er ikke mindst et behov, som skal indfries i uddannelsen, så med afsæt i bl.a. data fra historieværksteder afholdt i VIOL-projektet, ovennævnte rapport og et opfølgende temanummer af Børn & Unge (Tema om digitale institutioner), introducerede vi på pædagoguddannelsen et projekt, hvor ”det digitale” skulle introduceres og implementeres og indgå på meningsgivende vis i forhold til det, pædagogerne regner for kernefaglige områder og opgaver som omsorg, læring, relationer, trivsel og livskvalitet.

Projektet skulle gennemføres over 2. trin: 1. i teoriundervisningen 2. i praktikstudierne som led i 5. semesters undervisning i specialiseringen Børn og Unge og i efterfølgende praktikstudier i 3. praktik.

Projektet blev udfoldet i en række faser, som vi her gennemgår kortfattet:

1. projektforsløb

Det første projektforsløb blev gennemført med følgende struktur og indhold:

Temadag

Temadag med overskriften: Leg og digitale medier.

Formålet var her:

- at de studerende udviklede en åben og nysgerrig tilgang til digitale mediers anvendelse i det pædagogiske arbejde med små børn;
- at de studerende dermed kunne opnå kompetencer til at forholde sig kritisk og kreativt til understøttelse af børnenes legekulturelle kompetencer, og videre
- at disse kompetencer udvikles og afprøves i 3. praktik, for således at bidrage til udvikling af praktikstedets ”digitale kultur”.

Indhold:

Legeteori med fokus på medieleg. Her indgik oplæg og drøftelse, hvor de studerende udviklede viden og kompetencer i forhold til medier og leg. Det var afsættet for etablering af legende og lærende fællesskaber omkring produktion af film og fortællinger.

Til projektet var der indkøbt en række programmer (apps). Der var tale om følgende apps:

- WriteReader: Eller ”Skriv og Læs”, der er et særligt designet læringsværktøj til iPad og iPhone. Programmet kan understøtte, at børn i børnehaven, skolen og hjemmet lærer at læse gennem ”meningsfulde skriveaktiviteter”.
- Puppet Pals: Er en animations – og storytelling app, der især er målrettet førskole og indskolingsbørn. I denne app vælger børnene figurer og kan selv lave speak og fortællinger.
- iStopMotion: Et andet animationsværktøj, som er baseret på ”gammeldags” stop motion teknik.
- Book Creator: Et meget let tilgængeligt værktøj til at skabe e-bøger. Fx billedbøger, der efterfølgende kan deles over nettet.

De forskellige apps var valgt, fordi de havde en demonstreret brugervenlighed i forhold til mindre børn og fordi de gav mulighed for at arbejde med det, vi har kaldt medieleg 3.

Forløb

De studerende arbejdede i grupper med fremstilling af fortællinger, film og digitalt dukketeater. Deltagernes digitale kompetencer – forstået som færdigheder i at håndtere værktøjer og medier – var meget forskellige, nogle var endog meget kompetente, andre havde kun et meget begrænset kendskab til digitale medier. Alle studerende havde en grundlæggende viden om medierne fra undervisningen i Dansk, Kultur og Kommunikation. Arbejdet med fremstillingerne foregik i et lærende fællesskab, hvor de meget kompetente og øvede helt naturligt varetog opgaven som vejledere og rådgivere i forhold til de deltagere, der var mindre kompetente.

Alle resultater blev fremvist og evalueret med fokus på fremstillingsproces, digitale færdigheder og leg. De studerende ønskede, at deres produktioner blev lagt på YouTube, men det lykkedes på grund af tekniske problemer kun for en enkelt gruppe.

2. praktikstudier med mål og opgave om digitale medier

Udover de gældende overordnede praktikmål, blev de studerende bedt om, med *afsæt i nedenstående ramme* at formulere egne mål, som havde fokus på digitale medier og disses anvendelse i pædagogisk praksis.

Kompetencemål: Den studerende kan etablere, udvikle og lede pædagogiske processer og produktioner ved anvendelse af digitale medier. I forhold til dette indgår følgende viden- og færdighedsmål:

Videnmål: Den studerende har viden om:	Færdighedsmål: Den studerende kan:
Digitale medier og deres anvendelsesmuligheder inden for pædagogisk praksis,	anvende digitale medier, der indeholder legende, lærende, identitetsdannende og æstetiske aspekter,
Digital kultur, herunder sociale medier i pædagogiske institutioner i en etisk og samfundsmæssig sammenhæng,	analysere og vurdere anvendelsen af digitale medier i pædagogisk praksis og betydningen af digital dannelse for børn, unge og voksne,
Digital dannelse og digitale mediers kulturelle anvendelse og	tilrettelægge og lede mediepædagogiske processer samt begrunde didaktiske valg og
Anvendelsen af digitale medier til dokumentation, analyse og udvikling af pædagogisk praksis.	udvikle pædagogisk praksis ved hjælp af digitale medier.

Som støtte til at arbejde med målet og som en håndsrækning til Praktikvejlederne var der udarbejdet en opgave, som de studerende kunne udarbejde.

Opgaveformulering: Børnekultur, leg og medier

I skal kort redegøre for rammer og resurser for anvendelse af digitale værktøjer i institutionen.

F.eks.: Henvisning til Kommunens digitaliseringsstrategi (hvis der er én)/antal digitale værktøjer til rådighed/mulighed for support/andre resurser. Derefter skal I udvælge og beskrive et eller flere eksempler, hvor børn bruger digitale værktøjer direkte i deres egen leg og/eller aktivitet.

a. Hvordan bruger børnene digitale værktøjer, som element i lege og fællesskaber?

b. Hvilke muligheder giver værktøjerne set i forhold til børnenes udvikling generelt?

c. Er der evt. specifikke kompetencer, som særligt udvikles, når det digitale er med indover børnenes leg og fællesskab?

Forhold jer til hvilken rolle pædagogen indtager i relation til børnene, i den konkrete brug af digitale værktøjer? Undersøg hvilke kompetencer, pædagogen har og/eller ønsker at have, i forhold til at bruge digitale værktøjer, som element i det pædagogiske arbejde med børnene?

Evaluering af første projektforsøg

Temadagen blev evalueret som både givende og inspirerende og flere af de studerende gav udtryk for, at de ville inddrage digitale medier i deres pædagogiske arbejde.

I praksis viste det sig dog, at der i Institutionerne ikke var den nødvendige digitale infrastruktur. Det satte naturlige begrænsninger for at videreføre det, der var arbejdet med på temadagen. Opgaven blev imidlertid positivt modtaget af praktikvejledere. Alle praktiksteder var bekendt med igangværende processer, hvor der på kommunalt-administrativt niveau var digitaliseringsstrategier under udvikling. Derfor blev opgaven set som en hjælp til at lukke op for lokale drøftelser af, hvordan digitalisering konkret kan udfolde sig i institutionerne.

De studerende var særdeles engagerede i arbejdet med opgaven. Opgavebesvareelserne viste, at digitale medier fortrinsvist blev anvendt af børnene, i form af *spil og film* (Medieleg 1). Børnene brugte efterfølgende karakterer og handlinger, inspireret af oplevelserne fra spil og film, i deres analoge leg. Det vi ovenfor har defineret som medieleg 2. Ingen havde erfaret digitale medier brugt direkte, som legemedier i klassisk forstand eller som medie til skabende virksomhed (Medieleg 3).

2. Projektforsøg

De næste projektforsøg var udelukkende knyttet til praktikstudierne i 3. praktik, hvad angår konkret brug af digitale medier. Der blev på forhånd formidlet litteratur med generel viden om og forståelse for leg og digitale medier til de studerende.

Projektet blev introduceret i forbindelse med praktikforberedelsen, hvor de studerende fik udleveret opgaven og de formulerede læringsmål omhandlende digitale medier, som i første forløb. Opgaven var omformuleret, så den kunne "stå alene" som information til praktikstedet og som vejledende for den studerende og praktikvejlederens samarbejde.

Evaluering og perspektiver

Studerende og praktikvejledere har givet udtryk for, at deres *opfattelse* af "det digitale" i forbindelse med pædagogisk arbejde på børneområdet løbende bliver kvalificeret og at VIOL projektets *opgave* og *litteratur* har bidraget til dette.

For tiden pågår udvikling af testværktøjer og forskellige programmerede forløb til dagtilbudsområdet. F.eks. er Lolland Kommunes Dagtilbud pt. involveret i pilotprojekter omkring Udviklingsprogrammet Fremtidens Dagtilbud (Udviklingsprogrammet Fremtidens Dagtilbud). I det koncept indgår digitale testværktøjer. Dagtilbud i Guldborgsund Kommune var i 2013 involveret i forskningsprogrammet SPELL (SPELL, Sprogtilegnelse via Legebaseret Læsning)

Den måde, disse projekter anvender digitale medier på, ligger på kanten af det, som var udgangspunktet for nærværende VIOL-projekt: *at "det digitale" skulle introduceres og implementeres og indgå på meningsgivende vis i forhold til det, pædagogerne regner for kernefaglige områder og opgaver, som omsorg, læring, relationer, trivsel, livskvalitet.* Til gengæld kan det formodes, at projekter, som de nævnte, tilbyder dokumentations- og evalueringsværktøjer, som kan bidrage til udvikling af pædagogprofessionens kernefaglige områder og opgaver, hvis pædagogerne får indflydelse på design og anvendelse af dem. Det er en anden sag, som der ikke tages stilling til her.

Projektet har forholdt sig til de studerendes digitale kompetencer, som det er formålsformuleret. Det vil sige:

- at de studerende udviklede en åben og nysgerrig tilgang til digitale mediers anvendelse i det pædagogiske arbejde med små børn;
- at de studerende dermed kunne opnå kompetencer til at forholde sig kritisk og kreativt til understøttelse af børnenes legekulturelle kompetencer

Projektet har vist, at det er et fåtal af de studerende og underviserne, som umiddelbart har en kreativt legende (innovativ) digital handlekompetence, der sætter dem i stand til at understøtte børnenes aktive processer med digitale medier. - Fx i form af aktiviteter, der giver mulighed for at arbejde med det, vi ovenfor har defineret som medieleg 3. De kompetente studerende er vigtige aktører i udvikling af undervisningsforløb, som anvender det digitale som mere end enkle kommunikations- og testværktøjer og på forhånd definerede spil mv.

Det er vigtigt for børn og unge, at de udvikler digitale kompetencer ('digital literacy'), der sætter dem i stand til både aktivt at arbejde med digitale medier og forholde sig kritisk til dem. Betingelsen for dette er, at digitale medier indgår i det pædagogiske arbejde i både uddannelse og institution. Her ligger der et stort udviklingsarbejde foran hvor hovedpunkter vil være:

- Øget forståelse og handlekompetence i forhold konstruktiv brug af digitale medier, hvor børnene både får frirum, inspiration og faglig pædagogisk sparring.
- Udvikling af inspirative forløb og aktiviteter til både uddannelse og praksis.
- Etablering af digital infrastruktur, der muliggør dette især i institutionerne.
- Etablering af udviklingsaktiviteter og efteruddannelse på tværs af uddannelse og institution.

I fald ambitionen er, at pædagoger skal indgå aktivt i en offentlig digitaliseringsdiskurs, hvor digitale medier indgår i et moderne børneliv som andet end passive konsumteknologier, må der således sættes massivt ind: Det videre arbejde kan med fordel ske i et dagligt og tværfagligt samarbejde mellem *alle faglige resurser og tilgange på pædagoguddannelsen*: dvs. fag, faglige elementer osv. i alle modulerne og i et dynamisk samspil med praktikken.

Referencer

- Callois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago. University of Illinois Press.
- Cecchin, D. (2014). *Om legens væsen og betydning*.
http://www.bupl.dk/paedagogik/leg/om_legens_vaesen_og_betydning?opendocument
- Cohen, M. (2014). *Young Children, Apps & iPad*. New York: The Michael Cohen Group.
http://mcgrc.com/wp-content/uploads/2012/06/ipad-study-cover-page-report-mcg-info_new-online.pdf
- Den digitale daginstitution - En temperaturmåling og vurdering af daginstitutionernes digitale tilstand og potentialer. (2013). KMD.
<http://www.kmd.dk/Documents/Presse/KMD%20Analyse/KMD%20Analyse%20-%20Den%20digitale%20daginstitution.pdf>
- Engeström, Y. (1987). *Learning by expanding an activity - theoretical approach to developmental research*. Helsinki: orienta-konsultit.
<http://lchc.ucsd.edu/mca/Paper/Engestrom/Learning-by-Expanding.pdf>
- Henningsen, L. (1999). Da videokameraet blev et stykke legetøj. I *Børnekultur- Medielege*. Henningsen, L. (red). Århus: Zip Zap Video.
- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. London: Maurice Temple Smith Ltd.
- Jæger, H., & Torgersen, J. K. (red.) (2012). *Medialisert barndom: digital kultur i barnhagen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Lamer, K., Jensen, K.D., & Dahlerup, R. (2013). *Det ved vi om social kompetence*. Frederikshavn: Dafolo
- Sandvik, K. (2011). Medieleg af 1. og 2. grad: Mediernes rolle og betydning i børns leg. *DRAMA*, (4/2010), 1-7.
- SPELL, Sprogtilegnelse via Legebaseret Læsning.
http://www.guldborgsund.dk/da/Borger/Boern_og_unge/Dagtilbud_0-6_aar/Sprog/Spell.aspx
- Tema om digitale institutioner.
http://www.bupl.dk/paedagogik/digitale_institutioner/tema_om_digitale_institutioner?opendocument

Thestrup, K. (2013). *Det eksperimenterende fællesskab: medieleg i en pædagogisk kontekst*. (1 ed.) Aarhus: VIA Systeme.

Udviklingsprogrammet Fremtidens Dagtilbud.

<http://sm.dk/arbejdsomrader/dagtilbud/Udviklingsinitiativer/fremtidens-dagtilbud>

Vygotsky, L. (1933/2002). *Play and its role in the Mental Development of the Child*. <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>