



Uddrag

Indholdsfortegnelse
Indledning
Konklusion
Klip fra bilagsdel



Børnehavebørn og medieleg

Jette Nygaard Jensen, studienummer: 1426 69
Per Kallehauge, studienummer: 1437 12

Uddannelse:
Masteruddannelse i børne- og ungdomskultur,
æstetiske læreprocesser og multimedier.

Eksamensfag: Masterafhandling (§9A)
November 2005
Statistik: 103441 tegn, 49,26 normalsider

Abstract

In the autumn 2004 we conducted a large mediaetnografic fieldwork in corporation with a group of social educator students. The aim was to gather knowledge of kindergarten children's media competences and what happens when these children have free access to computers and programs.

Our experience, knowledge and conclusions from this fieldwork are the background for this thesis.

We went once more into the field and this time we didn't only focus on the media game as it happens in front of the computer screen, but the media game as it happens in extension of the media and with the media itself.

We have described the children's competences, fascination and we have given a number of examples of media products where children and adults have worked together. The starting point for the projects is the children's stories and their opportunity to keep and pass on these with and on the computer.

The thesis contains experiences and considerations of the computers pedagogical variety of applications and the meaning for the children culture.

Tak !

I forbindelse med udarbejdelse af denne afhandling er der forskellige, som vi gerne vil takke. Feltarbejdet har ikke kunnet gennemføres uden de medvirkende institutioners velvillighed. Så derfor tak til Daginstitutionen Bøgelund, Børnehaven Sønderled og Vorupparkens Børnehave.

Pædagogerne har tålmodigt fundet sig i, at vi kom og blandede os, i deres dagligdag. De har bidraget med spændende diskussioner, og umiddelbare reaktioner på det vi har lavet.

En stor tak til Søgadefonden, som med deres bevilling var medvirkende til, at vi kunne gennemføre projektet.

Sidst, men ikke mindst, en tak til alle de medvirkende børn. Uden deres gå-på-mod, glæde, tillid og uimponerthed overfor al den nye teknik, ville denne afhandling ikke have været mulig.

Indhold:



Abstract:	2
Tak:	2
Indholdsfortegnelse:	3
Indledning:	4
Problemformulering:	5
Afhandlingens opbygning:	5
Teori:	7
<i>Børn og medier, fortælling og medieleg.</i>	
Børn og medier:	8
Læring:	9
Børnekultur:	10
Fortælling:	11
Medieleg:	14
Metode:	16
<i>Feltarbejde, udvælgelse af børnehaver og forberedelse.</i>	
Teoretiske overvejelser:	17
Forberedelse til feltarbejdet:	19
Og så kunne projektet endelig starte:	23
"Det er fordi jeg selv kan så meget..":	24
<i>Medielegen, billeder og computeren.</i>	
Fremstilling af feltarbejde	25
Dinoer:	26
Medieleg med mediet selv	28
Flere Dinoer:	29
Jonathans borg:	31
Mere om Jonathans borg:	33
Prinsessefortællinger:	35
Åben mikrofon i Sønderled:	37
Se det er min computer:	39
Robin Hood :	41
Konklusion:	44
Litteraturliste:	48
Bilagshæfte.	

Indledning

Igennem de sidste årtier har det vist sig, at hver gang vi har fået et nyt medie, har børnene været hurtige til at tage det til sig og bruge det i deres hverdagsliv og kultur. Det gælder i særdeleshed de interaktive medier og ikke mindst computeren. I de fleste hjem indgår computeren som en naturlig del af børnefamiliens hverdag. Igennem de sidste år har flere og flere børnehaver investeret i computere til børnene. Man kan sige, at udviklingen er gået fra en generel afvisning af computeren i børnehaven, over en begyndende pionerånd, til en mere generel udbredelse af computere. Når børnehavebarnet møder computeren i børnehaven, er den ikke noget fremmed og nyt. Børnene betragter computeren som en hverdagsting på linie med telefonen og fjernsynet.

Med indførelse af de pædagogiske læreplaner, hvor der i lovteksten og i bekendtgørelsen, der følger loven, er præciseret, at: *"Børn skal have adgang til at bruge forskellige kommunikationsmidler, herunder have mulighed for at arbejde med computere"*, vil endnu flere børnehaver indkøbe computere. En investering der, hvis den skal give mening, må bero på kvalificerede pædagogiske overvejelser, der dels bygger på et kendskab til børnenes egne computerkompetencer, samt overvejelser over computerens mulighed som pædagogisk redskab.

Vi har begge to gennem flere år arbejdet med og interesseret os for computerens betydning for børn og for børnekulturen. Det har været svært at finde empiri og nyere teoretisk litteratur, der har et børnekulturelt udgangspunkt og derfor besluttede vi i efteråret 2004 at gennemførte et større etnografisk feltarbejde i samarbejde med en gruppe pædagogstuderende. Vores mål var at indhente viden om børnehavebarnets mediekompetence, og se hvad der sker, når børnehavebørn har fri adgang til computere og computerspil (Kallehauge, Per og Jette Nygaard, 2005). Feltarbejdet gav os indblik i børnehavebørns mediekompetence, og i hvordan børnene brugte computeren i et legefællesskab, hvor det handlede om mestring af mus, spillene, tastatur, skærm og læring i praksisfællesskaber. I feltarbejdet indgik der fem børnehaver og fælles for dem var, at computeraktiviteterne foregik uden voksendeltagelse. Pædagogerne kom kun, hvis der opstod problemer, når der skulle startes nye spil, og ellers havde de rollen som "pas på tur" og pas på tid".

Vores erfaringer, viden og konklusioner fra dette feltarbejde danner udgangspunkt for denne afhandling. Vi vil atter gå i felten og denne gang ikke kun fokusere på medielegen, som den foregår foran skærmen, men medielegen som den foregår i forlængelse af medierne, med medierne som anledning til leg og med medierne selv. Computeren er en multimediemaskine med mange muligheder. Disse muligheder bliver sjældent brugt. Det er som at have en skattekiste, hvor låget holdes lukket. Børnehavebørn vil ikke selv kunne "åbne låget" og finde "skatten" uden de voksnes medvirken. Det betyder, at vi i et nyt feltarbejde vil have en aktiv rolle, og vi vil være deltagende sammen med børnene.

Vi vil i et fællesskab "finde skatten" og bruge computerens muligheder for at være interaktive, skabende og kreative. Børn vil gerne udfordres, de vil gerne øve sig, og de vil gerne blive bedre.

Sandra på 5 år bliver spurgt, hvorfor hun syntes, at det er sjovt at lege med computeren: " *Det er sjovt, fordi man øver sig på det. Der er noget imellem det hele og sådan noget*". Jeg spørger, hvad hun mener med det, og hun siger: " *Det er, fordi jeg selv kan så meget*".

Vi vil have fokus på børnenes egne historier og deres mulighed for at fortælle, fastholde og formidle disse med og på computeren.

Vi vil undersøge og afprøve, om computeren kan bruges som "fortællemaskine", være igangsættende og inspirerende for børns fortællinger. Vi ønsker på ingen måde at erstatte eller indskrænke børnenes egen tid og leg sammen omkring computerspillene, men vi vil gerne vise børnene andre måder at bruge computeren på.

Problemformulering.

Hvordan kan børn og voksne samarbejde i fælles projekter med udgangspunkt i fortælling og med computeren som redskab?

Kan computeren, kamera og mikrofon inspirere børn til at fortælle?

Hvad er børns mediekompetence i forhold til at håndtere computer, kamera og mikrofon?

I vores afhandling bringer vi billeder, historier, anekdoter og beskrivelser, der er lavet af eller omhandler børn. Institutionerne har velvilligt stillet sig til rådighed for at få forældres tilladelse til dette. At dette har været helt uden problemer skyldes først og fremmest, at vi ikke på noget tidspunkt har ønsket at beskrive "det anderledes" eller det problemfyldte. Vi har udelukkende fokuseret på at indfange et lille glimt af børnekulturen, som den udspiller sig i dag - af og med helt almindelige, glade, sjove og frække børn.

Vi har udvalgt børnehaverne ud fra pædagogernes lyst og interesse i at deltage, og kriteriet var "almindelige" børnehaver. Vi har mødt engagerede og dygtige pædagoger og vil ikke bruge denne afhandling til en beskrivelse og diskussion af forældres, pædagogers og andre eksperter bekymring og forbehold til de nye medier. Vi vil i stedet give vores bud på, hvordan pædagoger kan sætte aktiviteter i gang og blive mere fortrolige med og deltagende i børnenes computeraktiviteter.

Afhandlingens opbygning.

I første del af afhandlingen begrundes vi afhandlingens emne og beskriver afhandlingens mål, samt vores baggrund for atter at drage i felten.

I anden del af afhandlingen vil de mere teoretiske overvejelser bag vores feltarbejde blive beskrevet. Vi skriver om børnehavebørn og computere, men for at forstå børnenes tilgang til disse må vi først se på, hvilken rolle de nye medier spiller for børnene og deres hverdag. Vi vil kort beskrive begrebet medieleg og børns leg med computeren. Med udgangspunkt i Bruner vil vi se på fortællingens

centrale betydning for kulturen generelt og børnenes identitet og omverdensopfattelse specifikt.

Tredje afsnit er et metodisk afsnit. Udgangspunktet for denne afhandling er et feltarbejde, som er baseret på deltagende observation. Vi vil gøre os teoretiske og metodiske overvejelser som forberedelserne til feltarbejdet.

I fjerde afsnit vil vi præsentere nedslag i det feltarbejde, vi har udført. Det bliver ikke en udtømmende beskrivelse fra ende til anden. Feltarbejdet var karakteriseret ved en række meget forskellige småprojekter, som opstod i situationen. Vi vil bruge de eksempler, der tydeligst viser medielegen ud fra de typer, vi har opstillet, samt eksempler på børnenes fortællelyst og samspillet mellem børn og voksne.

I sidste og femte afsnit vil vi præsentere vores konklusioner og perspektivering.

Vi vedlægger desuden et bilagshæfte, som indeholder artiklen fra vores første feltarbejde, alle børnenes projekter, vores ansøgninger om midler til projektet samt avisomtale af projektet.

Konklusion

Fortællinger på mange måder.

Som udgangspunkt for afhandlingen har vi haft fokus på børnenes fortælling. Vi ville undersøge om computeren, kamera og mikrofon kunne inspirere børn til at fortælle og hvad det betød for dem, at de kunne fastholde og formidle fortællingerne på computeren.

Når kamera og mikrofon er anledning til fortælling, er det fiktionsfortællinger, der hyppigst opstår. Det er opdigtede fantasifortællinger, der er inspireret af eksisterende fortællinger. Pigerne er inspireret af eventyr, og de udviser stor indsigt i gengren. Drengene lader sig ofte inspirere af film og TV, f. eks i Dinoer, hvor ideerne kan være hentet fra tegnefilm eller tv programmer. Det er ikke interessant, præcis hvor de er hentet fra, men det er et tema som er "kendt" i børnekulturen. Det er koder og scripts, som enhver børnehavedreng, kender og de ved, hvad der skal leges, når der bliver råbt "Ninja Turtles" og på sammen måde med "Dino" legen.

Når det drejer sig om fortællinger direkte til mikrofonen er der stor forskel på drengene og pigerne. For pigerne er mikrofonen motiverende og giver straks anledning til fortælling. De kan næsten ikke lade være. Her fortæller de fiktionsfortællinger, men de vil også gerne fortælle personlige historier. Som vi tidligere har skrevet (etiske overvejelser s. 19) så har pigerne haft "meget på hjertet", som vi har lyttet til, men i afhandlingen har vi udvalgt de fortællinger, der afspejler børnekulturen generelt.

Drengene fortæller ikke bare for at fortælle. Når de fortæller til mikrofonen, er det som en del af en her og nu handling, altså når de samtidig tegner, agerer eller leger. Hvis vi blot satte mikrofonen til, eller det var til billeder på skærmen, så ville de fleste drenge ikke fortælle. Jonathans tavse leg er et godt eksempel på, at drengene kan lave store fortællinger uden at sige et ord.

Vi havde faktisk troet, at børnene ville genfortælle de historier, der opstod, når de tog billeder, når de så dem igen på skærmen. For børnene er det som i legen – det var så det – og når billederne var på computeren, kunne de bruges til noget andet. På den måde får det betydning, at de kan fastholde billederne fra én leg, som så, når de ligger på computeren, åbner op for nye tolkninger og fortællinger, som kan indgå i nye sammenhænge, lege og projekter. Børn fortæller ikke lineært, de improviserer, får nye ideer, bygger videre på dem, skifter retning eller går i stå. Kameraet og mikrofonen er ikke nødvendigvis det centrale i legen, men præsenterer et incitament for udfoldelserne og er med til at forstærke børnenes ideer, opfindsomhed og begejstring.

Hvad kan de og hvordan lærer de det?

I vores første feltarbejde havde vi set, hvordan børn helt ned til 3 års alderen var i stand til at mestre både mus, tastatur og computerspil. Ville børnene også kunne mestre kamera, mikrofon og mere komplicerede handlinger på computeren. Vi erfarede snart, at børnene i den børnehave, hvor de har haft computere i flere år, var mere kompetente til at lære nyt. De helt elementære ting, som betjening af mus og tastatur er vi ikke i tvivl om, at børnene lærer bedst ved at have fri adgang til computerspil og deltage i lærende fællesskaber. Så voksnes projekter med børnene skal ikke erstatte børnenes egen tid ved computeren, men være et andet aktivitetstilbud.

Ved at iagttage børnene, men også af erfaring, har vi fået indsigt i børnenes egne læreprocesser.

På et tidspunkt havde vi fundet et nyt tegneprogram, som vi bestemt mente børnene ville blive begejstret for. Vi installerede det og satte så en gruppe piger foran computerne. Vi stillede os bagved og på god pædagogisk maner, startede vi så med at instruere. "Først skal i gå op til billedet med blyanten – så skal i trykke på den, bagefter går i så ned til billedet med malebøtten – og så trykker i på den – osv., osv." Pigerne blev siddende, indtil vi – lang tid efter – var færdige med hele instruktionen, så rejste de sig og sagde, at nu gik de altså ind og tegnede – på papir.

Herefter brugte vi så lidt instruktion som muligt. I stedet for sad vi sammen med børnene, når vi lagde billeder ind, scannede, satte mikrofonen op osv. Vi lod børnene se og være med til alt det, de havde lyst til. Ofte sad der børn ved den/de andre computere og spillede, tegnede eller skrev. Det var hyggeligt at sidde sådan, og efterhånden gik det op for os, at børnene fulgte med i, hvad vi foretog os, og efterhånden kunne overtage flere funktioner. Børnene blev efterhånden vant, til at jeg snakker med mig selv og siger: "Øh, hvordan er det nu lige, jeg gør her"? Det gør jeg ikke af pædagogiske grunde, men fordi jeg har svært ved at huske fra den ene gang til den anden. En dag gik det op for mig, at jeg faktisk blev guidet gennem de forskellige rundgange af tre piger, der svarede mig, hver gang jeg spurgte. Så herefter var det pigerne, der indsatte lyd i Power Point.

Men det kan også være svært, fordi vi som voksne har mange rutiner og ikke tænker over hvad det er børnene ser. En dag sidder jeg ved den ene computer, og ved den anden sidder der en gruppe børn og skriver. Jeg har skrevet forskellige ord og navne på et stykke papir, og børnene er optaget af at skrive dem på computeren. Mike bliver ved med at sige, at han ikke kan finde ud af det. Jeg kigger på skærmen og siger, at det da er helt rigtigt. Efter et lille øjeblik er der en af børnene, der siger, at nu græder Mike altså. Jeg sætter mig hen til ham, og vi kigger sammen. På sedlen har jeg skrevet MIKE med blokbogstaver, og han har fundet bogstaverne på tastaturet, men på skærmen står der jo mike. Sådan har det også været med fotografierne. Børnene vælger andre motiver end voksne vil vælge, og gennem billederne vil vi kunne se verden gennem børnenes perspektiv, og det viser, at de ofte har en anden historie at fortælle end vi voksne.

Børn vil gerne udfordres, men det skal være indenfor rammerne af det opnåelige. Så vil børnene gerne være i aktivitet, være med til at bestemme og styre og være aktiv handlende.

Skattekisten skal åbnes og så opstår medielegen.

Alle tre former for medieleg er oplagte til fællesskaber mellem voksne og børn. Som vi beskrev i indledningen er den moderne multimedie computer en skattekasse af muligheder, der bare venter på at blive åbnet. Det er en skattekasse, som børn ikke nødvendigvis selv kan åbne. Det kræver aktive og interesserede voksne, der ikke bare passer på tur og passer på tid i computerrummet. De voksnes rolle er meget forskellig indenfor de tre kategorier. De voksne kan have rollen som igangsætter, vejleder, rådgiver eller som deltager. Når vi deltog som publikum eller fotograf eller bare sad og skrev ned, følte vi os aldrig som nysgerrige voksne. Børnene ville gerne have os med, fordi de oplevede, at vores deltagelse var en accept og respekt for det, de foretog sig.

Skal vi lege?

Da vi startede feltarbejdet var vi i tvivl om, hvorvidt børnene ville fortælle noget som helst eller overhovedet være med i vores projekter. Vi kunne jo ikke vide det.

Når børn og voksne skal være sammen om forskellige aktiviteter, kan fællesskabet kun opstå, hvis aktiviteten er interessant og vedkommende for både børn og voksne. Det er vores opfattelse, at mange pædagoger sjældent indgår i lege med børnene. Det kan skyldes, at pædagogerne ikke kan finde deres rolle, at de føler sig overflødige, at de ikke kan bidrage med noget, eller at legen er "kedelig". Vi har i den grad oplevet at blive "lukket ind" i børnenes legefællesskaber. Ikke fordi det var os, men fordi vi kunne byde ind med noget, der var vedkommende, spændende og sjovt for børnene – og for os. Vores egen motivation, interesse og begejstring var adgangsбилетten til at være med.

Perspektivering

I indledningen bruger vi et citat fra et bilag til bekendtgørelsen om lærerplaner. Et bilag som blev udarbejdet af en ekspertgruppe, som har skrevet forskellige artikler til uddybning af de enkelte temaer. Under temaet sprog bliver der uddybet følgende:

"Børn skal have adgang til at bruge forskellige kommunikationsmidler, herunder have mulighed for at arbejde med computere."

Dette bilag findes ikke længere på ministeriets hjemmeside, men kan findes andetsteds på nettet (Socialministeriet, 2004b). Sammen med offentliggørelsen af lovteksten og bekendtgørelsen, udsender Ministeriet for familie- og forbrugeranliggender en guide til alle de berørte institutioner. Pjecen "Lær og Leg" (Familieministeriet, 2004) er en uddybning af de seks temaer. Her er hverken IT eller medier nævnt under temaet sprog. Derimod er der under temaet "Kulturelle udtryksformer og værdier" skrevet følgende:

"At børnene har adgang til materialer, redskaber og moderne medier, som kan give oplevelser og bidrage til børns skabende kulturelle aktiviteter."

Ministeriet har ikke forladt de moderne medier, men computeren er ikke længere nævnt direkte i det materiale, som bliver sendt ud til institutionerne.

I forbindelse med vores første feltarbejde lavede JydskeVestkysten (bilagshæfte side 24) en større artikelsamling. I denne blev blandt andre familieminister Lars Barfoed interviewet. Han udtalte bl.a.:

"Vi ønsker, at der skal være pædagogiske frihed i den enkelte daginstitution, og det ville altså være temmelig vidtgående, hvis vi pålagde institutionerne at indkøbe dyrt IT-udstyr. Børnene skal nok lære IT, når de kommer i skole, og så indgår computeren altså også som en naturlig del af dagligdagen i de fleste hjem".

Computeren er allerede en del af virkeligheden i mange børnehaver, så derfor er det nok ikke sandsynligt, som ministeren udtaler, at børn skal og vil vente, til de kommer i skole. Det er nok mere et spørgsmål om, hvordan der kan udvikles en aktiv pædagogik omkring brugen af computeren i børnehaven. En pædagogik som tager udgangspunkt i, at ville bidrage til børns skabende kulturelle aktiviteter, som det er citeret i "Leg og lær"-pjece

Beth Juncker går så langt i sit "ekspertbidrag" til læreplanerne (Juncker,2004), at det er en ret børnene har:

Udvikling af kulturelle udtryksformer udspringer af kulturel praksis

Børn har derfor ret til hver dag

- at møde voksne, der selv er aktive kulturbrugere

- at møde voksne, der selv læser, tegner, danser, synger, spiller eller spiller computerspil.

Mediedannelse.

Det er vigtigt for os at begrunde brugen af de moderne medier, herunder computeren udenfor medierne. Hvis man tager udgangspunkt i mediet selv, kan man nemt komme til at have fokus på en snæver redskabs indlæring. For computeren kunne det være at stille sig tilfreds med kompetence udvikling indenfor tekstbehandling, uden at have fokus på indholdet. Carsten Jessen der bliver interviewet til de ovennævnte artikler i Jyske Vestkysten (se bilagshæfte side 22), siger det meget præcist:

Med internet og de nye mulighed for at distribuere billeder og lyd

bliver det at kunne ytre sig i billeder en vigtig del af den demokratiske proces i fremtiden.

At kunne forstå og læse billeder, at kunne være "online" og begå sig i det virtuelle rum, bliver lige så vigtig som det at kunne læse og forstå tekster, for de børn der går i børnehave i dag. Computeren er et moderne redskab til leg og kreativitet og uanset om det går langsomt, så vil computeren om få år være lige så almindelig i børnehaven som perler og perleplader er i dag. Børnene er parate og når de voksne også bliver det, vil det åbne for helt nye legearenaer for børnene og muligheden for, at børn og voksne kan arbejde sammen.

Uddrag fra bilagshæftet



"En historie fortalt i billeder"
Selvkørende-show



"Historier om dinoerne"
Selvkørende-show



"Se min computer"
Interaktiv dias



"Robin Hood"
Selvkørende-show



"Historien om de tre prinsesser"
Selvkørende-show



"Børnehaven har fået 2 computere"
Selvkørende-show



"Børn fortæller"
Selvkørende-show



Åben mikrofon i Sønderled
Selvkørende-show

