

Digitale møteplasser med rom for lek og utforskning

av Heidi Sandø og Agnete Vaags, universitetslektorer ved Skrivesenteret, NTNU

Begrepet digital møteplass har sin opprinnelse i Reggio Emilia-filosofien. Slike møteplasser skal invitere til utforskning, lek og samspill, men de skal også gi barn mulighet til å uttrykke seg på ulike måter. Møteplasser vil kunne fungere som en fysisk ramme som har betydning for hva barna velger å gjøre der, men også som en mer sanselig ramme som inneholder delaktighet, dialog, relasjoner og fellesskapⁱ. Barnehagen er en demokratisk møteplass der barn får erfaring med å samtale, lytte, forhandle og finne felles løsninger når de utforsker ulike digitale verktøy sammen, noe vi også finner igjen i barns lekⁱⁱ. I dagens moderne barneliv er lek, læring, medier og teknologi tett sammenvevdⁱⁱⁱ. Ved å anvende ulike teknologier i det pedagogiske arbeidet kan barns motivasjon, engasjement, mestringsfølelse og selvtillit styrkes^{iv}.



ET INSPEKSJONSKAMERA, ET NETTBRETT OG EN PEDAGOG MED SOM UNDRER SEG SAMMEN MED BARNNA, KAN GJØRE EN RÅTTEN TRESTAMME TIL ET INTERESSANT TEMA FOR REFLEKSJONER OG UTFORSKENDE SAMTALER.

Rammeplan for barnehagen har en sterk forventning om at barnehagene skal ha en digital praksis som bidrar til barns lek, kreativitet og læring. Dette er tydeliggjort gjennom å presentere digital praksis som en arbeidsmåte i barnehagen^v. 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 en veiviser i barnehagens digitale praksis.

Teknologien tilfører en ny måte å se verden på, der barns nysgjerrighet, spontanitet og kreativitet er sentralt. Det åpnes opp for refleksjon, samspill og spenning der barna er aktive deltakere. En digital møteplass kan være et fast sted som inneholder digitale verktøy og utstyr. Teknologien som anvendes bør være kjent for barna. Et eksempel på en digital møteplass kan være et forskerbord inne på avdelingen. Dette forskerbordet kan bestå av et digitalt mikroskop, og en pc eller et nettbrett. Her kan barna undersøke ulike artefakter og småkryp som de for eksempel har funnet ute, eller gjenstander de har tatt med seg hjemmefra for å forske på.



Barn og pedagoger skaper også digitale møteplasser når de bruker et inspeksjonskamera for å se og oppleve steder som tidligere ikke var tilgjengelige for dem. Plutselig kan de se hva som skjer nede i et hull i bakken, under vann eller under en løs planke i gulvet ute i lekestua. En ny verden åpnes for dem, og barn utforsker og undrer seg sammen over hva som kan være der nede. Kanskje kan det være en sjørøverskatt, slanger eller et forferdelig monster?



VED HJELP AV ET INSPEKSJONSKAMERA ER DET MULIG Å UNDERSØKE HVA SOM ER INNI MUNNEN, ELLER OM DET BOR FLUER INNI EN KONGLE.

Barns undring, samtaler og pedagogrollen

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^{vi}. Barn søker etter mening og forståelse, og de lærer gjennom varierte erfaringer og opplevelser i sosiale sammenhenger. Gjennom barns naturlige, lekende, nysgjerrige og utforskende tilnærming til verden møter de teknologien uredd og fordomsfritt. Slik får de erfaringer 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 ulike digitale teknologier^{vii}. 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. En slik *lyttende pedagogikk* handler om å lytte til tanker, ideer, teorier, spørsmål og svar fra både barn og voksne^{viii}. Det handler i stor grad om å videreføre barns undring over i nysgjerrig utforskning, og at barn og pedagoger lærer sammen, i dialog. Det vil si at vi ikke fokuserer på å lære barn noe – de må selv *lære seg*^{ix}, eller som Max Weber sier: «Barn skal ikke undervises, men vises vei til undring»^x. Samtaler er en



grunnleggende aktivitet for språktilegnelse og læring. Spontane, uformelle samtaler finner sted hvor som helst og når som helst, og slike samtaler er en omfattende og viktig læringsarena. Ved å være aktive deltakere i samtaler, tilegner barna seg en bred språklig kompetanse. De er avsendere av budskap, de lytter og observerer, og de mottar og tolker budskap. I tillegg lærer de å ta tur og gi signaler om at det er andre sin tur, og de blir i stand til å følge opp andres innspill^{xi}. Personalet i barnehagen må også støtte barn i å samtale med hverandre, slik at de kan involvere seg i andres innspill og bygge videre på hverandres ideer og forslag^{xii}.

Barn hører språk og lærer språk gjennom å bruke språk^{xiii}. Samtaler og gode dialoger er derfor sentrale elementer i barnehagens arbeid med barns språkutvikling. Ståle løfter frem betydningen av *felles fokus* i arbeid med digitale verktøy. Barna forsker på samme sted, situasjon eller gjenstand, og samtalen dreier seg naturlig rundt den aktiviteten de er i gang med. Her kan de lære av hverandre og bidra til hverandres språkutvikling, utvidelse av ordforråd, forståelse av ulike ord og begreper m.m. Ståle presiserer også at pedagogrollen er viktig for å holde de gode samtalene i gang. Det handler i stor grad om å være en undrende medforsker, og ikke presentere fasiteten for barna i alle sammenhenger. Barna må få tid og rom til å tenke, reflektere og diskutere, slik at de selv kommer frem til egne sannheter og løsninger. For å lykkes med slike utforskende samtaler, er det nødvendig å være tett på der barna er, og stille *gode spørsmål* slik at undringen og utforskningen ikke stopper opp. Gode spørsmål er åpne spørsmål, som ikke kan besvares med ja eller nei, og som legger opp til at barna deler sine egne refleksjoner. Det er viktig at barna får formulere sine egne tanker og erfaringer, og at de får tid til å tenke, fortelle og forklare.



UNDERSØKELSER AV EDDERKOPPEN ELLER MAURENES LIV I MAURTUA GJENNOM ET DIGITALT MIKROSKOP GIR ET GODT UTGANGSPUNKT FOR UTFORSKENDE SAMTALER. DETALJER STUDERES NØYE OG BLIR TYDELIGERE, NOE SOM GJERNE INSPIRERER TIL FLERE SPØRSMÅL, SOM IGJEN BIDRAR TIL MER OG UNDRING OG ENDA FLERE SPØRSMÅL.

Ulike samtalsituasjoner oppstår ofte når barna utforsker teknologi sammen. Barn lærer av hverandre når de holder på med f.eks. koding og programmering. De forklarer, veileder, hjelper og støtter hverandre, og de løser problemer og utfordringer sammen. Det er sosialt, de koser seg og har det gøy sammen. Det er samarbeid, glede og kommunikasjon. De planlegger, diskuterer og bruker språket aktivt i samspill med både barn og voksne. Gjennom slik språklig utveksling av ideer, og ved å formulere tankerekker, meninger og ønsker, får barna større medvirkning i sine egne læringsprosesser. De får også erfaringer med å delta i demokratiske prosesser når de utforsker teknologien på denne måten. Barna får viktige erfaringer og ferdigheter gjennom å formulere seg språklig og uttrykke egne meninger og tanker^{xiv}. Her skjer det verdifull språklæring, i tillegg til at barna utvikler sine sosiale ferdigheter.

Det er også slik at barn ofte tar med seg elementer fra det de erfarer når de bruker digitale verktøy i lek og utforskning. Barns bruk av digitale verktøy er med på å lage nye aktiviteter og leker med utgangspunkt i egne digitale erfaringer^{xv}. Digital praksis vil på den måten både berike og utvikle barns 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 barn dermed få stor innflytelse på egne digitale dannelsesprosesser.



FOTO:

ESBEN KROGSTAD KAMSTRUP OG PETER MØRK

ILLUSTRASJON:

VILDE CARINA VAAGS. HENTET FRA NTNU

SKRIVESENTERET (2021). BARNEHAGENS DIGITALE PRAKSIS:

[https://skrivesenteret.no/kompetanseutvikling/
barnehagens-digitale-praksis/](https://skrivesenteret.no/kompetanseutvikling/barnehagens-digitale-praksis/)

ⁱ Nordtømme, S. (2012). Muligheter i mellomrom! I Krogstad (Red.) m.fl. *Rom for barnehage*. Bergen: Fagbokforlaget

ⁱⁱ Broström, Lafton & Letnes (2014). *Barnehagedidaktikk: en dynamisk og flerfaglig tilnærming*. Oslo: Vigmostad & Bjørke AS, Seger, E. K., (2020). *Digital meningsskapande i förskolan*. Stockholm: Läraryrket.

ⁱⁱⁱ Johansen, S.L. (2015). *Barns liv og lek med medier*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

^{iv} Letnes, M. A. (2016). Barns møter med digital teknologi. Digital teknologi som pedagogisk ressurs i barnehagebarns lek, opplevelse og læring. Oslo: Universitetsforlaget.

^v Kunnskapsdepartementet (2017). Rammepåplanen for barnehagens innhold og oppgaver. Hentet fra: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeplan/>

^{vi} Sagberg (2006). *Lærer og menneske. Å være ekte i møtet med religiøs tro*. Oslo: Unipub

^{vii} Letnes, M. A. (2016). Barns møter med digital teknologi. Digital teknologi som pedagogisk ressurs i barnehagebarns lek, opplevelse og læring. Oslo: Universitetsforlaget.

^{viii} Rinaldi, C. (2009). *I dialog med Reggio Emilia – lytte, forske og lære*. (norsk utgave). Bergen: Fagbokforlaget

^{ix} Kibsgaard, S. (2008). *Grunnleggende læring i et stimulerende miljø i barnehagen*. Oslo: Universitetsforlaget

^x Aspeli & Røtnes (1996).

^{xi} Utdanningsdirektoratet (2017). *Språk i barnehagen – mye mer enn bare prat*. Hentet fra: [Språk i barnehagen – mye mer enn bare prat \(udir.no\)](https://www.udir.no/sprak-i-barnehagen-mye-mer-enn-bare-prat/)

^{xii} Gjems, L. (2016). *Barnehagens arbeid med tidlig litterasitet. På barns vilkår*. Bergen: Fagbokforlaget.

^{xiii} Gjems, L. (2014). *Barns læring om språk og gjennom språk*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

^{xiv} Gjems, L. (2016). *Barnehagens arbeid med tidlig litterasitet. På barns vilkår*. Bergen: Fagbokforlaget.

^{xv} 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>