



## **Mette spiller Pixeline**

Børnehavebørn og computeren

**En artikel af:**

Jette Nygaard Jensen, studienummer: 1426 69

Per Kallehauge, studienummer: 1437 12

**Uddannelse:**

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

**Eksamensfag:**

Medieproduktion/projekt (§8), Januar 2005

*Baggrunden for denne artikel er et medieetnografisk feltarbejde udført af en gruppe studerende på Kolding Pædagogseminarium i samarbejde med artiklens forfattere. Feltarbejdets mål var at indhente viden om børnehavebørns mediekompetence og hvad der sker, når børnehavebørn har fri adgang til computere og programmer. Hvad sker der foran computeren, børnene imellem og hvordan indgår computeren i deres hverdagsliv i børnehaven, sådan som det kan iagttages, beskrives og analyseres.*

*Billederne er fra en hverdag i en børnehave. De beskriver, hvad der sker når børn mødes om computeren. Et møde, der handler om mestring af mus, spillene, tastatur, skærm og fællesskab.*

### Feltarbejdet

Feltarbejdet blev udført i fem tilfældige udvalgte børnehaver. Børnehaverne er meget forskellige, både hvad angår antallet af computere, hvor lang tid børnehaverne har haft dem, hvor computerne er placeret og reglerne omkring børnenes brug af dem.

Feltarbejdet foregik over en to måneders periode. Der er indsamlet iagttagelser, beskrivelser og dokumentation i form af billeder og video.

Feltarbejdet blev udført ved deltagende observation der betød, at vi deltog i børnenes aktiviteter og havde forskellige roller som tilskuer, iagttagere, samarbejdspartner og ”voksne”. Samtidig med at vi deltog i aktiviteterne kunne vi snakke med børnene og stille spørgsmål.

Projektet er et forsøg på at indkredse nogle karakteristiske træk ved børns aktiviteter, interesser og fællesskaber, når de har fri adgang til at handle og agere foran computeren. Vi vil i denne artikel ikke forholde os til forskellighederne i institutionerne eller til betydningen af divergerende pædagogiske holdninger til børns brug af computere.

## Børnenes computerkompetence



Mette spiller Pixeline. Mette er den der styrer musen. Hun har hele højre hånd liggende på musen og hun holder pegefingern på venstre museknap. Hun holder håndleddet strakt og bruger hele armen til at bevæge musen frem og tilbage med. Hun holder kroppen stille, har den anden hånd enten i skødet eller liggende på tastaturet. Lige nu sidder Mette helt stille med kroppen. Hun bevæger munden, åbner og lukker den.



Mette har mange tilskuere. Der sidder én pige lige ved siden af hende og hun følger med og nogen gange peger på skærmen. Bag hende sidder der yderligere tre piger. Børnene sidder på taburetter og det gør, at de nemt kan vende sig rundt. De tre piger der sidder på anden række følger med på skærmen, men snakker og pjatter også sammen. Mette er fuldstændig upåvirket. Bagerst, på ståpladserne, er der et skiftende publikum.



Lige nu er Mette i gang med at lave et puslespil. Hun skal trække brikkerne hen på den rigtige plads, ved at holde venstre museknap nede og så slippe når hun mener den ligger rigtigt. Mette har både øvelse og sikkerhed i puslespillet. Alligevel lader hun ofte brikken vandre frem og tilbage, som om hun er i tvivl. På den måde får hun omgående en reaktion fra sit publikum der siger: ”Nej” eller ”forkert - forkert”.



Nu har Mette fået alle brikker på plads og pigernes kor blander sig med Pixeline´s ”hurra” og ”ja” – ”flot” og ”nu vil jeg”. Mette slipper musen, vender sig på taburetten og griner til pigerne bagved. Og nu blander Anne sig. Hun har hele tiden siddet med ryggen til og selv spillet på en anden computer. Hun siger: ”Nu kan du altså godt lade Katrine prøve”. Mette ser surt på hende, vender sig atter mod skærmen og starter et nyt puslespil.

Mette er fire år. Hun kan spille spillet. Hun har erfaring og overblik og hun behersker musen uden problemer.

Børnene skal ikke være ret gamle før de har de basale færdigheder, der skal til for at styre simple computerspil. Børnene kan bruge musen, og hvis spillet kræver det, så bruger de tastaturet.

Når Mette snyder, driller og skaber spænding, før hun anbringer brikken det rigtige sted kan det hænge sammen med, at hun har overskud til, både at underholde sit

publikum og til på den måde, at udfordre sig selv. Børnene vil have udfordringer, så de virkelig skal gøre sig umage. Tilfredsstillelsen består i at blive udfordret, men samtidig må det heller ikke være så kompliceret, at børnene ikke kan løse problemerne og klare opgaverne.



Det barn, der sidder ved siden af den der styrer musen, kan godt være det barn der mestrer spillets kompleksitet. Barnet fungerer som rådgiver og ved at pege på skærmen kan hun hjælpe det barn der styrer musen med at finde vej rundt i spillet. Det kan være børnene bagved der kommer med ønsker som:

” Nu skal Pipi bage pandekager”. Barnet hjælper det barn der styrer musen med overblik og til at finde frem til stedet. Og det kan være en god hjælp, for børnene kigger rundt på skærmen - overskuer ikke skærmen med ét blik, men flytter blikket rundt på skærmen og ser detaljerne på billedet.

Vi tog nye spil og tegneprogrammer med og vi kunne se hvordan børnene var i stand til at overføre deres erfaringer fra et spil til det andet. De kunne altså bruge deres erfaringer, og mestre forskellige genrer. De overførte deres kendskab fra et spil eller program til et andet.



Anne sidder på stuen og tegner sammen med to jævnaldrende piger. Jeg spørger hende om hun vil med ind i computerrummet og prøve det nye tegneprogram jeg har med, Tux – Paint. Anne går med, vi sætter os sammen så jeg styrer musen. Jeg viser hende hvordan jeg installerer programmet og herefter forklarer jeg hende hvordan hun kan bruge de forskellige knapper.

Der er mange muligheder, så introduktionen tager et stykke tid. Imens er der

kommet flere børn til, bag os sidder der tre piger. Anne siger ikke noget, hun virker uinteressert og hun kigger mest på pigerne bagved. Jeg slutter introduktionen og siger:” Så Anne, nu er det din tur”. Vi bytter taburet, Anne tager musen, trykker på malebøtten, vælger farve (blå), trykker på pensler, vælger en pensel, vælger farve (gul) tegner stjerner på baggrunden, vender sig mod mig og siger:” Nu gider jeg ikke tegne mere”.

Anne går, men straks bliver hendes plads overtaget af Karen der har siddet bagved og hun finder uden problemer et nyt stykke papir og begynder at tegne. Jeg følger efter Anne, hun går tilbage til hendes to venner på stuen og forsætter med at tegne der.

Grunden til, at jeg spurgte Anne var, at jeg flere gange havde set hende tegne på computeren i Paint. Anne kendte ikke det nye tegneprogram, men symbolerne er de samme og hun overførte sit kendskab fra Paint til det nye program.

Når vi spurgte børnene, hvad der er godt eller sjovt ved spillene er det billeder, lyd, musik og sang de først nævner. Og derefter, hvad de kan gøre ved spillene. ”Det er fordi jeg kan...”, svarer børnene. Det har altså betydning for børnene, at de selv kan være aktive. Børnene vil gerne selv skabe, navigere og interagere.

I de fleste børnehaver er det de voksne, der starter computerne og spillene. Hvis børnene vil skifte spil, må de finde en voksen, der har tid til at hjælpe dem.

### Praksisfællesskab

Eksemplet med Mette er karakteristisk for det vi mødte i feltarbejdet. Mette sidder sammen med jævnaldrene piger i et praksisfællesskab. De er sammen om spillet, selvom det er Mette der styrer musen. De er alle en del af legen og spillet. De lærer af hinanden og alle bidrager med kommentarer, forslag og bifald. Fra børnenes tidligste lege foregår læring i sociale praksisfællesskaber, hvor de lærer det, som er forudsætningen for at kunne være med i leg og sociale aktiviteter.

Mette spiller, fordi hun syntes det er sjovt og hun spiller i samspil med og for sit

publikum

I de børnehaver, hvor børnene uden indblanding fra de voksne, selv sørger for at skifte tur er det ofte de samme børn, der bestemmer hvem der skal til og hvornår det er tid til at skifte plads. Det kan være et af de ældste børn eller det barn der sidder ved siden af den der styrer musen. I enkelte tilfælde så vi børn, der ikke på noget tidspunkt selv sad med musen, men som udelukkende fungerede som ”læremestre” og planlæggere. Det var påfaldende hvor få konflikter denne deling af aktiviteterne medførte, og opstod der problemer løste børnene dem selv. Sammenfattet er det de ældste børn der sidder i forreste række og omkring sig har de deres sædvanlige legekammerater. De mindste børn er oftest dem der har de bagerste pladser og som går og kommer.

Vi oplevede ingen forskel på drenge og pigers lyst og færdigheder til at spille computer og de sidder ofte sammen. Dog har de to der sidder ved computeren ofte samme køn. I en enkelt institution havde drengene døbt spillene ”Pixeline” og ”Pippi” for pigespil og ”Ole Odder og ”Magnus og Myggen” for drengespil. At vi ikke oplevede det i andre tilfælde kan ganske enkelt skyldes, at der ikke var andre spil end Pixeline og Pippi.

Børnene håndterer computeren som ethvert andet stykke legetøj. De undersøger, eksperimenterer og prøver af. Børnene kan sammen med computeren synge, fortælle og løse opgaver og de lærer af hinanden. De danner et fællesskab om det at spille computer.

### Computerens placering

I Mettes børnehave ligger computerrummet i direkte forbindelse med børnehavens alrum og køkken. Man kan se ind i computerrummet og børnene i computerrummet har mulighed for at følge med i hvad der sker i alrummet og hvem der kommer og går.



Denne lette adgang til rummet betyder at der hele tiden er et skiftende antal børn i rummet. Computerrummet indgår som aktivitetsrum på samme måde som stuerne, pudrum, dukkekrog m.m. På samme måde som de øvrige aktivitetsrum, bliver computerrummet ”åbent”, når der ikke er andre planlagte aktiviteter.

Det betyder også, at computeren indgår som en naturlig del af hverdagslivet og da der ikke er begrænsninger på, hvor mange børn der må være i rummet af gangen, er det lyst og mulighed, der får børnene til at sætte sig ved computeren.

Computerens placering har stor betydning for hvordan aktiviteten ”at spille computer” opfattes af børnene og indgår i deres leg og rytme i hverdagen.

### Afslutning.

Vi har ment, at kun gennem en undersøgelse og forståelse af computerens betydning for børnehavebarnets hverdag, leg, læring, udtryk og et kendskab til børnenes kompetencer, er det muligt at bruge computeren som pædagogisk redskab.

Der er stadig børnehaver der ikke har computere som børnene må bruge, men vi har på fornemmelsen at der er ved at sket et holdningsskift. Man kan sige, at holdningen er gået fra en generel afvisning af computeren i børnehaven over en begyndende pionerånd, til en generel udbredelse af spillecomputere i flere og flere institutioner. Flere steder har pædagerne taget computeren til sig som et pædagogisk redskab og på denne måde skiftet rolle, fra passiv ”tidstager” til aktiv medspiller.

Med indførelsen af de pædagogiske læreplaner forventer vi, at endnu flere børnehaver vil investere i computere til børnene og i den forbindelse opfylde de



pædagogisk læreplaners intention om børnehavebørns kendskab og adgang til IT/medier.