



Litteraturliste



Denne litteraturliste er et supplement til hjemmesiden og til introduktionen til masterafhandlingen fra uddannelsen: "Børne- og ungdomskultur, æstetiske læreprocesser og multimedier"



Vores afhandling, som kan downloades i uddrag på www.medieleg.dk, har titlen:



Børnehavebørn og medieleg

Børnehavebørn
og medieleg

UDGIVET AF
FORLAGET

De nævnte titler er et godt sted at starte, hvis man vil fordybe sig indenfor for dette område.

Børnekultur:

Flemming Mouritsens bog er et godt udgangspunkt for at forstå børnekulturen, og især børns egen kultur. Bogen handler ikke specielt meget om medier, men meget om børns kulturelle udtryk. Helt centralt er det essay, hvor han uddyber begreberne "kultur for, med og af børn"

Flemming Mouritsen (1996): "Legekultur, essays om børnekultur, leg og fortælling"
Udspil nr. 6, Odense Universitetsforlag.

Alle børnehaver har nu i en længere periode arbejdet med lærerplaner. Til de 6 temaer blev der udarbejdet ekspert oplæg, som dannende udgangspunkt for dette arbejde. Beth Juncker's "ekspert-bidrag" er knytter sig til temaet "Kulturelle udtryksformer og værdier".

Beth Juncker: "Gakkede gangarter, vilde vitser, rallende råb! Børns kulturelle udtryksformer og værdier".

Kan downloades fra nettet:

 http://www.minff.dk/fileadmin/template/minffdk/pdf/Laereplaner/Soc_min_kultur.pdf

Beth Juncker har begået en helt ny doktorafhandling, som ser meget spændende ud, for de der ønsker at fordybe sig i det teoretiske grundlag for arbejdet med børns kultur.

Beth Juncker: "Om processen - Det æstetiskes betydning i børns kultur."

Tiderne Skifter, 2006

Fra forlagets omtale af bogen: "Om processen præsenterer et nyt æstetisk børnekulturbegreb. Det kan bruges i praksis af bibliotekarer, pædagoger, kulturformidlere og kulturinstitutioner. Det åbner for en ny forståelse af det æstetiskes betydning i hverdag og i demokrati i det 21. århundrede. Begrebet skiller det æstetiskes betydning i kunst fra dets





betydning i hverdagen. I omgangen med kunst og kultur ophæves modsætningerne mellem lyst og pligt, leg og arbejde, nydelse og nytte, æstetik og etik, sensitiv og rationel erkendelse – mellem nuet og fremtiden. Her er det æstetiske og dets fortolkningsfællesskaber forudsætningen for det sociale.”

Børn, medier, leg og læring:

Vores afhandling tager udgangspunkt i et omfattende forskningsbaseret feltarbejde blandt børnehavebørn. Vores afhandling er et godt sted at starte, når det gælder børnehavebørn og medielege.

Jette Nygaard og Per Kallehauge: Børnehavebørn og medieleg
Uddrag kan downloades her:

 http://www.medieleg.dk/Medieleg_uddrag.pdf

Afhandlingen tager udgangspunkt i et feltarbejde i 2 daginstitutioner i Kolding og én i Vejen. Alle børnehaver bør have computere, for multimediemaskinerne er en skattekasse af redskaber til at stimulere småbørns sprog, kreativitet, fortælleevne og fællesskab. At kunne forstå og læse billeder, at kunne være online og begå sig i det virtuelle rum, bliver ligeså vigtigt, som det, at kunne læse og forstå tekster for de børn, der går i børnehave i dag. Vi er optaget af børnenes fortælle-kompetencer og kompetencer til at forstå og fortolke billeder, og hvordan børn kan være aktive medproducenter, på små multimedie programmer. Computeren er et moderne redskab til leg og kreativitet.

Vi har tidligere skrevet en artikel, som omhandler børnehavebørn og deres kompetencer ved computeren, og især det legefællesskab der opstår. Artiklens baggrund er et feltarbejde, udført af en gruppe studerende ved Kolding Pædagogseminarium, samt artiklens forfattere.

Per Kallehauge og Jette Nygaard (2005): ”Det er fordi jeg kan...” Børnehavebørn og computeren”.

Tidsskrift for børne og ungdomskultur, BUKS 50,
Toft, Herdis og Flemming Mouritsen. (red.) Syddansk Universitetsforlag.

Begrebet ”medielege” introduceres her af Lars Henningsen. Han har især arbejdet med børn og video. Den nævnte titel er et ledsagehæfte til en video han har lavet sammen med nogle børn.

Lars Henningsen (red.) (1999): ”Børnekultur – medielege”, ledsagehæfte, Zip Zap video, Danmark

Den næste artikel er fra før internettes tid og fra før computerens udbredelse i hjemmene. Den handler om TV og den leg der opstår omkring det. Men alligevel, har det nogle centrale pointer omkring børns legekultur og om medielegen, der opstår omkring mediet.

Margareta Rönberg: ”TV er en form for leg.”

Artikel fra: Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur, BUKS nr. 22/December 1991 –
Kan downloades:

 http://www.buks.dk/PDF/TV_er_en_form_for_leg.pdf





Læs også:

Sørensen, Birgitte Holm (2001) (red): "Multimediedidaktik og læring."
Gad 2001

Birgitte Holm Sørensen(2001): "Børns brug af interaktive medier - inspiration til ny læringspraksis i skolen."

Danmarks strategi for uddannelse, læring og IT - Uddannelse, læring og IT.

Undervisningsministeriet.

Kan downloades:

 <http://pub.uvm.dk/2002/uddannelse/24.html>

Computer og dannelse:

Dannelse er ikke kun et gammeldags begreb om god opførsel og kendskab til kunst og kultur. I vores perspektiv handler det også om de kundskaber og færdigheder, der er nødvendige i fremtidens samfund. Når det gælder computeren kommer man nemt til at begrunde den i en "cirkel": "... det er i fremtiden vigtigt at vide noget om computere, da man i fremtiden skal arbejde meget ved computere." Der er meget mere og vigtige ting på spil. De nedenstående artikler giver bud på dette.

Søren Langager (2002):"Digitale kundskaber og færdigheder - skolen efter Gutenberg Æraen"

indgår i publikationen "Uddannelse, læring og IT" som kapitel 18 af 26, udgivet af Undervisningsministeriet.

Kan downloades:

 <http://pub.uvm.dk/2002/uddannelse/18.html>

Lars Qvortrup, (2002):"Kvalifikationer og kompetencer i netværks- og vidensamfundet", indgår i publikationen "Uddannelse, læring og IT" som kapitel 1 af 26, udgivet af Undervisningsministeriet.

Undervisningsministeriet.

Kan downloades:

 <http://pub.uvm.dk/2002/uddannelse/1.html>

Bo Kampmann Walther: Computerspil er dannelse (Politiken kronik, 23. marts , 2004)

Kan downloades:

 <http://politiken.dk/VisArtikel.iasp?PageID=312433>

Børn, unge og computerspil:

Der findes megen litteratur om børn og computerspil. Og det nedenstående er på ingen måde en fuldstændig overblik over dette. Men et godt sted at starte er den seneste statslige rapport om børn og computer fra november 2003:

Fem delrapporter om børn og unges brug af computerspil. Med tal over børn, der spiller og hvor meget. Oversigt over den nyeste toneangivende forskning om børn og computerspil med vægt på vurdering af skadelighed og afhængighed. Sundhedsstyrelsens vurdering af





emnet ud fra et lægefagligt perspektiv. Derudover er der, Medierådets overvejelser, anbefalinger og handlingsinitiativer på baggrund af de forskellige delrapporter.

Kan downloades:

 http://www.medieraadet.dk/html/computerspilsrap/computerspil_rap.html

I det nedenstående forskningsnotat gives der et overblik over 2 hovedsynspunkter i hele debatten. Forskningsnotatet om computerspil og skadelighed, er her skitseret:

1. Kultur- og medievidenskabelige perspektiver (herefter blot 'kulturvidenskabelige perspektiver'): *Denne forskning tager udgangspunkt i, at mediebrug nødvendigvis må forstås i en kontekst og fokuserer sjældent på entydige fordele eller ulemper ved medieudviklingen.*

2. Psykologiske effektperspektiver: *Har fokus på den direkte effekt af at spille computerspil og i særlig grad spørgsmålet om voldelige computerspil og afledt aggressiv adfærd.*

Kan downloades:

 <http://www.medieraadet.dk/html/computerspilsrap/pdf/Notat.pdf>

I det hele taget er det megen værdifuld information at hente på Medierådets hjemmeside:

 www.medieraadet.dk

Birgitte Holm Sørensen og Carsten Jessen: "Det er bare noget, der er lavet..."
Denne rapport er resultatet af en undersøgelse, som er gennemført i 1999 på baggrund af et kommissorium fra Medierådet for Børn og Unge, Kulturministeriet

Undersøgelsen er foretaget i relation til forskningsprojektet Børns opvækst med Interaktive medier i et fremtidsperspektiv, som er et projekt under Forskningsstyrelsen. Undersøgelsen er udført af lektor, ph.d. Birgitte Holm Sørensen, Danmarks Lærerhøjskole og lektor Carsten Jessen, Danmarks Lærerhøjskole Undersøgelsen har omfattet børn og unges anvendelse af computerspil med voldsskildringer.

Kan downloades:

 http://www.medieraadet.dk/html/bibliotek/comp_rap/

Herdis Toft: "Medieret leg med læsning og skrivning
- når katten er ude, spiller musene på bordet"

Herdis Toft, lektor ved Institut for Pædagogisk Antropologi, Danmarks Pædagogiske Universitet
7. september 2005

Kan downloades:

 <http://design.emu.dk/artik/05/34-medieretleg.html>

Computerspil og forholdet mellem computerspil og børn kan som sagt diskuteres på mange forskellige måder. Lars Konzack bruger begrebet "computerspils diskurser" om de forskellige tilgange:





Lars Konzack: ”Computerspilsforskningens diskurser.”
Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29. 2003
Kan downloades:

 <http://spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches3.pdf>

Læs også:

Pia Grünbaum: Børn og computere, Gyldendal, 1997

Carsten Jessen (2001): Børn, leg og computerspil, Odense Universitetsforlag

Carsten Jessen har på sin hjemmeside mange artikler om børn og computerspil.

 <http://www.carstenjessen.dk/artikler.html>

Carsten Jessen (2000): ”Det kompetente børnefællesskab – leg og læring omkring computeren.”

Birgitte Holm Sørensen m.fl. (red): Børn i en digital kultur. Kbh: GAD 2000.

Carsten Jessen (2001): ”Vidensdeling og læring i et kulturelt perspektiv - om kulturens naturlige læreprocesser.”

IT i Uddannelserne. Danmarks Strategi for uddannelse, læring og IT. Kbh:

Undervisningsministeriet 2001

Kan downloades:

 <http://www.carsten-jessen.dk/uformelle-vidensnet.html>

Sadedin Elmazovski Jepsen (2003), og Ulrik Knudsen: ”Den Kreative Computer.”
Semiforlaget, 2003

Egenfelt-Nielsen og Jonas H. Smith: ”Den digitale lag - om børn og computerspil.”
Hans Reitzels Forlag, 2000

Bo Kampmann Walther og Carsten Jessen (red.): ”Spillet Verden.”
Spillet Verden er en antologi om computerspil med 14 artikler af danske spilforskere.
Dette website indeholder illustrationer og andet baggrundsmateriale til en række af artiklerne.

 <http://www.spilletsverden.dk>

Den følgende artikel af Hans Henrik Knoop er taget med, som repræsentant for den ”psykologiske effektperspektiv” (se oversigtsartiklen ”Forskningsnotat om computerspil og skadelighed” ovenfor for nærmere uddybning) og vi er ikke enige i hans konklusioner:

Hans Henrik Knoop: ”Computerspil - et stærkt pædagogisk potentiale med alvorlige risici.”
Publiceret i tidsskriftet Kognition og Pædagogik, 13. årgang, nr. 47, marts 2003.

Kan downloades:  <http://www.spilpolitik.dk/pix/knoop.pdf>

