

SFO børn og digitale medier

"altså....computerrummet er ikke altid åbent, vel – men det er altid i orden at gå udenfor!"

"Jeg kan bedst lide at spille fodbold, spille computer og lege med Magnus og Emil." Sådan svarer Oliver, da han bliver spurgt om, hvad der er det bedste ved at gå i SFO.

Børn har forskellige interesser og vil forskellige ting. Derfor tilbyder SFO`erne også et udbud af gode aktiviteter, som børnene kan vælge imellem.

For mange af disse aktiviteter gælder det, at det er pædagogerne der giver mulighederne og børnene der udfylder dem. Når Oliver og hans venner vil spille fodbold er der bolde til rådighed og en græsplæne med mål. De går selv i gang med spillet, de arrangerer, diskuterer, løser konflikter og udvikler legen.

Børn vil gerne undersøge, udforske, søge viden og eksperimentere.

En gang imellem er der voksne, der vil være med. Så kan der stilles hold, der kan spilles efter de "rigtige" regler, der aftales tid og laves turneringer, hvor hver skal yde sit bedste. Det er godt, hvis den voksne selv har viden om og erfaring med at spille fodbold, ved hvordan reglerne er, kan træffe afgørelser og være dommer. På den måde viser pædagogen respekt for børnenes aktivitet og er samtidig med til at udvikle børnenes kompetencer.

Børn vil gerne udfordres, de vil gerne øve sig, blive bedre og udvikle sig.

At spille computer er for børnene, ikke anderledes end at spille fodbold eller at deltage i alle de andre aktiviteter, som indgår i hverdagen. Det handler grundlæggende om det samme, nemlig at lege og skabe fællesskaber.

"Jeg hader nederdele"

Nogle drenge spiller Runescape, som er et webbaseret online 3D univers, hvor man med sin avatar går rundt i et middelalderunivers. Man er på skærmen repræsenteret med en primitiv figur og man går rundt i byer, på pladser, i slotte, huse, butikker og i det åbne landskab. Man kan interagere med de andre figurer på skærmen. Man kan kæmpe eller handle sig til diverse udstyr (sværd og andet våben, beklædning osv.) Der er også indbygget forskellige andre konkurrencer. En af dem, er en lidt primitiv udgave af ballondans. På et givet tidspunkt falder der balloner ned fra loftet i et hus og de 20-30 figurer i rummet pisker rundt for at springe ballonerne. Hvis man springer nok balloner får man gevinster til sin samling af udstyr, som kan indgå i de handler man gør med andre deltagere.

Målet er, som i mange andre lignende og mere avancerede MMORPG-spil (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), at komme til et højere level.

Spillet kræver ikke download til egen computer og indgangen til det er gratis. Når der er mulighed for, at flere drenge kan være online ved forskellige computere, opstår der hurtigt en legesituation, hvor der diskuteres livligt mellem de forskellige deltagere. Det bliver en meget social aktivitet, hvor der udveksles alle mulige ideer og gode steder, hvor man kan mødes i universet på skærmen. Ligesom man mødes foran skærmen i den fysiske verden, kan man også mødes i den virtuelle verden i spillet, udforske sammen, tage en lille slåskamp, udveksle varer, konkurrere og udforske. For de mere avancerede er der også mulighed for at chatte med de andre spillere, men det kræver lidt mod, for det foregår oftest på engelsk.

Da spillet foregår i et middelalder univers er beklædningsgenstandene også fra den tid. Så det er kofter, kåber, mærkelige hjelme og nederdele til mænd. En af drengene får erobret sig et nyt stykke beklædning, det viser sig at være en nederdel. Og straks udbryder han:

".....jeg hader nederdele". Det er oplagt, at hans kønsidentitet bliver udfordret, og det er vigtigt for ham, at få markeret over for de andre hvor han står. Selv om genstanden har værdi i det videre spil, får han lige markeret, at han altså ikke er til nederdele.

"Er jeg ikke bare god"

Musik høres på nettet og dans forgår selvfølgelig foran skærmen.

En populær beskæftigelse er at gå online og finde fede musik videoer på YouTube. YouTube er et populært videodelings site på nettet. Det startede, som et sted hvor brugere kunne uploade og dele videoer. I dag er det vokset til et meget besøgt sted, som bruges af mange forskellige grupper. Det bruges kommercielt til markedsføring af f.eks. ny musik, CNN bruger det som udgangspunkt for store og afgørende debatter i nominerings og præsident valgkampe, offentlige institutioner bruger det som stedet, hvor man kan uploade forbrugerinformation og helt almindelige mennesker forsøger at promovere sig selv, og få deres 15 minutters berømmelse.

Der er avancerede søgemuligheder, og alene derfor er der god grund til at slippe SFO børn løs på netop dette site.

Der kan blive et kakafoni af musik, hvis ikke lytningen til disse musikvideoer foregår med hovedtelefoner. Scenen er sat med en 3-4 drenge, som overgår hinanden med at finde de sejeste videoer. Det er en stor fristelse, at trække hovedtelefonstikkene ud af maskinerne så musikken kan strømme frit i rummet, så jeg er flere gange inde for at dæmpe gemytterne lidt. Drengene står ude på gulvet og danser til musikken og forsøger at efterligne den dans de ser på skærmen. Dans er ikke den aktivitet drengene normalt beskæftiger sig med, men i den her sammenhæng er det helt i orden og de vælger det selv. De øver sig i de sejeste hip-hop bevægelser, lytter til musikken. En af drengene udbryder spontant: "Er jeg ikke bare go".

"Er den lagt på nettet?"

En pige med anden etnisk baggrund har lavet et spændende projekt på værkstedet, og i den forbindelse har vi optaget noget video med et almindeligt digital kamera. Det giver en hæderlig kvalitet. På videoen forklarer pigen om den proces, hun har været i gang med og viser produktet. Vi viser hendes mor videoen på computeren og hun er glad for, at vi har taget nogle fine billeder af hendes datter og hendes projekt. Og så spørger moderen: "Er den lagt på nettet?".

Det første jeg tænker på er, at hun ikke forstår hvad jeg rent teknisk har gjort og forbereder mig til at forklare, at jeg bare har overført filerne fra kameraet til computeren og at jeg viser dem direkte fra harddisken. Jeg tænker på, at hun måske er bekymret for hvad jeg vil bruge videoen til. Men efter lidt nærmere snak går det op for mig, at hun faktisk gerne vil have, at jeg ligger videoen ud på nettet. Hun fortæller, at hun gerne vil kunne vise den til hendes familie i USA og England. Mine bekymringer om hendes indsigt i de tekniske finesser og om computerens muligheder for at kommunikere og formidle, blev gjort til skamme.

I dag er det for mange almindeligt, at bruge nettet som kontaktoverflade til familie og venner i hele verden, hvor der kan udveksles billeder, hilsener, videoer og dermed bevare den daglige kontakt..

Pigen siger: " Du mangler jo at redigere det sammen til en film." Hun har lagt mærke til, at jeg viser de 3-4 enkelt stumper vi havde optaget én efter én. Hun forventer helt klart en færdigredigeret version, med underlægnings musik og lignende. Hun ved godt hvad man kan med video.

“Den bedste er Magnus”

I computerrummet.

Der sidder 23 børn i computerrummet. Ved de fleste computere sidder der to eller flere børn. De snakker sammen om spillet. Man hører grin og småsnak og nogen der kalder efter hjælp. Opfordringen bliver omgående hørt og en dreng rejser sig og kommer til undsætning.

Jeg går lidt rundt og kigger på det børnene laver på computeren. Jeg stopper ved en mindre dreng. Han kigger på mig og spørger om han skal vise mig spillet. Jeg siger ja tak og sætter mig på en stol ved siden af ham. Drengen fortæller ivrigt og viser mig hvad man skal gøre. Der kommer flere drenge til. Drengene fortæller, at hvis der er nogen der ikke kan finde ud af et spil, så er der altid nogen der kan hjælpe. Drengene begynder at pege rundt i lokalet og én af drengene siger: “Den bedste er Magnus, han spiller hockey i hallen, men vi henter ham bare”.

“Du skal flytte den derhen”

I Playstation-rummet

Der er to playstations i rummet. Der står ved siden af hinanden. Bagerst i rummet sidder der børn på borde. Børnene spiller Eye-toy.

Anders og Emil har lige spillet og nu er det Egon og Søren tur og de forsætter på Anders og Emils spil. De to drenge samarbejder om at binde en Star Wars figur. Søren siger: “Hold ham væk”, og Søren forhindrer en figur i at komme videre. Næste forhindring har Egon svært ved at løse og han giver joy- stikket til Emil, der nu sidder bagved. Emil løser opgaven og giver uden videre joy- stikket tilbage til Egon. Oliver spiller Eye-Toy omkring 3- 4 meter fra Egon og Søren. Han følger med i deres spil, peger og siger: “Du skal flytte den derhen”, hvorefter han igen retter opmærksomheden mod sit eget spil.

Børnene danner lærende fællesskaber om det at spille computer. De mindste børn aflurer de ældre og mere erfarne børn, og børnene stiller sig gerne til rådighed som vejledere og rådgivere for hinanden.

De gør det, fordi de kan, er villige til at hjælpe og i stand til at lære fra sig.

Børnene bruger ikke manualer eller voksne til at fortælle dem, hvad de skal. De vidensdeler og læringen opstår i situationen.

Om digital dannelse

I det efterfølgende har vi brugt begrebet “digital dannelse” til at beskrive de vigtige ting børn skal lære for at begå sig i det mediesamfundet. I et visionspapir til arbejdet med læreplanerne står der: *Børn skal have mulighed for, at møde voksne, der sikrer, at børn oplever TV, IT og andre moderne medier, så børn kan være med i samtaler, samvær og lege med andre børn. Børn skal have adgang til at bruge forskellige kommunikationsmidler, herunder have mulighed for at arbejde med computere. Børn skal have adgang til materialer, redskaber og moderne medier, herunder IT, som kan bruges både i forbindelse med oplevelser og med skabende kulturel aktivitet.*

Børn skal have mulighed for værksteder med forskelligartede materialer og redskaber, herunder eksempelvis computere med spille-, tegne-, male- og skrivemuligheder, så oplevelser og inspiration kan udtrykkes og omsættes i praksis.

Bud på Digital dannelse

- **Kompetence og deltagelse i virtuelle sociale sammenhænge.** Børn skal have mulighed for at deltage i fællesskaber ikke bare i det fysiske rum, men også i det digitale

rum. Børnene skal kunne erhverve sig kompetencer og udvikle sig, både når det gælder om at blive god på fodboldbanen, men også når det drejer sig om at kunne være med i lege, samtaler og fællesskaber omkring computerspil og anden medieleg. Det gælder både de lege, der foregår direkte ved og omkring computeren og den leg der er inspireret af medierne. Der er af eksistentiel karakter, for børns identitetsdannelse, læring og kommunikation at de kan være aktiv deltagende i digitale fællesskaber. Det handler f.eks. om hvordan man begår sig på Arto, hvordan man deltager i en diskussion på en blog og hvordan man bruger internettet til at deltage i en politisk diskussion

– **Knække tidens koder.**

At kunne forstå og læse billeder, at kunne være "online" og begå sig i det virtuelle rum, er i dag lige så vigtig, som det at kunne læse og forstå tekster. Vi lever i en visuel kultur, hvor disse evner er helt centrale. Nutidens børn vokser op i et billedsamfund og opflaskes med at kunne læse visuelle koder, ikoner, billeder, hjemmesidenavigering osv. Når børn mødes i leg er det ofte aktuelle ting i hentet fra TV, tegneserier, film eller computerspil der sætter legen i gang.

- **Forstå den ikke-lineære fortælling.** Meget viden og formidling af viden er struktureret omkring den lineære fortælling. I folkeskolen starter man på side 1 i lærebogen, og beklager overfor forældre når man er nød til at springe kapitler over for at holde tidsplanen. Når børn surfer på nettet er det tit uden mål og de hopper fra hjemmeside til hjemmeside, når de falder over noget interessant. Gode computerspil, dem der giver mange legemuligheder, er tit dem der ikke har en begyndelse og en slutning, men giver et "flow".

- **Egenproduktion af indhold.** Helt tilbage fra de første bud på mediepædagogik, i en tid, hvor det især handlede om at forholde sig til TV og film, har børn og unges selvstændige produktion af medier været en central hjørnesteen. Med de mange nye medieformer er det på en måde blevet teknisk lettere, og på samme tid langt mere kompleks. Hvis man f.eks. kombinerer de unges mobil-telefoner og muligheder på nettet for redigering og upload af video, er der direkte adgang til både planlægning, optagelse, redigering og distribution af et medieprodukt

- **Træning i kreativitet.** Kreativ udfoldelse har altid været vigtige aktiviteter i SFO'erne. er en underlig udefinerlig størrelse. Men ikke desto mindre er det en vigtig kompetence, som fritidspædagogikken altid har haft for øje. Det handler også meget om at øve sig i at kende godt for skidt, og turde at stille krav til at produkter skal udføres med et vist mål af omhu. Det gælder på billedværkstedet men det gælder også i de digitale medier

Tagttagelserne dels lavet af os i ude i institutionerne og i samarbejde med en gruppe studerende fra Kolding Pædagogseminarium i forbindelse med undervisning i medier/dansk. De studerende gennemførte et feltarbejde for at undersøge, hvordan computere og andre digitale medier indgår i de daglige aktiviteter i SFO'en. De studerende havde på forhånd opstillet følgende spørgsmål:

Hvordan indgår computeren og andre digitale medier i børnenes hverdag på SFO institutionerne??

Hvilke medier har børnene adgang til og hvor er medierne placeret?

Regler for børnenes brug af disse.

Hvad bruger børnene medierne til?

Børnenes sociale samvær omkring medierne.

Er der forskel på pigernes og drengenes brug af medierne?

Hvad siger børnene selv – og hvad siger pædagogerne?