

KLUBBERNES DIGITALE KOMPAS

At arbejde med digitale medier i en
pædagogisk kontekst

SMS



ROSKILDE
KOMMUNE



LUBBERNE I ROSKILDE

Forord: Udgangspunktet

Digitale medier er en ufravigelig del af et moderne børne-/ungeliv. Uanset om børn og unge gamer, anvender sociale medier, producerer digitalt materiale eller har fravalgt brug af digitale medier, så er medierne allestedsnærværende i kulturen og samfundet omkring os i form af trends, samtaleemner eller referencepunkter.

Ligesom i den fysiske verden dannes der relationer, øves strategier, tilegnes færdigheder, udvikles sociale kompetencer og leges med identiteter på digitale medier. Derfor er vi som fagpersoner nødt til at forholde os aktivt til brugen af dem.

Ambitiøs og strategisk indsats

Siden 2014 har vi i Klubberne i Roskilde arbejdet strategisk og ambitiøst med børn og unges digitale hverdag. Appguiden på vores hjemmeside, undervisningsforløbet #GoStilOnline, afholdelse af social medieuge, netværket af Social Medieambassadører fra alle afdelinger samt tilstedeværelse og tilgængelighed på digitale medier er alle elementer, der har været med til at gøre os førende på området - både kommunalt og nationalt. Den status forpligter.

Vi mener, at et succesfuldt arbejde med digital trivsel forudsætter en hands on-tilgang, samt at vi voksne har en forståelse for de fleste nuancer, faldgruber og potentialer i det digitale univers. Desuden er det essentielt, at vi kan gå i dialog med børn og unge, særligt når den digitale del af deres liv bliver svært og de har behov for vejledning og støtte. Dette kræver både fysisk tilstedeværelse, digital "tiltdeværelse" og kendskab til online dynamikker og trends.

Digitale medier i klubtid

En af vores kæpheste er, at børn og unge lærer indre styring samt det at anvende digitale medier til noget, der styrker og bidrager til fællesskabet. Disse evner læres udelukkende i praksis, og derfor er der ingen tvivl om, at brug af digitale medier også fremover skal være tilladt i klubtid hos os.

For at understøtte denne læring fokuserer vi på også at tilbyde aktiviteter, der opfordrer til at lægge smartphonen væk for på den måde at styrke vores medlemmers evne til fordybelse i fysisk samvær uden digitale forstyrrelser.

Grundlaget for kompasset

Klubbernes Digitale Kompas sætter kursen for vores pædagogiske arbejde med digitale medier i dagligdagen. Det er et værktøj, som indeholder fem pejlemærker.

Kompasset tager afsæt Roskilde Kommunes Børne- & Ungepolitik (2021), som inkluderer målsætningen om, at "alle børn og unge i kommunen skal støttes i digital dannelse". Desuden kobles vores pædagogiske, digitale arbejde sammen med de "De fire K'er"* , som vi arbejder ud fra i vores samlede pædagogiske virke.

Det digitale kompas skal sikre en fælles retning for vores pædagogiske praksis og ledelsesmæssige arbejde med at skabe trivsel for vores medlemmer. Pejlemærkerne er retningsgivende, og personalet i den enkelte klubafdeling udfolder dem efter den lokale, pædagogiske praksis.

Pejlemærkerne bygger på en kvalitativ undersøgelse udført blandt vores medlemmer, medarbejdere og medlemmernes forældre om positive og negative aspekter af den digitale del af børn og unges hverdag i klubben, og af hvilken rolle klubbens voksne bør spille i den kontekst.

*Kreativitet, kollaboration, kritisk tænkning og kommunikation.

Forord	s. 1
Kommunikation	s. 4
Fællesskaber	s. 5
Kreativitet	s. 6
Kritisk tænkning	s. 7
Kollaboration	s. 8
Kompasset i praksis	s. 9
Efterskrift	s. 14

Kommunikation: Samtalen og samværet



Vores medarbejdere trives i samtalen om den digitale del af børn og unges liv, og vi er tydelige i vores syn på, hvordan man kommunikerer hensigtsmæssigt både ved og væk fra skærmen.

MÅL Medlemmerne vænner sig til at sætte ord på den digitale del af deres liv over for en voksen - både det sjove og det svære. De videreudvikler evnen til at indgå i samtaler ansigt til ansigt. Og de bliver i stand til at reflektere over konsekvenserne af egne og andres handlinger og ytringer såvel online som offline. Ambitionen er, at medlemmerne ved at de kan gå til os med udfordringer og har tillid til, at vi kan hjælpe dem.

POTENTIALE Vores positive tilgang til digitale fællesskaber baner vejen for en unik indsigt i børn og unges liv online, samtidig med at den inspirerer vores medlemmer til at undersøge, hvilke fællesskaber der findes inden for deres interesseområde. Den åbne og fordomsfrie dialog er desuden en måde at arbejde med trivsel og forebyggelse af mobning og fællesskabsproblemer.

SMS





Fællesskaber: Det digitale fælles tredje

Det falder vores medarbejdere naturligt at initiere og facilitere aktiviteter med det digitale som et fælles tredje.

MÅL Medlemmernes sociale horisont udvides, idet de i klubben får mulighed for at indgå i større eller andre fællesskaber end ellers i kraft af aktiviteter med noget digitalt i centrum.

POTENTIALE Kompetencer, som sædvanligvis ikke honoreres i en børne-/ungekultur, sættes i spil i aktiviteter centreret om noget digitalt. Disse danner grundlag for nye sociale konstellationer på tværs af alder, køn og kompetencer, og de skaber plads til de børn og unge, der ofte ender uden for fællesskaberne i andre sammenhænge. Derfor inkluderer vores pædagogiske arbejde spil og digitale medier, der styrker fællesskabet.



Kreativitet: Opfindsomheden og nysgerrigheden



Vores medarbejdere understøtter og udfordrer medlemmernes kreative udfoldelse med afsæt i det digitale og inspirerer dem til at være nysgerrige på, hvilke muligheder det giver at udtrykke sig kreativt digitalt.

MÅL Medlemmerne bruger digitale platforme på en sjov og kreativ måde. De bliver nysgerrige på at undersøge, hvordan de kan få mere ud af en app ved at bruge den på en - for dem - ny måde, og de bruger digital inspiration til at udvikle kompetencer inden for et givent interesseområde såvel fysisk som digitalt.

POTENTIALE Aktiviteter centreret om en kreativ brug af digitale medier styrker evnen til at anvende digitale enheder som værktøjer og som midler til at generere viden, kompetencer og erfaringer. Som følge heraf bliver det en selvfølge ikke udelukkende at bruge smartphonen til passivt tidsfordriv.





Kritisk tænkning: Det kritiske blik og den sunde fornuft

Vores medarbejdere motiverer børn og unge i udviklingen af kritisk sans og ansporer dem til at bruge deres sunde fornuft i mødet med digitalt indhold.

MÅL Børn og unge møder digitalt indhold med et kritisk og nysgerrigt blik, og de er i stand til at vurdere om det skildrede står mål med virkeligheden. De reflekterer over konsekvensen af digitale handlinger ligefra målrettet selvfremstilling til likes.

POTENTIALE Gennem samvær i klubben og undervisning i digital dannelse laver pædagogerne passende forstyrrelser i medlemmernes online hverdag, hvilket udvikler deres kritiske sans. En kritisk tilgang til digitalt indhold øger chancen for, at medlemmerne:

1. oplever både færre og mindre udfordringer online.
2. bruger deres sunde fornuft til at træffe hensigtsmæssige beslutninger, når de møder fx rygter, konflikter, fristelser eller dilemmaer online.
3. mærker efter hvordan spil, sociale medier og digitalt indhold påvirker dem, så de bliver i stand til aktivt at vælge elementer til og fra.



Kollaboration: Samarbejdet i spil og samtalen om film



Vores medarbejderes valg af digitale spil og film hviler på faglige vurderinger. Pædagogerne har kendskab til spillets/filmens karakter og indhold således, at den faglige vurdering er foretaget på et oplyst grundlag.

MÅL Medlemmerne præsenteres for spil og film, der af pædagogerne vurderes ift. egnethed og læringspotentiale hos målgruppen. Inden påbegyndt aktivitet er både formål og indhold overvejet nøje. Ved spil anvendes PEGIs retningslinjer som rettesnor med dette forbehold: *"Mærkningen er først og fremmest vejledende om spillets indhold på billed- og lydside. [...] børn er forskellige og har forskellige grader af modenhed, og derfor skal PEGI ikke tolkes som et egentligt forbud mod, om bestemte spil må spilles af yngre børn."* (MEDIERÅDET FOR BØRN OG UNGE, 2021).

POTENTIALE Når pædagogerne - efter en faglig vurdering - har mulighed for at introducere spil, som er populære eller efterspurgte blandt medlemmerne, kan de være med til at sætte rammerne og tonen i spillet, samtidig med at børnene oplever medinddragelse. Mange populære spil er for børnene digitale legefællesskaber med mulighed for at træne færdigheder som samarbejde, strategisk og kreativ tænkning, rumlig-visuel intelligens, sprog og problemløsning. I klubben kan færdighederne trænes og fællesskabet dyrkes i trygge rammer og under pædagogisk opsyn.





Kommunikation: Samtalen og samværet

Hvordan sikrer vi, at pejlemærket opfyldes og vedligeholdes i vores afdeling?

I kildegården opsøger vi de børn, der sidder alene med deres mobiler. Vi spørger nysgerrigt ind til, hvad barnet laver og hvorfor barnet sidder alene.

Alt efter hvilket barn det er og hvilken relation, den pågældende pædagog har til barnet, kan det udvikle sig til en mere uddybende samtale.

Hvis det opleves relevant, spørges der også ind til, hvordan rammerne er derhjemme. Vi indsamler så meget information som muligt, før vi kan afgøre, hvad næste skridt er: Måske er det nødvendigt at kontakte forældrene. Måske er det nødvendigt at få hjælp fra en anden part f.eks. vores medieambassadør. Måske er en konflikthåndtering nødvendig, og det kan derfor blive aktuelt at inddrage den/de andre medlemmer/klassekammerater der er involveret.

I klub Kildegården har flere medarbejder forskellige ansvarsområder ift. sociale medier, hvorfor der altid er en at gå til eller spørge til råds, hvis børn og unge oplever udfordringer eller kommer i konflikter i deres online verden.

Herefter vil vi være lidt ekstra opmærksomme på barnet i den efterfølgende periode. Desuden tages barnet op i personalegruppen således at vi kan sparre med hinanden og dermed yde en samlet indsats for at sikre barnets trivsel.

Fællesskaber: Det digitale fælles tredje

Kreativitet: Opfindsomheden og nysgerrigheden



Hvordan sikrer vi, at pejlemærket opfyldes og vedligeholdes i vores afdeling?

I klub Kildegården sætter vi gerne rammerne for, at det digitale kan være et fælles udgangspunkt for en aktivitet. Vi tager ofte afsæt i et medie som enten barnet eller pædagogen er stærk i, så vi kan lære af hinanden.

En pædagog er ofte selv med til at starte en aktivitet op og trækker sig så fra aktiviteten, når andre børn viser interesse og deltager, for på den måde at give plads til et nyt fællesskab.

Vi forsøger også at håndplukke de børn, vi ved er på kanten af fællesskabet og prøver at sammensætte disse i en digital aktivitet, i håbet om at skabe relationer på tværs af børnegrupper, relationer som børnene kan få gavn af senere hen. Dette kan f.eks. være i Counter-Strike eller Fortnite, hvor man er nødt til at kommunikere for at få succes. Det kan også være gennem ideudveksling i Minecraft eller det inspirerende i Pinterest.

Vi hjælper også til med at skabe og fastholde interessen for et digitalt element og sammensætte tidligere relationer med dette som fælles tredje. På den måde bliver barnets viden om et "populært" digitalt medie større og giver derfor nemmere adgang til et fællesskab.

Kritisk tænkning: Det kritiske blik og den sunde fornuft



Hvordan sikrer vi, at pejlemærket opfyldes og vedligeholdes i vores afdeling? Kom med konkrete eksempler.

I Kildegården støtter vi medlemmerne i at møde digitålt indhold med et kritisk blik. Vi stiller opklarende og nysgerrige spørgsmål, herunder spørgsmål om kilders troværdighed.

Vi stiller reflekterende spørgsmål, som udfordrer medlemmernes holdninger, for at kunne bidrage med flere perspektiver, og guider dem samtidigt med et voksent synspunkt. Desuden stiller vi en række hv-spørgsmål, der hjælper medlemmerne til at finde ud af, hvad der er sandt og falsk.

I en samtale om en kildes troværdighed, tager vi enten udgangspunkt i uvidenhed for at give barnet plads til at fortælle, eller i egne erfaringer, hvis barnet har svært ved at sætte ord på en given situation. Desuden opfordrer vi børnene til at dele deres erfaringer med hinanden, for på den måde give dem oplevelsen af at de ikke står alene.



Kollaboration: Samarbejdet i spil og samtalen om film

Hvordan sikrer vi, at pejlemærket opfyldes og vedligeholdes i vores afdeling? Kom med konkrete eksempler.

I kildegården gør vi brug af både spillefilm og computerspil. Vi overholder medierådets aldersmærkningen for film og vi tager udgangspunkt i Pegi anbefalingen, når vi vurderer et spils egnethed. Desuden tester og vurderer kompetente medarbejdere hvorvidt spil og film indeholder et socialt eller kreativt læringspotentiale. Det vurderes om et givent spil indeholder egenskaber, der kan bidrage til medlemmernes udvikling herunder deres samarbejds- og kommunikationsevner, samt deres kritiske tænkning. Film vurderes ud fra deres indhold herunder tema, og om filmen giver anledning til dybere samtaler.

Desuden sparrer vi med hinanden, da vi alle kan bistå med forskellige syn på, hvad en film eller et spil kan bidrage med.

Efterskrift: Fremtiden

Det pædagogiske arbejde i spændingsfeltet mellem børn og unge og digitale medier er en dynamisk og kontinuerlig proces, der fordrer løbende revurdering og kvalificering af indsatsen. Derfor er formuleringen af *Klubbernes Digitale Kompas* kun begyndelsen.

Som fagpersoner er vi nødt til at prioritere at holde os opdaterede på den digitale del af et moderne børne-/ungeliv, hvis vi fortsat vil være dem, der hjælper børn og unge til at mestre at navigere i en verden af memes, snaps og evigt foranderlige digitale fællesskaber.

Allerede fra grundskolens 4. klassetrin snakker vi systematisk med børnene om fx konflikter online, og det øger chancen for at vi kan gøre en forskel, når børnene er blevet ældre og problemerne alvorligere og de måske oplever ikke at have nogle voksne at gå til.

Ved at positionere os som kompetente voksne, der som minimum ved *lidt* ekstra om børn og unges digitale liv, stiller vi os til rådighed for nuancerede snakke om brug af digitale medier. Her kan vi bidrage med etisk perspektivering på deres oplevelser, konflikter og erfaringer online. På den måde fungerer vores arbejde med digitale medier i en pædagogisk kontekst som et middel til forebyggelse af mobning og mistrivsel.

Vi har påtaget os opgaven at beskæftige os pædagogisk med børn og unges digitale trivsel, og den opgave kommer vi ikke til at slippe. Klubledelserne forpligter sig derfor gensidigt til at genbesøge *Klubbernes Digitale Kompas* fast én gang årligt for dels at holde hinanden op på at værktøjet bruges i hverdagen ude i afdelingerne, og dels at sørge for at nye medarbejdere præsenteres for det.

Alt dette gør vi, fordi den digitale barndom og ungdom er for vigtig til at lade børn og unge stå alene med ansvaret for den.

*Klublederne i Roskilde Kommune
1. januar 2023*



KLUBBERNES DIGITALE KOMPAS

© 2023, Klubberne i Roskilde

Ord og grafisk arbejde: Maria Winther Madsen.
Layout: Opsat i InDesign og sat med Montserrat.