

Dahle, M.S. & Meyer, G.S. (2024). Digital danning i barnehage, skole, hjem og fritid – en innledning. I M.S. Dahle & G.S. Meyer (Red.), *Danning i digitale praksiser. Digital danning i barnehage, skole, hjem og fritid* (s. 19–28). Fagbokforlaget.
DOI: <https://doi.org/10.55669/oa380302>

2

Digital danning i barnehage, skole, hjem og fritid – *en innledning*

Margunn Serigstad Dahle og Grete Skjeggstad Meyer

All we have to decide is what to do with the time that is given us.

J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*

Vi velger ikke tiden vi lever i, men vi velger hvordan vi vil møte den. Vismannen Gandalf deler denne dype refleksjonen med hovedpersonen Frodo i Tolkiens kjente trilogi *Ringenes Herre*, utgitt i 1954–1955. En tidløs sannhet som nå gjelder oss, i vår digitale samtid. Tar vi ansvaret i møte med nye muligheter og utfordringer, slik vismannen Gandalf oppfordret Frodo til å gjøre?

Spørsmålet er aktuelt i møte med barn og unges danning i en hverdag der digitale medier er vevd inn i lek og læring så vel som i underholdning og sosiale relasjoner, og der kunstig intelligens inntar stadig nye arenaer. Direkte og indirekte omgis den unge generasjonen av en rekke digitale for-

tellinger der verdier, holdninger og perspektiver får betydning for selvbylde, selvfølelse og identitetsutvikling, og dermed berører kjernen i den personlige danningen. Med tanke på innvirkningen det digitale har på forståelsen av verden, «den andre» og en selv, er det for eksempel vesentlig å spørre hva vennskap i digitale rom kan bety for dannelsingsprosessen. Oppveksten i en medialisert kultur, der digital logikk, samhandling og praksis er integrert i de ulike sfærene av hverdagslivet, skaper dermed behov for refleksjon, undring og diskusjon – både om hva det vil si å være menneske og hvordan dannelsingsprosessen foregår i vår tid.

Dette overordnede perspektivet utgjør bakteppet for denne vitenskapelige antologien, med bidrag både fra dansk og norsk kontekst. I begge landene ser vi et tydelig behov for større bevisstgjøring om barndom og danning i møte med hverdagens sømløse overgang mellom det analoge og det digitale. Antologien legger til grunn at på samme måte som det er lite tjenlig å snakke om henholdsvis barndom og digital barndom i vår tid, oppleves det kunstig å sette et skarpt skille mellom danning og digital danning. For å kunne klargjøre den faglige samtalen, er det imidlertid nødvendig å skjelne mellom benevnelser som danning og digital danning, slik det framkommer i de ulike kapitlene. Da kan vi lettere se sammenhenger og åpne for nye perspektiver på kompleksiteten i en medialisert hverdag.

Når antologien ser på danning i digitale praksiser i kontekstene barnehage, skole, hjem og fritid, skjer det innenfor rammen av henholdsvis det pedagogiske og det mediefaglige kunnskapsfeltet. Selv om begge disse fagområdene fokuserer både på danning og på digital barndom, savnes et større fokus på relasjonen mellom danningen og det digitale. Behovet for forskning på dette feltet bekreftes i kapittel 4, som foretar en litteraturgjennomgang (review) for å identifisere kunnskapsgrunnet for det digitale dannelsingsaspektet i pedagogisk arbeid i barnehage og skole.

Hovedanliggendet for denne antologien er nettopp å fremskaffe mer forskning på digital danning i lys av et helhetlig dannelsingsperspektiv. Kapitlene representerer et bredt spekter av forskningsprosjekter fra ulike praksiser både på utdanningsarenaer og i hjem og fritid. Her deles ny innsikt, dype refleksjoner og utfordrende spørsmål som bidrar til større forståelse for kompleksiteten i koblingen mellom danningen og det digitale og dermed møter kunnskapsbehov både hos forskere og fagpersoner i sektoren.

Begrepsbruk og forskning

I norsk dagligtale og i den faglige samtalen brukes *danning* med noe ulikt innhold. Videre ser mange *dannelse* som synonym til *danning*, samtidig som det vektlegges at danning har med prosess å gjøre, mens dannelse assosieres med et produkt (Bundsgaard, 2023, s. 16). Begge begrepene brukes i norsk forskningslitteratur.

Når begrepet *danning* er valgt i denne antologien, ligger forankringen i Gert Biestas vektlegging av individet som subjekt, med en bevissthet om «å være et selv, å være et jeg» og å ha rett og frihet til å si nei (2020, s. 151). Samtidig påpeker Biesta viktigheten av å være verdensvendt (2022, s. 172). Danningen innebærer dermed å få mennesket til å rette sin oppmerksomhet ut mot verden.

Danning forstås da som noe som bidrar til «å forme og utvikle hele mennesket, både som individ og som deltaker i fellesskap på flere nivåer» (Sødal, 2018, s. 84). Danningen skjer kontinuerlig, både i strukturerte og i hverdagslige hendelser. Dannelsingsprosessen er innholdsfylt, forutsetter medbestemmelse, bygger på verdier og har meningsdanning som et sentralt aspekt. Da danning kom inn i skolens formålsparagraf i 2008, erstattet det bruken av oppdragelse (Dahle et al., 2022, s. 281). Forståelsen av danning (*Bildung*) er i stor grad basert på tradisjonen etter den tyske filosofen Wilhelm von Humboldts bruk av konseptet (Sjöström et al., 2017).

Ifølge Biesta er det viktig å skille mellom begrepene *Erziehung* (oppdragelse) og *Bildung* (danning). Biesta vektlegger videre at i arbeid med barn og unge er det også viktig å merke seg at oppdragelse og utdanning alltid har form av en makthandling (Biesta, 2022, s. 26). Med referanse til Dietrich Benner ser Biesta på oppdragelse som «reproduksjon av den eksisterende sosiale orden» og et blikk som kommer fra noen utenfor en selv, mens danning forstås som «orientert mot frigjøring» og selvets eget blikk på verden (Biesta, 2020, s. 152). Danning er da en refleksiv prosess som innebærer å utvikle en holdning til eksisterende kultur og samfunn (Biesta, 2012 s. 817).

Når vi i denne antologien bruker ordparet *digital danning*, er ikke minst det refleksive aspektet ved dannelsesbegrepet vesentlig. Digital danning forstås her som noe mer enn digital kompetanse, som i stor grad dreier seg om digitale ferdigheter og digital dømmekraft knyttet til skjermbruk. Daniel Schofield peker på at digital kompetanse gjerne tolkes som smale ferdigheter, og etterlyser vektlegging av de mer komplekse og etiske sidene (Schofield, 2018, s. 152). Han hevder at digital danning også inkluderer «et normativt

aspekt – en etikk som ikke bare er koblet til en selv, men også til å oppnå ‘det gode’, både for en selv og med et ansvarsforhold til samfunnet og verden» (Schofield, 2018, s. 153).

Når antologien har fokus på koblingen mellom danning og det digitale, gir altså digital danning uttrykk for en helhetlig forståelse av hvordan barn og unge utvikler sin identitet i en digital kontekst (Erstad, 2010, s. 111). Begrepet favner både bredt og helhetlig og innbefatter «evne og vilje til å mestre eget liv» (Schofield, 2018, s. 150). Det trengs derfor kunnskap om det digitale og innsikt i hvordan og hvorfor den digitale teknologien virker inn på våre valg og vårt hverdagsliv. Som medieforsker Stine Liv Johansen skriver i kapittel 3, er derfor fokuset på digital danning viktig for folk flest, ikke bare i møte med barn og unge eller dem som er særlig aktive på digitale arenaer.

Med denne utgivelsen ønsker vi å bidra til en dypere forståelse av dannelsesprosessen i digitale kontekster. For barn og unge gjelder dette særlig digitale arenaer i barnehage og skole i tillegg til hjem og fritid. De digitale sfærene er imidlertid overlappende i alles liv. Digitale medier er sømløst vevd inn i de fleste av livets situasjoner, både privat og på den offentlige arena. Spørsmålet i denne antologien er derfor både om – og hvordan – vi tar ansvaret i møte med nye muligheter og utfordringer i vår digitale samtid.

Kontekst og debatt

Både i Norge og Danmark ser vi interesse for det digitale livet gjennom nasjonale rapporter, politiske utspill og diskusjoner i mediene. Danning er imidlertid ikke koblet på denne diskusjonen i særlig grad. Samtidig er begrepet danning sentralt i politiske føringer og i planverket for både barnehage og skole i begge landene. I norsk kontekst ser vi at Utdanningsdirektoratet har knyttet dannelsesperspektivet til Profesjonsfaglig digital kompetanse (PfdK), mens nasjonale styringsdokument mangler denne koblingen. Den danske læringsportalen Emu knytter på sin side sammen danning og digital kompetanse.

I Norge er «Barnehagens digitale praksis» tatt inn i *Rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver* (Kunnskapsdepartementet, 2017), mens grunnskolens overordnede del ser digitale ferdigheter som del av de grunnleggende ferdighetene (Kunnskapsdepartementet, 2020). Ingen av dem bruker begrepene digital danning eller digital dannelse. Ved søk på Regjering.no

(28.04.2023) finner vi heller ikke disse begrepene. Det samme gjelder *Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole 2023–2030* (Kunnskapsdepartementet, 2023) og *Rett på nett – Nasjonal strategi for trygg digital oppvekst* (BFD, 2021).

I Danmark bruker den nevnte læringsportalen Emu begrepet digital dannelse knyttet til grunnskolen (2022). Utfra et søk på Børne- og Undervisningsministeriets hjemmeside synes ellers spørsmålet om digital kompetanse å være høyt oppe på agendaen. Undervisningsministeriet har satt i gang et stort prosjekt kalt Danmarks Digitale Dannelsesmål. Etter søknad er ca. 50 millioner danske kroner blitt tildelt de fire aktørene Medierådet for Børn og Unge, Børns Vilkår, Red Barnet og Center for Digital Pædagogik. Prosjektperioden er 2023–2025. Videre merker vi oss at det på den danske regjeringens nettsider finnes en artikkel fra nettverket Tech & Trivsel om digitaliseringens skyggesider for barn og unge (Ågård, Madsen & Ringheim, 2022). Den danske regjeringen har også etablert en tech-ekspertgruppe som skal se på hvordan samfunnet kan møte de teknologiske utfordringene (Altinget, 2023).

Diskusjonen om skjerm- og teknologibruk har ellers gått høyt i Danmark det siste året. Johansen hevder i en kommentar til debatten at fokuset på begrensninger og forbud har overskygget viktigheten av å finne et mer balansert syn på digital teknologi (Altinget.dk, 27.06.2023).

I norsk kontekst ser vi at regjeringen vil vite mer om konsekvensene av barns skjermbruk. I april 2023 ble *Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole* publisert. Her nevnes dannelse én eneste gang: «Når barnehagen tar imot barna, har mange allerede digitale erfaringer og referanser. Barnehagene må forholde seg til dette på lik linje med alle andre erfaringer som utgjør deler av barnets oppvekst og dannelse» (2023, s. 14). I juni 2023 nedsatte så den norske regjeringen et skjermbrukutvalg (regjeringen.no) med oppdrag om å se på hvordan skjermbruk påvirker konsentrasjon, søvnkvalitet, psykisk helse og læring hos barn og unge. Utvalget ledes av Robert Steen.

Presentasjon av kapitlene

Utvalgslederen bidrar også i denne antologien. Steens essay *Virkelige vennskap i en digital verden. En historie om viktigheten av å forstå* er plassert som det første kapitlet, da det gir et naturlig anslag til antologien som helhet.

For: Hva vil det si å være menneske, og hva vil det si å dannes i vår medialiserte kultur, der det digitale er vevd inn i hverdagens ulike sfærer, og der det egentlig ikke gir mening å snakke om livet og det digitale livet? I en slik virkelighet utvikles virkelige vennskap i den «uvirkelige» spillverdenen så vel som i fysiske fellesskap.

Trude og Robert Steen fikk et sterkt og uventet møte med virkeligheten etter at deres alvorlig syke sønn døde, 25 år gammel. Mats hadde slett ikke vært ensom, slik de trodde, men hatt nært fellesskap med mange andre som logget seg på for å vandre inn i en mytisk fantasiverden. Det var virkelige, gjensidige vennskap som satte varige spor, men som foreldrene ikke oppdaget før etter at Mats var død. Da begynte de å forstå arenaen de før bare hadde hatt sterke meninger om. Oppfordringen fra Robert Steen er klar: La oss søke å forstå.

Videre hører også Stine Liv Johansens kapittel *Hvis digital dannelse er svaret, hvad er så spørsmålet?* naturlig hjemme i antologiens introduksjonsdel. I kapittel 3 både avdekker og analyserer Johansen grunnleggende sider ved vår digitale samtid, med Danmark som horisont. Forfatteren presenterer en dynamisk forståelse av digital dannelse, der begrepet innebærer mer enn å kunne utøve nettvett og inneha digital kompetanse. Hun understreker hvor viktig det er å kunne forholde seg til kompleksiteten i en digital hverdag, og oppfordrer til refleksjon.

Antologien er videre strukturert med to hoveddeler, der kapitlene 4–9 belyser ulike aspekter ved *Digital dannelse i barnehage, skole og lærerutdanning*, og kapitlene 10–12 er knyttet til *Digital dannelse i hjem og fritid*.

I kapittel 4, *Digital dannelse i barnehage og grunnskole i Norge og Danmark*. En *scoping-oversikt*, kartlegger Beate Eltarvåg Gjesdal og Grete Skjeggstad Meyer tilgjengelig kunnskap om digital dannelse på disse arenaene ut fra relevant forskningslitteratur i tiårsperioden 2012 til 2022. Oversikten viser behov både for begrepsavklaring og for mer forskning på digital dannelse. Forfatterne påpeker nødvendigheten av etiske refleksjoner i barnehage og skole i møte med nye dannelsesformer, og etterlyser forskning knyttet til prosesser rundt digital dannelse. De lanserer Torgersen og Sæverots (2012) begreper «digital slumring» og «digital vekking» som relevante innsteg til holdningsskapende arbeid i samarbeidet mellom hjem og barnehage/skole, og gir konkrete forslag til integrering av digital dannelse i lærerutdanningene.

Trude Kyrkjebø utforsker i kapittel 5 digital dannelse som aktuelt begrep i barnehagen. Kapittelet *Dannelse og digitale praksiser i barnehagen*. På spor av

av *pedagogiske dannelsesdiskurser* bygger på en empirisk studie om barnehagens digitale praksis. Dette er en diskursorientert og sosiologisk inspirert studie og et kritisk bidrag inn i en flerstemt debatt om pedagogisk bruk av digital teknologi i barnehagen, sett i lys av barnehagens dannelsesoppdrag. Ved hjelp av sosial handlingsteori drøfter forfatteren hvorvidt pedagogiske dannelsesdiskurser i digitale barnehagekontekster er verdirasjonelle eller formålsrasjonelle. Diskusjonen synliggjør den digitale danningen som et pedagogisk dilemma.

Klaus Thestrup kobler det globale til det lokale, med danske barnehager som kontekst. Kapittel 6, *Globale børn. Om billedleg og digital dannelse i børnehaver*, har et globalt perspektiv. Kapitlet bygger på flere forskningsprosjekter der det er utviklet metodiske grep for å kunne spørre hvordan barns møte med verden og med bilder bidrar til digital danning. Den skapende prosessen med bilder har som mål at barna ser alle mennesker som likeverdige og oppdager at vi er bundet sammen i forpliktende fellesskap. Et sentralt perspektiv er at digital danning innbefatter å være borger i en globalisert og digital verden der det å skape felles kommunikasjons- og kulturformer er omdreiningspunktet.

I kapittel 7, *Fra lærebok til nett. Læreres erfaringer i lys av danning og digital kompetanse*, utforsker Per Ivar Kjærgård hvilke erfaringer lærere gjør i overgangen fra den fysiske læreboken til digitale læremidler, relatert til sentrale perspektiver i LK 20. Han legger særlig vekt på dannelsesaspektet og digital kompetanse. Dette er en kvalitativ studie der fem matematikklærere i ungdomsskolen intervjues med utgangspunkt i en case med det heldigitale nettbaserte læremiddelet Campus Inkrement.

Runar Eikhaug og Beate Eltarvåg Gjesdal undersøker i kapittel 8 studenters erfaringer med First Lego League (FLL), brukt som obligatorisk praksisperiode i grunnskolelærerutdanningen. *Danning av morgendagens helter. First Lego League-praksis som læringsarena for lærerstudenter* undersøker om FLL-praksisen har utrustet studentene til å jobbe med programmering og danning av egen læreridentitet. Dette er en case-studie med kvalitativ innholdsanalyse av spørreundersøkelser utført blant tre kull med grunnskolelærerstudenter (5.–10. trinn).

I kapittel 9 rettes fokus mot *Digitalisering, dialog og danning i lærerutdanningen – med engelskfaget som case*. Bidraget fra Astrid Haugestad og Charles Keeling bygger på en kvantitativ-kvalitativ undersøkelse blant 207 studenter ved fire utdanningsinstitusjoner i Norge og Sverige i tidsrommet 2020–2022, der intensjonen var å belyse hvordan studenter oppfatter ulike digitale kurs-

design i engelskfaget. Med referanse til et sosiokulturelt læringssyn ses her dialog, samhandling, resonans og autonomi i et dannelsingsperspektiv. Studien viser at studentene opplever det direkte, fysiske møtet som avgjørende i sin profesjonsutdanning. Sosiale relasjoner fremmer samhandling og læring, samtidig som resonans og dialog fremheves som sentrale moment for danningen i møte med det digitale.

Øyvind Økland setter i kapittel 10 søkelyset på ungdom som er opptatt av bærekraftsspørsmål og på hvordan det digitale spiller inn i deres engasjement samt bidrar til læring og digital danning. *Miljøengasjement som digital danning* presenterer en delstudie i et større EU-prosjekt, med ungdommer fra 13 ulike land. Datamaterialet består av observasjoner og semistrukturerte intervjuer, som er transkribert og kodet for å finne empirinære koder. Studien peker på Biestas syn på danning som indre drevet og på danning som demokratisk medborgerskap.

I de siste to kapitlene rettes fokus mot barn og unges bruk av dataspill og foreldrenes holdninger, media literacy og mediestrategier. Carol Azungi Dralega skriver i kapittel 11 om *Video game regulation, literacies, and marginality. Multicultural and user-centred research initiative empowering immigrant families in Norway*. Kapitlet beskriver en kvalitativ studie med formål å fremme digital media literacy og medieregulering i flerkulturelle familier i Norge. Data som gjelder foreldrene er i fokus, med et forskningsdesign som består av dokumentanalyse, fokusintervju med tre foreldregrupper, et spørreskjema til barna og et dialogseminar med foresatte. Dataanalysen bygger på digital media literacy og teorier om deltagende kommunikasjon, med konseptet digital danning. Studien gir innsikt i hvordan en kan møte behov hos «etniske minoriteter» og gi brukervennlige og behovsbaserte tilbud til blant annet immigrantfamilier med barn som spiller dataspill.

Kapittel 12 omhandler foreldres mediestrategier i møte med ulike utfordringer de opplever ved de unges dataspilling i hjemmet. Margunn Serigstad Dahle, Carol Azungi Dralega og Henry Nsaidzeka Mainsahs studie *Video gaming and parents' mediation strategies in a Norwegian context* er knyttet til et større forskningsprosjekt der også Håkon Repstad bidro. Studiens data er hentet fra prosjektets fokusintervju med foreldre fra ni ulike land med barn i alderen 10–19 år. Kapitlet peker på den nøkkelrollen kritisk media literacy har i hjemmet, og dermed på dannelsingsperspektivet i relasjon til dataspill som digital praksis.

Referanser

- Altinget (2023). *Anbefalingerne fra regjeringens tech-ekspertgruppe*. <https://www.altinget.dk/artikel/her-er-anbefalingerne-fra-regjeringens-tech-ekspertgruppe>
- Barne- og familiedepartementet (BFD) (2021). *Rett på nett – Nasjonal strategi for trygg digital oppvekst*. Rett på nett – regjeringen.no
- Biesta, G. J. J. (2022). *Verdensvendt utdanning – et perspektiv for nutiden*. Forlaget Klim.
- Biesta, G. J. J. (2020). Danning og oppdragelse – om viktigheten av å skille. I T. Sævi & G. J.J. Biesta (Red.), *Pedagogikk, periferi og verdi: eksistensiell dialog om skole og samfunn* (1. utgave. utg.). Fagbokforlaget.
- Biesta, G. (2012). Becoming world-wise: An educational perspective on the rhetorical curriculum. *Journal of curriculum studies*, 44(6, Special Issue), 815–826. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.730285>
- Børne- og Undervisningsministeriet (2021). Pulje til styrket indsats for digital dannelse af børn og unge. <https://www.uvm.dk/aktuelt/nyheder/uvm/2022/jul/pulje-til-styrket-indsats-for-digital-dannelse-af-boern-og-unge-er-aaben>
- Bundsgaard, J. (2023). *Digital dannelse*. Cappelen Damm.
- Dahle, M. S., Hodøl, H.-O., Kyrkjebø, T. & Økland, Ø. (2022). Barns skjermbruk som tema i samarbeidet mellom barnehage og hjem – et forsømt område? I *Prismet*, 73(4), 279–296. <https://doi.org/10.5617/pri.10091>
- Erstad, O. (2010). *Digital kompetanse i skolen – en innføring*. (2. utg.) Universitetsforlaget.
- Johansen, S. L. (2023). *Skærmdebatten har taget teknologien som gissel*. <https://www.altinget.dk/digital/artikel/skaermdebatten-har-taget-teknologien-som-gidsel>
- Kunnskapsdepartementet (2020). *Kunnskapsløftet*. Læreplanverk.
- Kunnskapsdepartementet (2017). *Rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*.
- Medierådet (2022). *De første digitale skridt*. <https://www.medieraadet.dk/medieraadet/de-foerste-digitale-skridt/de-foerste-digitale-skridt>
- Medierådet DK (2019–2020). *Digital Dannelse i Børnehøjde. Del 1–4 Digital_Dannelse_Del_2.pdf*
- Ní Bhroin, N. & Rehder, M. M. (2018). *Digital Natives or Naïve Experts? Exploring how Norwegian children (aged 9–15) understand the Internet*. EU Kids Online. 20181114_EU Kids Online Norway report_NNBMMR (lse.ac.uk)
- NOU (2021). *Barneliv foran, bak og i skjermen. Utvalg for beskyttelse av barn og unge mot skadelig medieinnhold – med særlig vekt på pornografisk og seksualisert innhold*. NOU 2021:3.
- Sjöström, J., Frerichs, N., Zuin, V. G. & Eilks, I. (2017). Use of the concept of Bildung in the International science education literature, its potential, and implications for teaching and learning. *Studies in science education*, 53(2), 165–192. <https://doi.org/10.1080/03057267.2017.1384649>
- Schofield, D. (2018). Digital danning i skolen: Etikk, ansvar og refleksiv kompetanse. I V. Frantzen & D. Schofield (Red.) *Mediepedagogikk og mediekompetanse: danning og læring i en ny mediekultur*, 145–163. Fagbokforlaget.
- Sødal, H. K. (2018). *Kristen arv og tradisjon i barnehagen*. Cappelen Damm Akademisk.
- WHO (2019). *To grow up healthy, children need to sit less and play more: New WHO guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5*

years of age. <https://www.who.int/news-room/detail/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more> (Lastet ned 28.april, 2023).

Ågård, D., Madsen, D. & Ringheim, H.A. (2022). *Opråb fra eksperter: Digitaliseringens skyggesider skal i fokus i kampen mod mistrivsel.* <https://www.altinget.dk/artikel/opraab-fra-eksperter-digitaliseringens-skyggesider-skal-i-fokus-i-kampen-mod-mistrivsel>