



UNIVERSITETET I
NORDLAND

Barnehagens digitale hverdag.

Emnekode: FL200L

Kandidatnummer: 120

Studium: Førskolelærerutdanningen

Semester: Vår 2014

Dato: 02/05/14

Totalt antall sider: 33



INNHold

1.0 Innledning	1
1.1 Problemstilling	3
1.2 Begrepsavklaring	3
1.3 Oppgavens oppbygning	4
2.0 Teori	5
2.1 Tidligere forskning på området	5
2.2 Teoretisk forankring	5
2.2.1 Bruk av digitalkamera	6
2.2.2 Språkstimulering	7
2.2.3 Skrivetrening	7
2.2.4 Digitale og sosiale skiller	8
2.2.5 Digitale miljøer i barnehagen	8
2.2.6 Vygotsky	9
2.3 Lover og forskrifter	9
3.0 Metode	10
3.1 informantene og barnehagene	11
3.2 Førforståelsen	11
3.3 Intervjuet	12
3.3.1 Feilkilder	12
3.3.2 Etske retningslinjer	13
4.0 Mine funn i Solsikka Barnehage	13
4.1 Mine funn i Villmyra Barnehage	17
5.0 Drøfting av mine funn	18
6.0 Oppsummering og konklusjon	24
Litteraturliste	26
Internett linker til referanser og rapporter nevnt i oppgaven	27
Vedlegg 1, Intervjueguide	28
Vedlegg 2, Grafisk framstilling av hva barnehagene hadde av digitale verktøy	31

1.0 INNLEDNING.

I denne oppgaven skal jeg skrive om Ikt i barnehagen. Dette er et område som jeg alltid har hatt stor interesse for, og da spesielt bruk av pc. Jeg har jobbet en del med IKT i skolen og da primært med 1. klassinger og barna som går på SFO. Jeg har merket meg at det er stor forskjell på ferdighetene til førsteklasingene når de begynner på skolen. Noen har full kontroll og behersker både mus og tastatur utmerket. Andre vet knapt nok hva en mus og et tastatur er, og har store vanskeligheter med å bruke disse.

Så mitt utgangspunkt for denne oppgaven er å finne ut mer av hvordan barnehagen egentlig legger opp denne opplæringen for barna sine, og er det store forskjeller barnehagene imellom?

Jeg har bitt meg merke i at de barna som har problemer med bruken av datautstyret, spesielt musa, fort blir lei og trekker seg unna. Hvordan stimuleres disse barna til å bryne seg på området? Er det en felles forståelse for bruk av IKT i barnehagene, eller er det hvilken barnehage barnet går i som er avgjørende for ferdighetene?

Etter hvert som hverdagen har blitt mer og mer digitalisert er det kommet mange nye «dingser». Det er ikke lenger bare PCer som er blitt allemannseie i norske hjem. PC og Laptop har fått stor konkurranse fra diverse nettbrett og smarttelefoner. Mange barns første digitale opplevelser vil nok nå være med et nettbrett eller en telefon, og mange har kanskje allerede kjennskap til disse når de kommer i barnehagen.

Det er for tiden stort fokus på at nettbrett skal inn i skoler og barnehager. Men for at alt dette fine nye utstyret skal bli brukt, også til pedagogisk arbeid, må personalet henge med på denne utviklingen. Hvordan står det til med ferdighetene hos personalet? Har styrelsen noen reel betydning for nivået på den digitale kompetansen blant personalet og barna?

I følge rammeplanene står det at barnehagen skal:

«gi barn grunnleggende kunnskap på sentrale og aktuelle områder. Barnehagen skal støtte barns nysgjerrighet, kreativitet og vitebegjær og gi utfordringer med utgangspunkt i barnets interesser, kunnskaper og ferdigheter.» (Kunnskapsdepartementet, 2011, s:23)

Rammeplanen sier videre at *«Barn bør få oppleve at digitale verktøy kan være en kilde til lek, kommunikasjon og innhenting av kunnskap.»* (Kunnskapsdepartementet, 2011, s:27)

Her er det viktig å merke seg at det står bør, og ikke skal. Hvilken betydning får det for prioriteringen i den enkelte barnehage? Rammeplanene sier ingenting konkret om hva og hvordan vi skal jobbe med IKT, og er det slik at ordet «bør» blir avgjørende for hvor mye vekt den enkelte barnehage legger på digital kompetanse?

Stoffet i rammeplanen har vært uendret siden 2006. Nina Bølgan ga i 2006 ut, på oppdrag fra kunnskapsdepartementet, et temahefte om IKT i barnehagen. Dette er et hefte som tar for seg mye nyttig informasjon om bruken av digitale verktøy i barnehagen og er ment som et supplement til rammeplanen. Men har det ført til økt bruk av digitale verktøy hos barnehager flest?

Jeg vet at i løpet av de siste årene har det vært et større fokus på å få inn mer bruk av digitale verktøy i barnehagen. I de foreløpige utdragene som er gitt ut av den nye rammeplanen (2016), kan det se ut som om IKT blir tatt mer på alvor og har fått større plass.

Jeg har mange spørsmål angående dette temaet, og for å forsøke å finne mer ut av disse har jeg bestemt meg for å dra ut i nærområdet for å undersøke kunnskapen om, og bruken av digitale verktøy i et for det meste tilfeldig utvalg av barnehager i området. Jeg ønsker å finne ut hva de har av digitalt utstyr, og hvordan de bruker dette. Jeg lurere på om personalet har tilstrekkelig «digital kompetanse» til å bruke disse verktøyene på en konstruktiv og pedagogisk måte i arbeidet med alle barna, også de minste. Jeg vil også prøve å finne ut litt om styrers og barnehagens syn og holdninger til bruk av digitale verktøy generelt.

Mine erfaringer fra både fra praksis og jobb er at personalets innstillinger, erfaringer, holdninger, og ikke minst kompetanse, spiller en avgjørende rolle på hvordan digitale verktøy blir brukt i hverdagen sammen med barna. Min fordom på området er at jeg tror flere har denne holdningen: «*data, nei det har ingenting å gjøre i en barnehage, det får de nok av hjemme, her skal vi leke*», så jeg er spent på å se om magefølelsen min stemmer.

1.1 PROBLEMSTILLING

Det jeg nå har lyst til å finne ut mer om er hvordan den digitale tilstanden i barnehagene er. Hvilke forutsetninger har personalet for å kunne veilede barna til å mestre bruken av digitale hjelpemidler. Hva har barnehagen av digitalt verktøy, blir de brukt og av hvem blir de brukt? Lar personalet også de minste barna få utforske dem, for eksempel kamera, videokamera, pc og skrivere, eller er dette bare forbeholdt de største og de ansatte?

Mange har nok en formening om at bruk av pc i barnehagen og småskolen er pasifiserende og synonymt med at barna sitter alene ved en datamaskin og spiller dataspill. At utstyret primært blir brukt som en hvilepute eller et pusterom for personalet i en hektisk hverdag, i stedet for et konstruktivt pedagogisk verktøy. Jeg har valgt meg ut de minste barna som fokusområde, fordi jeg har småbarnspedagogikk som ferdypningsfag. Min problemstilling blir da som følger:

«Hvordan ivaretar og stimulerer de voksne de minste barnas digitale kompetanse i barnehagen?»

På grunn av oppgavens begrensninger på sideantallet har jeg valgt å skrive om to av de fire barnehagene jeg intervjuet. Jeg tar for meg en barnehage som hadde IKT godt implementert i sin hverdag, og en barnehage som ikke prioriterte dette like mye. Sistnevnte er representativ for de to andre barnehagene som ikke ble tatt med i oppgaven. Grunnen til at jeg har valgt å gjøre det slik, er at disse tre barnehagene hadde så pass like utstyrsparker og jobbet nokså likt med faget. Det ville ha tatt for mye plass om jeg skulle gått grundig inn på alle fire barnehagene.

1.2 BEGREPSAVKLARING

Gjennom de siste 20 årene har gjenstandene og teknologien forbundet med data og datamaskiner, hatt en nærmest eksplosiv utvikling i samfunnet vårt. Sammen med denne utviklingen har det kommet mange nye begreper som er viktige å få definert i forhold til det videre innholdet i denne oppgaven.

IKT – eller Informasjons- og kommunikasjonsteknologi, (tidligere IT og EDB), etter at internett kom er det vanlig å bruke IKT. Forkortelsen tyder på at både informasjon og kommunikasjon er viktige sider ved denne teknologien. (Bølgan, 2008 s.12)

Digitale verktøy – Omfatter blant annet bærbare og stasjonære datamaskiner, nettbrett, digitalt kamera, fargeskrivere, skannere, mobiltelefoner, videokameraer og webkameraer. Internett og program som stimulerer til kreativ bruk av utstyret. Digitale verktøy omhandler altså mye mer enn stereotypien av et barn som sitter alene foran dataspillet sitt. (Bølgan, 2009 s.16 og 17)

Digital kompetanse – Handler om ferdigheter til å bruke utstyret på en forsvarlig og konstruktiv måte. Samtidig handler det om å ha kunnskaper om de lover, etikken og retningslinjene som følger med bruken av digitale verktøy. (Bergersen, Gjerde og Helland, 2010, s.77)

1.3 OPPGAVENS OPPBYGNING

Jeg vil i kapitel to først konsentrere meg om hva som finnes av forskning og teori om bruk av digitale verktøy i barnehagen. Jeg vil deretter prøve å definere noen begreper som jeg kommer til å bruke gjennom oppgaven.

Videre i kapitel tre skal jeg ta for meg mitt valg av metode. Her vil jeg forklare hvilke metoder jeg har brukt og hvorfor jeg valgte nettopp disse.

Kapitel fire og fem vil inneholde en presentasjon og drøfting av hva jeg har funnet ut i mine undersøkelser og kartlegging av barnehagene jeg har besøkt.

Før jeg til slutt i kapittel seks oppsummerer og legger fram min konklusjon på hva jeg har kommet fram til gjennom mine undersøkelser.

2.0 TEORI.

2.1 TIDLIGERE FORSKNING PÅ OMRÅDET.

Jeg har brukt Google og biblioteket på universitetet for å finne relevant forskning og bøker om mitt emne. Her jeg funnet noen oppgaver som tidligere har vært skrevet om IKT i barnehagen men ingen har hatt samme tema som meg, men det har vært interessant lesing, og gitt meg inspirasjon til skrivingen. Som jeg nevnte tidligere har det i de siste årene blitt publisert mye forskning på bruk av digitale verktøy i barnehagen. Senter for IKT i utdanningene har vært til stor hjelp. Her finner man mye ny forskning og artikler om barnas digitale hverdag.

Barnehagemonitor 2013 «*Barnehagens digitale tilstand*» av Jacobsen, Loftsgarden og Lundh tar for seg tilgang, bruk og holdninger hos de ansatte i barnehagen. De ser også på hvordan digitale verktøy blir brukt i det pedagogiske arbeidet sammen med barna.

Guðmundsdóttir, Hardersen, kom i 2011 ut med forskningsrapporten «*Småbarns digitale univers, 0–6-åringers tilgang til og bruk av digitale enheter på fritiden.*» I denne undersøkelsen som er den første i sitt slag ble foreldre til 1277 barn i alderen 0 til 6 år spurt om tilgang og bruk av IKT og medieinnhold på fritiden. Ut fra analysen av denne undersøkelsen skal de prøve å styrke den digitale kompetansen hos barnehageansatte og i barnehagelærerutdanning, som i neste skritt kan bidra til å styrke fremtidens barnehagetilbud.

2.2 TEORETISK FORANKRING.

Som sagt valgte jeg dette temaet for oppgaven siden jeg har en egen interesse for dette faget. Før jeg startet med å lese teori hadde jeg en formening om at det skulle bli vanskelig å finne nok teori siden dette er et så pass nytt fokusområde i barnehagesektoren. Etter hvert som jeg startet jakten på relevante bøker og teorier har jeg blitt overveldet over hvor mye som er kommet de siste fem seks årene. Jeg gikk fra å tro at jeg ikke skulle klare å finne nok teori, til at jeg tilslutt satt på så mye at jeg måtte begrense meg selv. Jeg har hentet inne den teori som jeg mener er mest relevant for min oppgave, men ser at dette teamet er betraktelig større og mer komplisert enn jeg først hadde forestilt meg. Noe som inspirerer meg til og etter hvert

forske mer på dette området. Nina Bølgan har gitt ut flere bøker, temahefter og forskningsrapporter om emnet. Jeg har valgt å bruke mye av hennes stoff siden det er ny forskning som er relevant for min oppgave.

Bølgan 2009 hevder at barnehagen skal være en lærende organisasjon. Den skal ruste barna til å gå inn i et samfunn som stadig er i utvikling, og som hele tiden vil stille nye krav og utfordringer. Et av disse områdene hevder hun er bruk av digitale verktøy. Hun henviser til rammeplanen som forplikter barnehagepersonalet til å oppfordre barna til å iakttå og undre seg over teknologien. Det finnes et vidt spekter av ulike digitale verktøy, og blant dem kan det nevnes datamaskiner (stasjonære og bærbare), digitale kamera, fargeskrivere, skannere, videokamera, webkamera, cd-brennere, mikrofoner, internett, prosjektorer og så videre nærmest i det uendelige. Bølgan sier at personalet i barnehagen skal la barna oppleve variert bruk av digitale verktøy i alle de syv fagområdene som barnehagen skal arbeide innenfor. Arbeidet skal selvsagt tilpasses alder og utviklingsnivå, men alle barn skal få grundig innføring i bruk av digitale verktøy gjennom sin tid i barnehagen. På denne måten mener Bølgan at barnehagen kan bidra til å utjevne digitale forskjeller. Det spiller ingen rolle hvordan man som voksen stiller seg til den teknologiske utviklingen, man er forpliktet til å bedrive opplæring innenfor diverse digitalt utstyr, og dermed gi barna de beste forutsetningene for å møte framtiden. (Bølgan, 2009, s.20/22)

Det er viktig å merke seg at når samfunnet endrer seg, stiller det nye krav til barnehagen. Å være barn i dag kan på ingen måte sammenlignes med barndommen på for eksempel 50- og 80 tallet. I motsetning til mer tradisjonelle medier (eks. TV og film), gir digitale verktøy en unik mulighet til interaksjon, deltakelse og aktivisering. (Bølgan, 2009, s.34)

2.2.1 BRUK AV DIGITALKAMERA.

Bølgan 2008 sier at å bruke digitalkamera aktivt i barnehagen kan være en ideell måte å introdusere digitale verktøy for de minste, siden de fleste barn liker godt å se bilder av seg selv i ulike kontekster. Etter hvert som de blir litt eldre, kan de i samhandling med en voksen bruke kameraet til å ta bilder av andre barn og gjenstander eller situasjoner som oppstår. Selv om barna har begrensede språklige evner, gir bildene dem mulighet til å uttrykke, kommunisere og skape en oppfatning av seg selv. (Bølgan, 2008, s.86)

Barnehagepersonalet må respektere at barnas perspektiv er annerledes enn de voksnes, og at de derfor gjerne velger andre objekter som de ønsker å ta bilde av. Man kan også gi

barna konkrete oppgaver med kameraet. De kan for eksempel bli bedt om å fotografere alt de finner som er gult. Eller at man ber dem fotografere geometriske former. I etterkant av fotograferingen kan man i fellesskap legge bildene inn på datamaskinen og bearbeide dem sammen. Enten at man lager en power-point presentasjon eller at man skriver ut bildene og barnet får lage en collage av fotografiene sine. Sistnevnte er absolutt noe man kan gjøre med de minste barna også. Det er mange muligheter. Det viktigste er at man som voksen stimulerer barnet og viser vei for at datamaskinen kan brukes til andre ting enn bare dataspill. (Bergersen, Gjerde og Helland, 2010, s. 43) Når man skal involvere de små barna i det digitale utstyret i en presset barnehage-økonomi, er det viktig å legge ned noen felles kjøreregler som gjelder for alle, både store og små. For eksempel kan man lage regler som at man alltid skal ha kamerasnoren rundt håndleddet når man bruker kameraet. Alle må få grundig innlæring i hvordan man bruker kameraet, hvilke knapper man skal trykke på, hvor man skal se og så videre. Det kan også være lurt å tenke over funksjonaliteten til kameraet man kjøper med tanke på hvem som skal bruke det. Det bør ha store knapper som det er lett å trykke på. (Bergersen, Gjerde og Helland, 2010 s.47)

2.2.2 SPRÅKSTIMULERING.

Det er særdeles viktig å stimulere til at barna skal benytte språket for å uttrykke egne tanker og følelser. Språket bidrar til at barnet får formidlet de erfaringene det gjør, de ønskene det har og det gir barnet også mulighet til å reflektere over hverdagen sammen med andre. «*Språket er avgjørende for læring, sosiale relasjoner og vennskap*» (Høygård, Mjør & Hoel, 2009, s.4). Mange offentlige dokumenter tar for seg barnehagens rolle i en god språkutvikling. Også her kan digitale verktøy brukes aktivt for å stimulere til utvikling. Bildene som barna har tatt gir en gylden mulighet for å snakke om det som barnet forstår av verden og som det finner interessant. Ved å ta opp slike tema sørger man nærmest automatisk for å få barn som vil snakke med deg. Man har begge et felles konkret utgangspunkt for samtalen. (Bølgan, 2009 ,s.125)

2.2.3 SKRIVETRENING.

En annen ting som datamaskinen er en verdifull bidragsyter til er skrivetrening. Lek er en sentral aktivitet i barnehagen. Innenfor lekens trygge rammer er det lett å forsøke

noe nytt, fordi det er jo bare en lek. Det er ikke mulig å feile. I denne sammenhengen er skrivetrening på datamaskinen ideelt. Det krever minimale motoriske ferdigheter å få til å trykke på tastaturet, og vips så står bokstavene på skjermen – og de kan til og med skrives ut. Dette er en morsom aktivitet både selvstendig og sammen med flere. Ved å være flere sammen blir barna inspirert og lærer av hverandre. Dette er en utmerket måte å leke seg inn i skriftspråket siden det stimulerer til videre utforsking. Datamaskinen bidrar i tillegg til at barnet lærer om skriveretningen og linjeskift automatisk. Når skriving og utforsking blir en lystbetont aktivitet foran datamaskinen stimulerer det barnet til å skrive i andre sammenhenger for hånd. Skriving vil etter hvert også stimulere til lesing, og derfor kan barnet etter hvert oppfatte sammenhengen mellom de to aktivitetene. (Bergersen, Gjerde og Helland, 2010, s. 18)

2.2.4 DIGITALE OG SOSIALE SKILLER.

Barnehagen skal utjevne sosiale forskjeller i samfunnet. Ulike sosiale- og økonomiske forhold gjør at barna kommer til barnehagen med ulike forutsetninger, så også på den digitale arenaen. Barnehagen og resten av utdanningsforløpet i Norge har stor betydning for utjevning av sosiale skiller senere i livet. En av barnehagens oppgaver er å støtte hvert enkelt barn ut fra sine forutsetninger og tilby det et rikt, variert og utfordrende læringsmiljø. I dagens samfunn vil dette også innbefatte digitale verktøy. Hvis barnehagen evner å gi barna et minimum av kunnskap om digitale verktøy vil dette kunne bidra til å utjevne digitale skiller. Bølgen bruker digitale skiller om de barna som mestrer å bruke den digitale teknologien på en kreativ, utforskende og kritisk måte, kontra de barna som ikke kan dette. (Bølgen 2009, s.32 /33)

2.2.5 DIGITALE MILJØER I BARNEHAGEN.

Bølgen sier at man kan finne fire ulike miljøer for digital virksomhet i barnehagen. Kort oppsummert er disse 1. ikke-bruker, 2. begynnere, 3. støttende og 4. som kalles et veiledende miljø. Ikke-brukerne anser gjerne digitale verktøy som en trussel for leken, og som et pasifiserende tidsfordriv. Begynnerne aksepterer at digitale verktøy kan ha positive sider, og benytter gjerne data som et hjelpemiddel overfor enkeltindivider. Datamaskinen er gjerne lite synlig og plassert i utkanten av «der det skjer». Det støttende miljøet aksepterer mer mulighetene som ligger i digitale verktøy, og

integrerer det litt etter litt. De har gjerne enkeltpersoner med gode kunnskaper som brenner for muligheten, og som sprer dette til resten av personalet og barna. De er rollemodeller for de andre, og sørger for at barna har en aktiv rolle i hele prosessen. Samtidig skriver Bølgen at det vil være en dårlig og kortsiktig strategi å overlate ansvaret for de digitale verktøyene til den eller de som ivrer mest, for hva skjer dersom disse slutter eller blir syke over en lengre periode? Utstyret er plassert enkelt tilgjengelig for de som måtte ønske å benytte det. I det veiledende miljøet har digitale verktøy en sentral rolle. Her anser personalet det som en viktig faktor for utviklingen av både språk og sosiale ferdigheter. Digitale verktøy er en drivkraft til endring og utvikling som har en sidestilt rolle i barns læring. (Nina Bølgen, 2008, s.60/63)

2.2.6 VYGOTSKY

Vygotsky, en kjent russisk psykolog som har fått stor betydning for utviklingspsykologien. Han var svært opptatt av prosessen over hva et barn kan få til sammen med en annen, mer kompetent person. Han mente at barnet har mulighet til å lære en ny ferdighet via en annen person gjennom dialogisk samarbeid, modell-læring og instruksjon. Vygotskys teori gikk ut på at læring skjedde fra det sosiale til det individuelle, og vektlegger den sosiale prosessen fremfor barnets selvstendige prestasjoner. (Evenshaug og Hallen 2009 s.126)

2.3 LOVER OG FORSKRIFTER.

Rammeplanen er nok det rammeverket som flest barnehageansatte har kjennskap til, og bruker mest i hverdagen. IKT omtales her med en bred tilnærming.

«Barna bør få oppleve at digitale verktøy kan være en kilde til lek, kommunikasjon og innhenting av kunnskap. arbeidsformene må støtte det nysgjerrige, kreative og lærevillige hos barna» (Kunnskapsdepartementet, 2011, s:27).

I temaheftet om IKT i barnehagen står det følgende:

«Personalets kunnskaper, ferdigheter, holdninger, kjønn og alder preger innstillingen til digitale verktøy generelt. Personalets syn på barn og barndom får konsekvenser for hvordan de ser på digitale verktøy som del av livet i barnehagen.» (Bølgen, 2006, «Temahefte om IKT i barnehagen», s.10)

I stortingsmelding 41, «*kvalitet i barnehagen*» står det at det er viktig at opplæringsløpet må gjøre barna rustet til å møte kunnskapssamfunnet. Digital kompetanse skal stå sentralt i opplæringen på alle nivåer, og være et viktig ledd i kvalitets- og innovasjonsarbeidet i barnehagen. (Kap.9.7, IKT i barnehagen)

3.0 METODE

Sosiologen Vilhelm Aubert har definert metode som:

«... en framgangsmåte, et middel til å løse problemer og komme fram til ny kunnskap. Et hvilket som helst middel som tjener dette formålet, hører med i arsenalet av metoder.»

(Dalland, 2012, s.111).

Når jeg nå skal ut å samle inn informasjon, heretter kalt data, er det forskjellige metoder å bruke. Bakgrunnene for valg av metoder er at vi mener at den vil gi oss gode svar og belyse de problemene vi har for vårt tema. Det er vanlig og skille mellom to typer metode; kvalitative og kvantitative metoder.

Den *kvalitative* metoden brukes for å hente inn meninger og opplevelser. Den er ikke målbar i den grad at det kan tallfestes. Dette vil si at oppgaven ikke er målbar og handler i bunn og grunn om meninger, følelser og opplevelser rundt et gitt tema. (Dalland, 2012 s.112). Gjennom bruk av kvalitativ metode går jeg mer i dybden av mitt tema og får vite mer om hva informanten har av tanker og meninger rundt mine spørsmål.

Den *kvantitative* metoden baserer seg på å hente inn data i form av målbare data.

Tallene som blir hentet inn kan analyseres og er med på å hjelpe oss til å få en oversikt i form av å sette tallene inn i tabeller, grafer, gjennomsnitt o.l. (Dalland, 2012, s.112)

Både kvalitativt og kvantitativt orienterte metoder tar sikte på å bidra til en bedre forståelse av det samfunnet vi lever i, og hvordan enkeltmennesker, grupper og institusjoner handler og samhandler (Dalland 2012, s112).

Når en samler inn data som skal brukes i en undersøkelse, må dataene være relevante for problemstillingen. Vi må tenke gjennom hvem og hva vi skal undersøke, hvordan er deres meninger og holdninger til det du skal undersøke og hvor pålitelig er den dataen du får. Dette kalles henholdsvis validitet og reliabilitet (Dalland, 2012, s.52)

3.1 INFORMANTENE OG BARNEHAGENE.

For å kunne gjennomføre forskningen var jeg avhengig av å ha informanter som ville stille opp på undersøkelsen min. Dette krevde at jeg måtte ta kontakt med noen barnehager i nærområdet mitt. Jeg ville intervjuere styrer i barnehagene. Dette fordi at det er styreren som legger grunnlaget til hvordan personalet skal jobbe med de forskjellige fokusområdene som barnehagen har nedfelt i sin årsplan. Jeg mener også at det er styrerens oppgave å gå foran som et godt eksempel overfor sine ansatte, og det er denne som skal inspirere og motivere til utviklingsarbeid. Til syvende og sist avgjør styreren hva som skal kjøpes inn, og derfor er hun spesielt interessant i denne oppgaven. I tillegg til dette skal de ha formell kunnskap og kompetanse om barnas lek, læring og utvikling. Samtidig ønsket jeg å snakke med noen som har en viss oversikt over ferdighetene til hele personalet. Jeg ringte til fem barnehager i området rundt der jeg jobber. Tre av barnehagene stilte seg positive til å ta imot meg, mens en av barnehagene sa at de ikke brukte data sammen med barna, og derfor ikke ville stille opp. Jeg sendte per epost ut et informasjonsskriv, samt intervjuguiden min til barnehagen slik at de skulle være litt forberedte til jeg kom. Tre av barnehagene hadde jeg ikke kjennskap til fra før av, mens den fjerde valgte jeg bevisst siden jeg visste at de jobbet en del med barn og digitale verktøy.

3.2 FØRFORSTÅElsen

Når jeg skriver en oppgave som dette er det naturlig at jeg tar fatt på oppgaven med en del tanker om emnet. Som jeg allerede har vært inne på, har jeg en mistanke om at ikke alle de ansatte i barnehagen har hengt med på utviklingen, og derfor ikke kan bidra fullt ut med å stimulere barnas digitale utvikling. Noe av dette kommer fra observasjoner i praksis, men også fra private bekjenskaper som jobber i barnehagen. En ting er å være 25 år, og nærmest ha vokst opp med utviklingen som har vært; noe helt annet er å være godt voksen og knapt ha erfaring med digitale verktøy, både privat og i jobbsammenheng. I følge Dalland er det viktig å være klar over sin egen førforståelse eller fordommer av oppgaven man er i ferd med å gå i gang med. (Dalland, 2012, s.117). Derfor er det viktig å prøve å være så objektiv som mulig og ikke la egne holdninger og verdier prege analysen av svarene man får.

3.3 INTERVJUET.

Mitt intervju er en kombinasjon av kvantitativ og kvalitativ metode. Jeg starter først med å kartlegge hva som finnes av digitale verktøy i barnehagen, før jeg så går over til intervjuet mitt. Måten jeg valgte å gjøre dette på er at jeg laget en liste over alle digitale verktøy som jeg forventer at jeg kunne finne i barnehagene. Jeg ville sammen med styrer gå og se hva de hadde, og hvor mange de hadde av de forskjellige enhetene. Funnene mine presenteres i en graf som ligger som vedlegg nummer to. Dette har jeg valgt å gjøre for å synliggjøre de eventuelle forskjellene av digitalt utstyr mellom hver barnehage.

Et intervju kan i følge Borg og Gall (1979) inndeles i kategoriene strukturert, semistrukturert og ustrukturert. (Løkken og Søbstad, 2003, s.98).

Mitt intervju er et semistrukturert- intervju. Jeg har laget meg en intervjuguide som jeg vil bruke som støtte gjennom hele intervjuet. Dalland (2012) sier at en intervjuguide hjelper deg til å være faglig og mentalt forberedt når du møter til intervjuet.

Et semistrukturert-intervju gjennomføres mer som en samtale, hvor spørsmålenes form og rekkefølge kommer inn der de naturlig passer best. Derfor ønsket jeg at intervjuobjektet mitt skal ha muligheten til å snakke så fritt som mulig rundt de spørsmålene som jeg har. Slik kan jeg både stryke og tilføye spørsmål underveis i intervjuet, og har mulighet til å stille oppfølgingsspørsmål for å få opplysninger om ting som dukker opp etter hvert.

3.3.1 FEILKILDER.

For å skrive denne oppgaven har jeg tatt utgangspunkt i to av mine fire informanter, og jeg er klar over at dette er et lite utvalg av alle barnehagene der ute. Resultatet er nok ikke 100% representativt for alle, men jeg har skaffet meg nok førstehåndserfaringer gjennom praksis og yrkeserfaring til at jeg tør å påstå at funnene mine på ingen måte er kontroversielle og at de nok passer på mange barnehager rundt omkring i området. Samtidig sendte jeg ut spørsmålene til barnehagene før jeg skulle komme. På denne måten har styreren fått tenkt igjennom spørsmålene mine og laget seg en formening om hva jeg er ute etter. Her kan nok styrers holdninger og syn på digitale verktøy, og hvordan de jobbet med dem ha påvirket svarene de gav meg.

3.3.2 ETISKE RETNINGSLINJER.

Jeg kommer til å starte intervjuet med en kort samtale om hvorfor jeg nettopp har valgt dette temaet og hva jeg skal bruke det til. Jeg vil også spørre om det er greit at jeg tar opp samtalen for å være sikker på at jeg får med alt som blir sagt. Samtalen vil bli transkribert og laget et sammendrag av i etterkant, styreren vil få mulighet til å lese igjennom og samtykke/legge til nødvendig informasjon hvis dette er ønskelig. Her vil jeg også gjøre styrer oppmerksom på at selve samtalen vil brukes som en hjelp for meg når jeg skriver oppgaven og det transkriberte vil ikke være med i det endelige produktet. Fram til alt er blitt transkribert vil dataen bli oppbevart på en passordbeskyttet pc, som kun jeg har tilgang til. Etterpå vil alle opptakene bli slettet. Navn på personer og på barnehagene som eventuelt blir brukt vil bli anonymisert slik at det ikke er noen som kan identifisere enkeltpersoner eller barnehagen. I oppgaven har jeg valgt å kalle barnehagene for Solsikka og Villmyra.

Jeg tok også kontakt med personvernombudet for å forsikre meg om at oppgavene min ikke var meldepliktig.

4.0 MINE FUNN I SOLSIKKA BARNEHAGE.

Dette er en ganske stor barnehage i nrområdet til min skole. Den har 98 barn fordelt på seks avdelinger. Det er tre avdelinger for barna mellom 0 – 3 år og tre for dem mellom 3 – 6 år, avdelingene er fordelt mellom to bygg.

Barnehagen har en styrer og 24 ansatte. Det er en pedagogisk leder på hver avdeling, og fem førskolelærere fordelt på avdelingene. Barnehagen har de siste 10 årene jobbet mye med digitale verktøy. Dette skyldes at det var et skifte av styrer i barnehagen, og det kom inn en som selv hadde stor interesse for digitale verktøy, og hadde høyt fokus på at dette skulle brukes sammen med barna. Styrer har også prioritert innkjøp av digitale verktøy til barnehagen, og de har dermed et ganske godt utvalg av verktøy å jobbe med, som i tillegg er nytt. Hele barnehagen er utbygget med trådløst internett og alle ansatte har mulighet for å logge seg på og bruke dette fritt. Dette gjelder også for privat bruk slik at de kan bruke egne pc-er og smarttelefoner om de vil. Styreren mente at dette sparte tid i forhold til å logge på barnehagens utstyr. Målet var at personalet lettere kunne «google» og finne fram informasjon som barna lurte på, selv om de var ute. På spørsmålet om alle de ansatte er fornøyd med kvaliteten på internettet og

tilgjengeligheten, sier styrer at hun har fått bare positive tilbakemeldinger på dette og at det fungerer meget bra.

Alle avdelingene har tilgjengelig stasjonær pc, Laptop, digitalt kamera og cd- spiller. Den stasjonære pc-en er plassert ute i avdelingene. Den blir primært brukt av de voksne til arbeid. Barnehagen har nettopp kjøpt inn nytt bord til denne pc-en. Bordet er plassert i en høyde slik at alle barna hele tiden kan se hva de voksne jobber med. Styrer bemerker at det ikke er uvanlig at barna sitter sammen med den voksne som jobber på pc-en.

Samtidig har hvert av byggene tilgjengelig tv og dvd- spiller, prosjektor og videokamera. Dette er utstyr som de forskjellige avdelingene ved hvert bygg benytter fritt, men må dele på. På spørsmål om de ansatte er fornøyde med det de har tilgjengelig av digitale verktøy og om det er noe de har gitt uttrykk for at de mangler, svarer styrer at de har for få digitalkameraer, og at dette vil bli prioritert og kjøpt inn fortløpende. Hun sier også at de har tenkt på å kjøpe inne nettbrett til hver avdeling og at mobiltelefonene deres skal byttes ut til smarttelefoner. Tanken bak å bytte til smarttelefoner er at de skal lage en facebook- side som foreldrene kan bli medlemmer av. Her skal de legge ut ukeplaner og andre beskjeder som er relevant for foreldrene. Men også bilder av hva de jobber med i barnehagen. Hun er rask med å tilføye at de bildene som eventuelt skal brukes her blir av en helt nøytral karakter, og at ingen av barna skal være mulige å kjenne igjen, dette på grunn av etiske retningslinjer som barnehagen følger. En smarttelefon vil gjøre dette arbeidet mye lettere, samtidig som den kan brukes som et helt kurant kamera og videoopptaker for å gjøre dokumentasjonen til barnehagen bedre og enklere.

Barnehagen jobber ut fra det rammeplanen sier om digitale verktøy, og mener at det er på høy tid at det blir satt et sterkere fokus på bruk av digitale verktøy i barnehagen. Styrer ser spent fram mot hva den nye rammeplanen vi si om emnet. De har også fokus på bruk av digitale verktøy i sin årsplan og på ukeplanene. Dette for å synliggjøre for foreldrene både at de jobber med-, og hva de jobber med i forhold til digital kompetanse hos barna.

Som sagt har styreren selv vært interessert i digitale verktøy i mange år og det er nok noe av grunnen til at denne barnehagen har en park av digitale verktøy som er godt utviklet. Styreren forteller at de aktivt bruker digitalkamera i hverdagen. Mange av bildene som de tar gjennom dagen sammen med barna blir lastet opp på barnehagens hjemmeside. Her kan foreldrene logge seg inn og hente ut bildene om de vil. Kameraet

blir flittig brukt i dokumentasjon av hva barna gjør, både inne og når de er ute på tur. Hun sier også at de lar alle barna selv få bruke digitalkameraet til å ta bilder, selv de minste barna. Disse trenger en del mer hjelp fra de voksne, naturlig nok. Men de hjelper dem i gang, og etter kort tid har hun sett at flere og flere av barna mestrer det å ta bilder, og at de synes det er morsomt og spennende, spesielt å se bilder av seg selv. Hun sier at det ikke er så viktig hva ha barna tar bilder av, men at de får kjennskap til kamera, og ikke bildene i seg selv. De har hatt utstilling for foreldrene med bilder som barna har tatt. Men at det er de voksne som til slutt avgjør hvilke bilder som blir brukt i det videre arbeidet. Bildene av barna og de bilder som barna selv har tatt, blir ofte skrevet ut og hengt opp i gangen. Barna har liten eller ingen innvirkning på hvilke bilder som blir valgt, men de får være med på prosessen å skrive dem ut og laminere dem.

De bruker også prosjektoren aktivt i samlingsstundene sammen med barna. Både sammen med de store og de små. Hun forteller at hos de minste barna har digitale fortellinger vært noe de setter stor pris. Her har de en del interaktive bøker. En av de voksne leser mens barna kan se bildene fra boka på skjermen. De har også laget egne digitale fortellinger av kjente bøker som barna liker. Her har de fotografert siden i en bok, lagt de over på pc-en slik at de kan vise dem til alle barna mens de leser. Her forteller styrer at det er stor forskjell på lesestundene nå, kontra før de tok i bruk prosjektoren. Nå slipper de å avbryte lesingen for å gå rundt og vise bilder fra boka. Nå er barna betraktelig mer «med», de følger med på bildene og kommenterer ivrig på bildene de ser. Samlingsstundene er blitt mye bedre og mer sosiale etter at de begynte med denne arbeidsformen.

Den bærbare pc-en er lett tilgjengelige for alle barna og de kan bruke dem når de vil, det samme gjelder den stasjonære maskinene når den ikke blir okkupert av voksne. For de minste barna blir pc-ene mest brukt til spill og da sammen med en voksen. Barnehagen har kjøpt inne en del pedagogisk programvare som passer for de minste. Hun nevner spill og programmer som «Labbe og Line», «Josefine», «form og farge», «Elias» og mange flere. Det er ikke uvanlig at det samles flere rundt og vil se på, både av de litt større barna og de minste. Det skal primært være barna som skal forsøke å spille og trykke, men at de ofte trenger hjelp av en voksen eller noen andre som er mer kompetent og kan spillet fra før av.

På avdelingen for de litt større barna er de mer selvstendige. Her får barna litt mere spillerom en de minste. De får lov til å benytte internett til å søke informasjon, youtube eller å spille spill på sider som de kjenner fra før av. Hun spesifiserer at de aldri får sitte helt alene og at det bestandig er en voksen som er sammen med dem for å hjelpe, og å følge med at det de utforsker, ser på eller spiller er forsvarlig for alderen deres.

Hun sier at digitale verktøy av forskjellige slag ofte blir brukt i barnehagen, gjerne en 3-4 ganger i uken, og de streber etter at barna skal få være med på så mye som mulig av den daglige bruken av utstyret. Hun legger også til at det er litt «væravhengig». Er det fint vær og barna er mye ute, blir det mindre brukt; dårlig vær og våte barn, fører gjerne til mer bruk.

«Har de ansatte deltatt på opplæring i bruk av digitale verktøy, eventuelt ønsker de ansatte mer opplæring i bruken av digitale verktøy?»

På dette spørsmålet svarer hun at det kun er de pedagogiske lederne og styrer som har deltatt på kurs. Og da primært kursing i administrative programmer tilknyttet deres hjemmeside og til ting som har med den daglige driften av barnehagen. Hun sier at etter at de pedagogiske lederne fikk kursing i bruk av blant annet Power Point, har personal- og foreldremøtene fått en helt annen kvalitet. De slipper å forholde seg til papir, noe som gjør det er mye lettere å dele ting med foreldrene og personalet, og hun opplever at diskusjonene på møtene er blitt mye bedre og mer konstruktive.

Selv om det kun er lederne som har fått kursing, mener hun selv at de er flinke til å dele det de har lært med de andre ansatte i barnehagen. På personalmøtene bruker de å ta opp nye ting de har lært slik at alle kan dra nytte av det. Alle de ansatte har egen e-post adresse, og oppfordres til å sjekke denne men jevne mellomrom, hun legger til rette for at dette også kan gjøres i arbeidstiden deres. Hun mener at de fleste av sine ansatte har bra med kompetanse, men at det alltid kan bli bedre. Noen av personalet vegrer seg helt mot å bruke dette utstyret og melder seg ut. Det er primært noen av de «eldre» assistentene, og at det er flest personell med pedagogisk utdanning og de unge assistentene som er mest aktive i å bruke utstyret. Ingen av de ansatte har deltatt på noen kurs om hvordan man kan bruke digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet sammen med barna. Men hun sier at hun heldig som har flere ansatte som er flinke til å bruke dette, og har teknisk innsikt, både pedagoger og assistenter. Det meste har de nok lært seg selv, og de deler erfaringer og hjelper hverandre om det er noe de lurer på eller

ikke kan. Hun sier samtidig at det er flere som har etterlyst kurs i pedagogisk bruk, både for å bli flinkere i bruken, men også for å få ny inspirasjon til hvordan de kan bruke dette sammen med barna.

4.1 MINE FUNN I VILLMYRA BARNEHAGE.

Dette er en friluftsbarnehage i nærområdet hvor jeg jobber. Den har 12 ansatte. En styrer og fem pedagoger. Barnehagen har totalt 41 barn fordelt på to avdelinger. Det er 14 barn mellom 0 -3 år, og 27 barn fra 3 – 6 år. Barnehagen har tilgang til trådløst internett. Men det er passordbeskyttet og det er kun styreren som har dette passordet. De ansatte har ikke tilgang til å koble seg på dette med privat utstyr. Hun sier at dette er for å begrense de ansattes «klikking» på egne enheter. På mitt spørsmål om de ansatte mener tilgangen er god nok, svarer hun at det synes de ikke, men at de har tilgang til internett og det de trenger fra barnehagens egne maskiner. Hver avdeling har en bærbar pc og et nettbrett. Dette kan de fritt bruke som de vil så lenge det er til bruk sammen med barna, eller i pausene sine. Styrer har også en stasjonær- og en bærbar pc på sitt kontor som de ansatte kan bruke. Hun sier videre at pc-ene er litt gamle og virker dårlig, derfor har de nettopp skaffet seg nettbrett for å erstatte disse. Hver avdeling har også tilgjengelig digitalkamera og CD-spiller som de bruker mye sammen med barna. Barnehagene hadde i utgangspunktet flere bærbare og stasjonære pc-er tilgjengelige, men disse er enten defekte eller blitt borte. Styrer sier at alt av utstyr er tilgjengelig for alle hele tiden. Både for barna og de voksne, men det er de voksne som har ansvaret for utstyret. Dette sier hun fordi at barnehagen har mistet eller fått ødelagt en del av utstyret sitt, og hun mener at det er fordi at de ansatte ikke kan bruke det og at barna gir det for tøff behandling. Hun sier videre at så lenge utstyr fortsetter å forsvinne eller blir ødelagt blir det ikke brukt penger på å kjøpe inn nytt.

Inne på hver avdeling henger det en flatskjerm. Her ruller og går det bilder av barna og hva de har gjort, det er bilder av formingsaktiviteter, turer og lek ute i barnehageområdet. Barnehagen har også en egen hjemmeside, her legges det en gang i uken ut bilder som foreldrene kan logge seg inn og laste ned. Personalet blir oppfordret til å bruke det barnehagen har av digitale verktøy, og da spesielt kamera. Bildene som blir tatt er primært brukt for å dokumentere hva de arbeider med. Noen ganger blir bildene skrevet ut og barna bruker dem til å lage collager med. Her er det de voksne som

bestemmer hvilke bilder som blir skrevet ut og laminert. Barna er ikke med på denne prosessen siden skriveren og pc-en som dette er koblet til står inne på styrerens kontor. Noen ganger blir bildene vist på prosjektoren i fellesrommet. Men det er ikke tilknyttet noen spesiell aktivitet eller pedagogisk opplegg. Hun sier videre at de bærbare pc-ene blir lite brukt, det hender at de blir tatt frem hvis noen av barna spør om å få spille noe. De har ikke gått til innkjøp av noen spesielle spill eller pedagogisk programvarer, det er mest de største barna som bruker dette utstyret, og de vet hvor de finner spill på internett. Denne aktiviteten blir stor sett satt i gang av en voksen som er tilstede mens barna spiller. Nettbrettene blir stort sett brukt sammen med en voksen, da for å søke opp informasjon på internett, eller å se videoer på youtube.

«Har de ansatte deltatt på opplæring i bruk av digitale verktøy, eventuelt ønsker de ansatte mer opplæring i bruken av digitale verktøy?»

Styrer forteller her at det er store variasjoner innad i personalgruppen. Det er i all hovedsak de yngste ansatte som benytter seg av det digitale utstyret som de har tilgjengelig på arbeidsplassen. Blant den eldre garden har barnehagen enkelte som vegrer seg totalt fra å benytte utstyret. De ønsker ikke en gang å sjekke egen epost! Det er bare styrer og pedagogiske ledere som har fått kurs i bruk av digitale verktøy, men da kun til administrativt bruk. Personalet har gitt uttrykk for at de trenger mer kompetanse for å kunne bruke det utstyret de har, i tillegg til tid for å sette seg inn i mulighetene som ligger i disse. De trenger flere PC-er fordi at det utstyret de har er for gammelt og utdatert. Styrer sier her at hun ser at hele personalgruppa trenger kursing i bruk av pedagogiske programvarer, i tillegg til inspirasjon for å benytte det utstyret de har i pedagogisk sammenheng. Hun er klar over at det kommer sterkere føringer i den nye rammeplanen hvor det blir større fokus på bruk av digitale verktøy i barnehagen, og at de må jobbe aktivt for å henge med på utviklingen. Til neste år skal de forsøke å få digital kompetanse inn både i årsplanen og som en ukentlig aktivitet.

5.0 DRØFTING AV MINE FUNN.

Som jeg har sett gjennom intervjuet av styrerne i disse to barnehagene er det stor forskjell på hvor stor rolle de digitale verktøyene spiller i barnas hverdag. I Solsikka barnehage har de en meget stor og gjennomtenkt rolle. Her får barna svært gode

muligheter for og utforske en variert bruk av digitale verktøy, mens i Villmyra barnehage er bruken tilfeldig, og ikke preget av pedagogiske gjennomtenkte aktiviteter som utvikler barnas kompetanse. Vi ser også at de to styrerne har vidt forskjellige utgangspunkt, syn og holdninger til digitale verktøy i sin barnehage, noe som nødvendigvis gjenspeiler seg i personalgruppa. Bølgen 2008 sier at lederen har en nøkkelrolle i forhold til å skape et støttende miljø for bruk av digitale verktøy på arbeidsplassen. Her mener hun ikke at lederen skal kunne alt i forkant for så å lære de ansatte, men at vedkommende skal ha en klar rolle som pådriver for å etablere en kultur i personalgruppa som henger med på den digitale utviklingen. Lederen har også et klart ansvar i forhold til å legge til rette for utvikling. Med dette menes at hun må gi personalet mulighet til å gi hverandre input og muligheten til å reflektere over egen digital praksis. Kompetanse er ikke statisk, men i kontinuerlig utvikling, og styreren må legge til rette for at både de ansatte og barna får tilegnet seg denne på beste mulig vis. (Nina Bølgan, 2008, s.63/64)

Solsikka barnehage mener jeg vi kan plasseres i det Bølgen (2008) beskriver som et veiledende miljø. Her har personalet en klar formening om at digitale verktøy er viktig og skal brukes i stor grad sammen med barna. Alle barna, fra minst til størst får mulighet til å være med i de fleste prosessene, slik som for eksempel å være med på å skrive ut og å laminere bildene. De bruker prosjektor aktivt for å konkretisere fortellinger, og har ellers en stor utstyrspark til fri disposisjon. De anser det som viktig å oppdatere hele personalgruppa, og har derfor lagt til rette for en delingskultur blant de ansatte. Lederen har en tydelig visjon, og sørger for å dra sine ansatte i denne retningen. Hun er klar over sin nøkkelrolle, og sørger for at det blir økonomisk prioritert å kjøpe inn nytt utstyr, samtidig som hun forventer at det blir brukt. Hun er klar over at de ligger godt an, men ser likevel utviklingspotensial. Hun stoler på sine ansatte, og gir dem tilgang til å benytte eget utstyr via bedriftens internett.

Villmyra barnehage mener jeg hører hjemme under nybegynnere. De har antakelig hatt utstyr over noe tid, men det er lite eller ingen fokus på mulighetene som ligger innenfor disse. Styreren benytter ikke etter mitt syn sitt potensiale for å bedrive utviklingsarbeid blant de ansatte på dette området. Barna har liten og sporadisk tilgang til digitalt utstyr, og da hovedsakelig ut fra egeninteresse. Som jeg var inne på tidligere i oppgaven, har jeg personlig erfaring med at de barna som ikke mestrer bruk av mus og tastatur særlig

godt, kjapt mister interessen og unngår denne aktiviteten. Hvis ikke disse får mulighet til hjelp og veiledning vil forskjellene på ferdighetene barna imellom antakelig være store ved skolestart. De flinke har blitt flinkere, mens de som ikke mestrer så godt ikke har utviklet seg noe særlig.

Med tanke på de minste barna ser vi at barnehagene også på dette området hadde ulike syn på hvor mye disse skulle involveres i bruken av digitale verktøy. Solsikka barnehage hadde høy grad av involvering av de minste. Her var det en kultur for at også disse skulle få ta bilder og være med på hele prosessen fram til et ferdig produkt som de kunne holde i hånda. De fikk sitte på fanget og observere når de voksne arbeidet på PC-en, og de så på hverandre når de jobbet med utstyret. Lillemyr (2009) hevder at databruk i barnehagen involverer gjerne to eller flere barn. Altså står det tilskuere rundt den som bruker maskinen. Dette legger til rette for samtaler, støttende kommentarer og at de får muligheten til å lære av hverandre. Mange av spillene inneholder animasjoner, musikk og lyder som kan inspirere til videre lek rundt maskinen. (Lillemyr, 2009, s. 47/48). I følge Løkken (2000) finnes det mange ulike former for lek. En av dem hun nevner kaller hun «tilskuerlek», dette er en sosial lek der ett eller flere barn fatter interesse for det ett eller flere andre barn gjør. (Løkken, 2000, s. 85). Denne formen for lek legger solsikka barnehage absolutt opp til i og med at de lar flere barn samles rundt PC-en, både når den blir håndtert av andre barn, og av voksne. Barna får en gylden mulighet til å lære av hverandre. De får også sjansen til å øve på språkferdighetene sine i og med at flere barn fatter interesse for samme ting, samtidig. Spillene har for eksempel både lys, musikk og gjenstander som gjør det spennende og følge med på dem. Dette skaper antakelig en trang til å formidle egne tanker rundt det som skjer. Barna kan komme med løsningsforslag til spilleren, påpeke hva de ser, eller bare generelt sett fryde seg over det de ser på skjermen.

Som vi ser her er styreren i Solsikka barnehage bevisst at spill og pedagogiske programmer som blir brukt i barnehagen kan være en kilde til sosial lek og læring. De har en nytenkende måte å benytte digitale verktøy i og med at også voksnes bruk av utstyret benyttes som modell og potensiell læremulighet. Samlingsstundene var preget av interaktive fortellinger, både funnet på nettet og som personalet hadde laget selv. I tillegg hadde barnehagen gått til innkjøp av aldersadekvate pedagogiske programvarer som barna fikk prøve seg på. De andre barna fikk mulighet til å se på når noen jobbet på

datamaskinen, og ble oppfordret til å trø støttende inn hvis noen sto fast. Personalet viste stor forståelse for barnas mestringsnivå, og bidro også støttende hvis noen trengte hjelp. Dette er i tråd med Vygotskys teori om den proksimale utviklingssonen, hvor barna får hjelp fra en mer kompetent person. Enten et annet barn, eller en voksen. Barnet får hjelp til noe de nesten mestrer, for så å greie det selv etter hvert. Det virker her som om personalet har innsett at det å spille data er en arena for språklig utvikling og sosial samhandling barna imellom. Bølgan sier at dataspill kan være en utmerket arena for sosial utvikling. Barna lærer seg å forholde seg til andre, de må vente på tur, samtidig som de suger til seg løsningsmuligheter fra den som spiller.

Dette er i utgangspunktet en veldig god tanke, som mange barn nok vil profitere på. Det er likevel viktig å merke seg at ikke alle barn liker at det står mange barn rundt og kommenterer og forsøker å hjelpe til når barnet selv ikke oppfatter at det har behov for hjelp. Bølgan sier at den voksne må ha forståelse for at ikke alle barn er like språklige kompetente og aktive, noen har mer enn nok med å bare konsentrere seg om spillet, og kan derfor bli frustrerte hvis det står mange «hjelpere» rundt. Her bør den voksne sørge for at disse barna skjermes, og får en mindre gruppe å forholde seg til. (Bølgan, 2009, s.59)

Det er likevel interessant og merke seg at et prosjekt i regi av Høyskolen i Stord/Haugesund fant til sin store overraskelse at det var et rikt samspill foran dataskjermen. Barna diskuterte, hjalp hverandre, lo, kjente reglene godt og de greide å ordne opp i konfliktene som oppsto selv. (ibid.) Dette tyder på at man må hjelpe de barna som ikke takler tilskuerne så godt, slik at de også mestrer denne situasjonen. Her ligger det mye god sosial læring, som de vil gå glipp av hvis man skjærmer dem totalt og lar dem sitte alene foran skjermen. Den voksne kan her velge ut barn som barnet går spesielt godt overens med som tilskuere, samtidig som at den voksne muligens bør ha en noe mer framtrædende rolle i forhold til å veilede både spilleren og tilskuerne.

Begge barnehagene hadde digitalkamera som barna fikk mulighet for å administrere. Forskjellen barnehagene imellom var at i den ene hadde styreren en forventning om at også de minste barna skulle få delta på denne aktiviteten. Her er det også enklere for personalet å inkludere dem i billedtakingen, fordi styreren oppfordrer til det, samtidig som hun vet at det er barn det er snakk om. Ting skjer, og utstyr kan bli ødelagt.

Hos den andre styreren var saken en litt annen. Hun hadde en bestemt formening om at personalet ikke kunne bruke utstyret riktig og at barna behandlet det for røft. Så lenge dette var tilfellet skulle det ikke prioriteres å kjøpes nytt. Dette i kombinasjon med at opplæringen av de ansatte var noe mangelfull, tenker jeg må være en utfordring for personalet. Ikke slik ment at man skal la barna herje vilt med kameraene, men det er som sagt barn det er snakk om. Uhell skjer! Jeg lurer på om dette kan føre til mindre bruk, av frykt for at noe skal skje med utstyret. Dette vil i alle fall være et hinder for at de minste barna i barnehagen skal få konkrete erfaringer med digitalt utstyr, fordi sjansen for uhell er størst hos dem. Her tenker jeg at deres motoriske utvikling i de fleste tilfeller er kommet kortere enn hos for eksempel en femåring. Bølgan (2008) foreslår at man kan la barna øve seg med kamerahåndteringen via et engangskamera. Disse er billigere i innkjøp, og framkalling har også blitt rimeligere med tiden. Ulempen med dette er at over tid vil det å kjøpe mange engangskamera selvfølgelig bli en utgift, men i en tilvennings-situasjon er det kanskje verdt det. For ikke å snakke om gjenbruksverdien av kameraene som allerede er brukt, barna elsker å leke med denne slags ting. Og hvis ikke en skare med barnefotografer oppmuntrer de voksne til å utforske mulighetene med et ordentlig digitalkamera så vet ikke jeg.

En annen ting som man må ha i bakhodet hvis man velger å gå for engangskameraene, er at det vil ta tid fra man tok bildene til man kan begynne med etterarbeidet med dem. Bølgan (2008) har flere forslag til hvordan man kan sikre seg et utstyr som tåler bruk av barnehender, i tillegg til engangskameraøving, sier hun at man bør påse at kameraene har stropper som barna kan feste rundt håndleddet. Det kan også være lurt å legge litt penger i kameravalget, slik at man velger en litt robust type som gjerne er støt- og vannsikker. (Bølgan, 2008, s.82)

Dataspill og pedagogisk programvare var noe begge barnehagene kjente til, men også her hadde styrerne ulikt syn på mulighetene som ligger innenfor dette området. Dette gjenspeilet seg nødvendigvis i hvordan de prioriterte å bruke budsjettet sitt med tanke på innkjøp. Solsikka barnehage hadde gått til innkjøp av mange forskjellige programvarer for de minste. Noen av disse spillene var primært til underholdning, men de hadde også gått til innkjøp av spill/programvare som hadde en ren pedagogisk verdi. Bølgan nevner viktigheten av at personalet kjenner til programmene så godt at de kan velge ut deler av spillene som de kan veilede barna på. Dataspillene legger til rette for

mange ulike læringsmuligheter, for eksempel konsentrasjon, koordinering, kategorisering, sjeldne lyder/farger, tolke bilder og å øve på å sette ting i riktig rekkefølge. De fleste spill har elementer av både gode og mindre gode aktiviteter, og personalet må kjenne til disse slik at de kan velge ut, og veilede barna, slik at de får mest mulig ut av tiden sin med datamaskinen. (Bølgan, 2009 s.57)

Jeg mener at styrer bør legge til rette for at personalet i sin helhet har gode kunnskaper om de spillene som er tilgjengelige. Enten ved at man bruker for eksempel et personalmøte til å spille og diskutere dem, eller at alle oppfordres til å ta dem med hjem for å prøve dem. På denne måten vil alle ha gode forutsetninger for å hjelpe og veilede barna både under spillet og i etterkant. På denne måten kan man øke læringseffekten hos barnet.

I Solsikka barnehage hadde personalet en høyere grad av bevissthet rundt bruk av pedagogiske spill, mens Villmyra barnehage hadde en sporadisk bruk av dem. Villmyra hadde ikke prioritert å handle inn denne typen spill, og de minste barna jobbet sjelden eller aldri på datamaskinene. Her var det primært de eldste barna som hadde tilgang til utstyret; de brukte det på egne sider som de visste om på nettet og til å se filmer på youtube. Personalet var til stede mens barna satt med datamaskinen/nettbrettet, men deres rolle her var primært å sørge for at aktivitetene de valgte var aldersadekvate. Igjen ser vi her at styrer spiller en viktig rolle. Det er dennes holdninger og syn på bruken som på mange måter avgjør hvor store muligheter barna i barnehagen får til å benytte digitale verktøy, og hvor konstruktiv bruken er. Bølgan (2009) sier at den kollektive læringskulturen i barnehagen er mye viktigere enn enkeltmenneskers kunnskaper og ferdigheter på et område. Hvor mye læring som finner sted avhenger av hvordan omgivelsene støtter opp i form av menneskelige, økonomiske og fysiske ressurser. (Bølgan, 2009, s.64/65) Det kommer antakelig til å være forskjeller ved skolestart mellom enkelte av barna fra disse to ulike barnehagene. Mange av barna som starter i barnehagene, også de minste, har kanskje allerede rukket å stifte kjennskap til bruk av pc, nettbrett eller smarttelefon. Hjemme er det nok foreldrene som i stor grad styrer bruken, og hjelper barna når de trenger støtte. (Gudmundsdottir og Hardersen, 2011). En ting er jo de barna som har stor tilgang på digitale verktøy hjemme, og som kanskje er interessert nok til å lære seg mye på egenhånd, i tillegg til det de snapper opp fra andre; noe helt annet er de barna som ikke mestrer dette/finner det interessant eller

ikke har tilgang til digitalt utstyr hjemme. Barnas digitale ferdigheter er nok nokså forskjellig når de startet på skolen. Og tatt i betraktning av at bruk av pc og andre digitale verktøy er ansett som en av basisferdighetene som barna bør kunne når de startet på skolen, er det utrolig viktig at vi som barnehage legger til rette for at alle barna skal få et «*minimum*» av kunnskap om digitale verktøy. Ved å la alle barna delta på sin måte og ut fra sitt kompetansenivå kan vi sikker at alle har et lite grunnlag til de starter på skolen. På denne måten kan vi også være med å motvirke digitale skiller blant barn og bidra til sosial utjevning. (Stortingsmelding nr. 41, «*IKT i barnehagen*»)

6.0 OPPSUMERING OG KONKLUSJON.

Innledningsvis hadde jeg mange spørsmål rundt bruken av IKT i barnehagene, og gjennom arbeidet med denne oppgaven så har jeg fått belyst flere av disse. Jeg har funnet ut at det er store variasjoner i IKT opplæringen i barnehagene. Så derfor kan graden av barnas erfaring med digitale verktøy når de kommer på skolen, absolutt ha en sammenheng med hvilken barnehage de har gått i. Det ene intervjuobjektet mitt sa at deres barn får konkrete erfaringer med digitale verktøy, fra de minste til de største, altså gjennom hele «barnehageløpet» sitt. Det andre intervjuobjektet oppga at deres bruk av IKT var i nokså stor grad tilfeldig, og uten noen konkret målsetning. Her var det heller ikke uvanlig at det bare var de største barna, altså førskolebarna, som fikk benytte utstyret. De minste ble ikke inkludert i like stor grad. Dette kan komme av at de voksne ikke ser potensialet i det digitale utstyret, i tillegg kreves det flere ferdigheter og mer tålmodighet fra den voksne for å veilede de minste. Da føles det kanskje tryggere å la de største manøvrere selv.

Videre har jeg vært inne på at digitale verktøy er et meget godt utgangspunkt for både språk- og skriftstimulering. De har et enormt potensiale i forhold til å fenge barna med forlokkende lys- og lydeffekter. Det kommer bare an på hva personalet presenterer for dem. Det er stor forskjell på å sitte på youtube og på å spille for eksempel «Josefine i gulrotparken» som er et pedagogisk spill hvor barna lærer å løse praktiske oppgaver.

Styreren har «stor makt» når det kommer til bruk av digitale verktøy i sin barnehage. Det er ikke til å stikke under en stol at utstyret koster penger, og hvis vedkommende ikke ønsker å prioritere innkjøp av dette på budsjettet sitt, så er det lite

barnehagepersonalet kan gjøre med saken. Styreren har en viktig rolle i forbindelse med å styre utviklingsarbeid i barnehagen sin, så også på det digitale området.

Vedkommende bør sørge for at personalet jobber i henhold til de styringsdokumentene som foreligger, og ellers være bevisst sin rolle som leder.

Nivået på den digitale kompetansen blant personalet varierte, og begge styrerne oppga at det var et aldersskille mellom de sterke brukerne, og de som ikke ønsket å benytte digitale verktøy. De yngste var mest «frampå», mens noen av den eldre garden kviet seg fra å jobbe med IKT i det store og det hele. Dette er en naturlig fordeling i og med at dagens unge arbeidstakere har vokst opp med IKT, og har følgelig kvalifikasjoner på området deretter. Begge styrerne så utviklingspotensial, og kanskje burde de satse på en mer grunnleggende opplæring av også den eldre delen av personalet sitt?

Jeg mener at begge disse barnehagene har nok digitale verktøy til å kunne drive pedagogisk opplæring med alle barna, også de minste. Men til syvende og sist er det ikke hvor mye eller nytt utstyr barnehagen sitter på som avgjør kvaliteten i opplæringen, den er det personalet som står for.

Jeg ser fram til den nye rammeplanen kommer i 2016, og der håper jeg at ordet bør byttes ut med skal. På denne måten blir det et uomtvistelig faktum at alle barnehagene i landet må satse tyngre på digitale verktøy, slik at man sørger for en felles grunnleggende opplæring av alle barna i barnehagen. Fra de minste til de største! På denne måten vil barna ha høvelig like ferdigheter når de begynner på skolen, og barnehagen har da bidratt til å utjevne digitale og sosiale skiller. Samtidig med at vi får en ny rammeplan som har høyere fokus på digitale verktøy, skal det bli spennende å følge med om det blir lagt like stor vekt på utdanningen til de nye barnehagelærerne.

Senter for IKT i utdanningene, har nå ute et høringsnotat som oppfordrer til endringer i utdanningen til de nye barnehagelærerne. Endringene som de oppfordrer til skal sikre studentene «*digital kompetanse med relevans for barnehagelærerens oppgaver og profesjon*» (*Senter for IKT i utdanningene, 02.04.2012, s.1*) Det skal bli interessant å se om denne høringen får gjennomslag, og om den er med på å bedre den digitale hverdagen til de ansatte og barna i barnehagen på sikt.

LITTERATURLISTE.

- Bergersen, A, Gjerde, H, og Helland S, (red.), (2010), «*Digital kompetanse i barnehagen*», Fagbok forlaget Vigmostad & Bjørke AS, Bergen.
- Bølgan, N. (2008). «*Vil du være med så heng på! Barnehagen som digital arena*», Fagbokforlaget, Bergen.
- Bølgan, N. (2009). «*Du gjør bare sånn!*», Fagbokforlaget, Bergen.
- Dalland, O (2012) «*Metode og oppgaveskriving for studenter*», Gyldendal Akademisk, Oslo.
- Evenshaug O og Hallen D, (7.opplag 2009), «*Barne- og ungdomspsykologi*», Gyldendal Norske forlag AS.
- Haugen S, Løkken G, Røthle M, (2013). «*Småbarnspedagogikk*», Cappelen Damm, Oslo.
- Kunnskapsdepartementet (2008-2009). «*Kvalitet i barnehagen*», Stortingsmelding 41, Oslo.
- Kunnskapsdepartementet (2011), «*Rammeplanen for barnehagens innhold og oppgaver*», Fagbokforlaget, Bergen.
- Kunnskapsdepartementet (2006), Temahefte om «*IKT i barnehagen*», Fagbokforlaget, Bergen.
- Lillemyr O.F, (4 opplag 2009), «*Lek på alvor*», Universitetsforlaget AS, Oslo.
- Løkken, G & Søbstad, F, (2003). «*Observasjon og intervju i barnehagen*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Løkken G, (3. opplag 2000), «*Når små barn møtes*», Cappel akademiske forlag AS, Oslo
- Senter for IKT i utdanningen. (2012a). «*Høringsuttalelse om IKT i ny barnehagelærerutdanning*», (28.4, 2012.)

INTERNETT LINKER TIL REFERANSER OG RAPPORTER NEVNT I OPPGAVEN.

- Kunnskapsdepartementet (2008-2009). «Kvalitet i barnehagen», Stortingsmelding 41, Oslo.
<http://www.regjeringen.no/nb/dep/kd/dok/regpubl/stmeld/2008-2009/stmeld-nr-41-2008-2009-9/7.html?id=563943>
- Senter for IKT i utdanningen (2013), «Barnehage monitor 2013»
http://iktsenteret.no/sites/iktsenteret.no/files/attachments/bhgm13_3_des_web2.pdf
- Senter for IKT i utdanningen (2011), «Småbarns digitale univers, 0–6-åringers tilgang til og bruk av digitale enheter på fritiden.»
http://iktsenteret.no/ressurser/smabarns-digitale-univers#.U0_eOXmKCAg
- Senter for IKT i utdanningen. (2012a). «Høringsuttalelse om IKT i ny barnehagelærerutdanning», 28.4, 2012.
<http://iktsenteret.no/ressurser/horingsuttalelse-om-ikt-i-ny-barnehagelaererutdanning>
- Senter for IKT i utdanningen. (2012b). «Småbarns digitale hverdag - Nasjonal kartlegging om småbarns tilgang og bruk av digitale medier» 2011, 3.3, 2012.
http://iktsenteret.no/sites/iktsenteret.no/files/attachments/revidert2012_-_smabarns_medievaner_2011_0.pdf

VEDLEGG 1, INTERVJUEGUIDE.

1. Hvilke av følgende digitale verktøy finnes i barnehagen din, og hvor mange av hver enhet har dere?

Bærbar datamaskin.	
Stasjonær datamaskin	
Digitalkamera.	
DVD-/BluRay-spiller.	
Projektor.	
Fjernsyn/TV.	
Nettbrett.	
Smarttelefon.	

Interaktiv tavle.	
CD-spiller.	
Diktafon.	
MP3-spiller.	
Webkamera.	
Videokamera.	
Skanner.	

2. Har barnehagen tilgang til Internett?
3. Mener de ansatte at tilgangen til internett er god nok for pedagogisk bruk?
4. Er alle de digitale verktøyene lett tilgjengelig for barna, også de minste?
5. Hva interesserer og bruker barna mest av digitale verktøy?
 - A) De minste barna. (1-3 år)
 - B) De største barna. (4-6 år)
6. Hva bruker barna de digitale verktøy mest til?
 - A) De minste barna. (1-3 år)
 - B) De største barna. (4-6 år)
7. Hvor ofte (ganger i uken) får barn fra bruke digitale verktøy?
 - A) De minste barna. (1-3 år)
 - B) De største barna. (4-6 år)
8. Hvilke digitale verktøy er tilgjengelig for de ansatte?
9. Føler de ansatte at de har nok digitale verktøy tilgjengelig?
10. Hvilke digitale hjelpemidler føler du/de ansatte at dere mangler?
11. Hvordan blir digitale verktøy brukt i det pedagogiske arbeidet i barnehagen?
12. Hvor ofte blir digitale verktøy brukt i det pedagogiske arbeidet i barnehagen?
13. Føler du at de ansatte har nok kompetanse på bruk av digitale hjelpemidler?
14. Mener du/de ansatte at rammeplanen oppfordrer til å bruke digitale verktøy i deres arbeid?
15. Har de ansatte deltatt på opplæring i bruk av digitale verktøy eller ønsker de ansatte mer opplæring i bruk av digitale verktøy?
16. I hvilken grad mener de ansatte at deres ledere oppfordrer til å bruke digitale verktøy i deres arbeid?

VEDLEGG 2, GRAFISK FRAMSTILLING AV HVA BARNEHAGENE HADDE AV DIGITALE VERKTØY.

