

Emne:	<i>Pædagogens arbejde med SFO børns legekultur med digitale medier, her med fokus på spillekultur.</i>		
Navn:	Svend Aage Roperos Nielsen		
Studie nr:	167338	Gruppe nr:	11TG
Vejleder:	Thea Juhl Roloff Clausen		
Anslag:	23.968		

Indhold

Indhold.....	1
Problemstillinger:	3
Computerspils brug i SFO-børns legekultur:	7
Det farlige ved computerspil:	9
Pædagogens arbejde med computerspil:.....	10
Konklusion:	12
Litteraturliste	14
Bilag	15

Indledning:

I dag bruger børn og unge en stor del af deres tid foran en skærm. De digitale medier er blevet en væsentlig faktor i børns og unges legekultur, samt i relationer og relationsdannelse. Man kan næsten ikke finde en institution i dag, hvor de digitale medier ikke findes. Specielt i SFO'erne er de digitale medier en del af hverdagen, og her har børnene et hav af digitale medier at vælge imellem. SFO'erne har computer, Playstation, Wii, Nintendo DS, og i nogle tilfælde Ipads, som børnene kan bruge. Pædagoger bør være åbne, overfor de nye muligheder de digitale medier kan skabe, både rent socialt, men også som en del af den læring og udvikling barnet løbende gennemgår i sin opvækst. Dog ses der tit, at de digitale medier bliver mødt af kritik fra en del pædagoger, som ser de digitale medier som en trussel imod børns helbred og udvikling. Argumenter såsom at børn bliver tykke, dumme, afhængige og voldelige af computerspil, er eksempler, som flittigt bliver brugt i den pædagogiske praksis. Jeg har selv, da jeg var i praktik i en SFO, stødt på nogle af disse holdninger, da jeg skulle introducere nye spil til deres computere. På baggrund af dette, og bombardementet af dommedagsprofetier fra medierne, har jeg gået og tænkt over, om det virkelig kan passe at der er alle disse farlige elementer i computerspil. Ligeledes ville det være interessant at undersøge, hvordan computerspil bliver brugt i nutidens børns legekultur. Som praktikant ude i SFO'en, fik jeg mulighed for at inddrage og arbejde med computerspil som et pædagogisk værktøj. Men da dette felt var nyt for mig, og jeg ikke havde noget fagligt/teoretisk at holde mig oppe af, så arbejdede jeg efter bedste overbevisning.

Emneformulering: Pædagogens arbejde med SFO børns legekultur med digitale medier, her med fokus på spillekultur.

Problemstillinger:

- Hvordan bliver computerspil brugt i SFO-børns legekultur?
- Og er computerspil farlige?
- Hvordan kan man som pædagog arbejde med computerspil?

Metode:

Til at besvare de forskellige problemstillinger vil jeg tage fat i kapitlet "Leg, legekultur og metakultur" fra bogen "Børn, leg og computerspil(2001)" af Carsten Jessens. I kapitlet tager Jessen fat i forskellige forståelser af begrebet legekultur og prøver herigennem at finde en definition af begrebet. Her er det primært Huizinga's og Mouritsens forståelse af legekultur som bliver taget op.

Herudover vil jeg benytte mig af kapitlet "Computerspil i børns institutionelle liv" samt kapitlet "Legen i spillet - spillet i legen", begge fra Martin Sørensen's bog "Sproget i spil og leg"(2012). Martin Sørensen tager i kapitlerne fat i Computerspillets betydning for barnets udvikling og hvilke ulemper der eventuelt måtte være, samt hvordan man som pædagog kan arbejde med det.

Endvidere vil jeg tage fat i Austring og Sørensen's bog "Æstetik og læring – grundbog om æstetiske læreprocesser"(2006) for at komme ind på den æstetiske fordobling, der foregår indenfor computerspillets rammer.

Om begrebet leg og legekultur:

Ud fra kapitlet "Leg, legekultur og metakultur" af Lektor, Carsten Jessen, har jeg fundet frem til følgende definition.

Det at skulle definere leg er vanskeligt, da det er en aktivitet, som ikke kan forstås og behandles indenfor de begrebsapparater, vi normalt anvender og tænker med. Vi prøver normalt indenfor videnskaben og i vores almindelige liv at begrunde menneskelige aktiviteter rationelt og give dem et logisk formål. Men det er ikke muligt at anvende rationelle begrundelser når det gælder leg.

Til dette skriver den hollandske kulturfilosoffen Johan Huizinga(1872-1945) således: *"Formelt kan legen altså [...] kaldes en fri handling, der opfattes som noget »ikke alvorlig ment«, og som noget, der står udenfor det daglige liv. Den kan ikke desto mindre lægge fuldstændigt beslag på sin udøver, tjener intet nyttigt formål og er ikke bundet af nogen materiel interesse. Den udspilles indenfor bestemte tidsmæssige og rummelige grænser, og forløber i en ganske bestemt orden efter gældende regler."*¹

Leg skal altså forstås som en særlig tilstand eller livskategori, og ikke som et middel for noget andet end målet i sig selv for den legende. Leg behøver derfor ikke nogen begrundelse ud over sig selv. Når jeg skriver at leg bærer målet i sig selv, må det ikke misforstås som at jeg mener at leg er meningsløs eller formålsløs. Selvom en del af de legeaktiviteter som dyrkes, ofte kan forekomme meningsløse, specielt mere andres legeaktiviteter end vore egne, så er det en vigtig pointe, at *leg er formålet med leg*.

Jessen skriver²:*[...] der findes essentielle menneskelige aktiviteter, som ikke henter deres betydning via en rationel nyttetækning, og som ikke har mening inden for en sådan. De har til gengæld substantiel mening i sig selv.*

Det Jessen siger skal forstås sådan, at legen for den legende altid er meningsfuld, og derfor fortjener al leg respekt og accept (inden for visse grænser), uanset hvor meningsløst det måtte forekomme. Så vi kan ikke afgøre om andres leg er god eller dårlig, rigtig eller forkert. Den afgørelse kan alene de legende træffe.

¹Jessen (2001), s. 154, l. 16

²ibid. s. 155, l. 15

Lektor, Mag. art. Flemming Mouritsen(1942-) definere legekulturen som noget der: *formidles [...] via uformelle sociale netværk, gennem overlevering (trading) fra børn til børn (og i nogle tilfælde fra voksne til børn). Legekulturen afhænger af børnenes deltagelse og udøvelse og beror på deres tilegnelse af færdigheder.*³ Så ved børns legekultur skal der forstås, at leg ikke skal betragtes som noget medfødt, børn blot uden videre kan. For at kunne indgå i legefællesskaber, må børn derfor tilegne sig en række forudsætninger. En del forudsætninger er af social art, en anden del er rettet mere specifikt mod de handlinger, der udøves i legen, herunder at lære bestemte lege og udtryksformer. Så børn lærer at lege, mens de leger.

Jessen skriver at man inden for legeteoriene går ud fra at det er virkeligheden som styrer legen, og at legen er en kompensation for det barnet ikke kan i virkeligheden. Han skriver⁴ at den almindelige påstand om, at børn ikke kan skelne mellem fantasi og virkelighed, er et udtryk for, at vi voksne ikke foretager denne skelnen. Vi voksne tolker børnenes adfærdsformer i legen som var de virkelig handlinger, mens børnene skelner, at de kan gøre ting i legen, som de ikke ville i virkeligheden.

Den engelsk-amerikanske antropolog, Gregory Bateson(1904-80) beskrev ovenstående problemstilling som værende legens paradoks. Paradokset stødte han på ved at observere to aber, som i leg bed hinanden. *Jeg så to aber, der legede, det vil sige var involveret i en interaktiv sekvens, hvor handlingerne og signalerne lignede uden dog at være de samme som dem, der indgår i kamp. Det var tydeligt, selv for den menneskelige iagttager, at sekvensen som helhed ikke var kamp. Ligeledes var det tydeligt for den menneskelige iagttager, at for de to deltagende aber var det »ikke-kamp«.* Ud fra denne observation udleder Bateson at leg kræver en form for rammesætning i form kommunikation, om hvad de konkrete lege-handlinger eller sproglig udtryk betyder.

Abernes bid er på en gang et bid og et ikke bid. Så de legendes aktiviteter kan ikke tolkes uden for legen, uden at der opstår et paradoks, fordi handlinger i legen ikke har den betydning, de ville have, hvis de blev udført i en sammenhæng, der var rammesat som virkeligheden.

Dette paradoks er væsentlig i forbindelse med computerspil og voldsskildring.

³ ibid. s. 151, l. 34

⁴ ibid. s. 155, l. 37

⁵ ibid. s. 156, l. 10

Computerspils brug i SFO-børns legekultur:

I dagens Danmark er mulighederne, for hvad de digitale medier kan tilbyde institutionerne, ubegrænsede. Børnene kan tegne i tegneprogrammer og spille spil med et stort læringspotentiale, lege og knytte nye venskaber. I skolerne og SFO'erne er børnene ofte langt foran de voksne i forståelse og teknisk færdigheder. Computerspil og andre digitale medier er blevet et synligt fænomen i vores hverdag, uanset om vi selv spiller eller ej. For nogle voksne kan computerspil virke som en fremmed og mærkeligt konstrueret verden, men for nogle børn er det i større eller mindre grad et omdrejningspunkt for venskaber, samarbejde og egenproduktion.

Kompleksiteten og valgmulighederne i computerspil stiger i takt med alderen, og derfor kan der ses at strukturen i computerspil for de mindre børn er mere faste med færre valgmuligheder, end hos computerspil for ældre børn.

Konkurrenceelementet i computerspil spiller en stor rolle for børnene. I computerspillene konkurrerer de nemlig med sig selv og hinanden. De skal gøre brug af deres hukommelse, deres færdigheder og viden for at slå hinanden, slå deres gamle rekord eller komme videre i spillet. Desuden bliver spillerne belønne af spillet for dygtighed ved at modtage belønninger i form af points, redskaber eller penge som de eventuelt kan bruge senere i spillet.

I institutioner er det spilkompetencerne frem for alder eller størrelse, der giver rammerne for samværet, og på den måde kan spil være med til at nedbryde hierarkier. Et eksempel kunne være den lidt yngre erfarne spiller som i spilsituationen er omgivet af den lidt ældre børneflokk, som opmærksomt følger med på skærmen. Sidder børnene for eksempelvis ved forskellige computere, ved siden af hinanden, er børnene gode til at følge med i hvad der sker omkring dem, samtidig med de er optaget af deres egne spil. Så snart en spiller har løst en vanskelig gåde, fundet en hemmelighed i spillet, eller vundet over en boss ingen af dem kunne klare, rygtes det hurtigt og man oplever, at børnene går rundt til hinanden for at lære den ny fundne teknik eller hemmelighed at kende. Så selvom computerspil i mange tilfælde er en individuel aktivitet, så opstår der et fællesskab omkring aktiviteten.

Ifølge, den Svejtsiske læringsteoretiker, Étienne Wenger(1952-) skal fællesskabet⁶ indeholde tre forskellige grundingsredienser for at kunne fungere bedst muligt.

1. gensidigt engagement
2. fælles virksomhed
3. fælles repertoire

Gensidigt engagement er udgangspunktet for, at fællesskabet overhovedet opstår. Det er her igennem at den gensidige personlige relation skabes, og som gør at sammenspillet i fællesskabet kan fungere. Fælles virksomhed er kort og præcis den fælles opgaver/aktivitet der arbejdes om. Det fælles repertoire, er der hvor der sker en gensidig udveksling af informationer knyttet til spillet.

Når man er ny i et fællesskab, skal man tilpasse sin erfaring til den allerede eksisterende. Børnene må indordne sig i forhold til deres medspillere og til det spil, der er i centrum.

Alle starter i yderkanten, periferi positionen⁷, og arbejder sig ind mod midten, hvor den mest kompetente er. Undervejs ligger læring og udvikling, og det opstår i samspil mellem børnene. Jo mere man deltager i fællesskabet, des længere bevæger man sig væk fra perifere position, og des mere er man med til at definere grundstrukturene i praksisfællesskabet. De nye børn lærer, efter en tids deltagelse, spillet at kende og opnår de kompetencer, som er efterspurgt i gruppen. Der er altid andre, der er mere kompetente i de forskellige spilsituationer og det er ikke muligt for barnet at blive den mest kompetente, men barnet vil komme nærmere centrum.

Jeg vil her på baggrund af det ovenstående komme med eksempler fra praktikken til den mundtlige prøve. Jeg vil med eksemplerne illustrere legitim perifer deltagelse i praksis.

Spiller flere børn sammen ved én computer, sker der en særlig kollektiv æstetisk interaktion. I og med at hver spiller har hver deres rolle i spillet, foregår der en hurtig ophobning eller øgning af gruppens samlede viden. Dette fænomen kalder teoretikeren, Janek Szatkowski for den æstetiske fordobling⁸. I den æstetiske fordobling er den kollektive æstetiske læreproces stærkt akkumulativ i og med, at de enkelte deltagere løbende i processen supplerer og komplementerer hinandens formudtryk, hvorved nye former og ny indsigt udvikles.

⁶ Sørensen(2012), s. 51, l. 24

⁷ Bilag 1.

⁸ Austring & Sørensen(2006), s. 172, l. 20

Den æstetiske fordobling⁹ kan forklares således:

Spiller A udtrykker sig og kommunikerer gennem et formsprogligt udtryk, her den rolle der spilles i spillet. Spiller B gør tilsvarende det samme. Spiller A og B producerer en fælles form, i dette tilfælde spillet - som indeholder de to roller. Spiller A og B er begge bevidste om sig selv, hinanden og rollen på en gang. De er her hinandens publikum. A og B kommunikerer både direkte til hinanden og igennem deres roller. Deres roller påvirker og komplementerer hinanden gensidigt.

Det farlige ved computerspil:

I medierne kan man konstant høre om hvordan computerspil, såsom Counter-Strike, Manhunt, World of Warcraft, bliver sat i forbindelse med skoleskydninger og andre kriminelle handlinger med tab af menneskeliv. Oberst, Lars Møller, hævder i sin bog "Vi slår ihjel" (2010), at unges forbrug af voldelige computerspil, gør det lettere for forsvaret at lære de unge af slå ihjel.

En række af effektforskningens¹⁰ resultater indikerer, at der findes der en sammenhæng mellem voldelige computerspil og aggressiv adfærd. Dog har undersøgelserne været udsat for en del alvorlige og vedvarende kritik. Kritikken går på, at det er en forenkling at opfatte computerspil som et noget der kan isoleres fra spillerens hverdag, og uden at tage hensyn til hvordan spillet faktisk bruges. Derfor kan undersøgelsen ikke sige hvorvidt et voldeligt computerspil udløser en aggressiv adfærd, eller om det er personer, som i forvejen har en aggressiv præget personlighed, der foretrækker at spille voldelige computerspil.

Når det er sagt er der heller ingen forskning der viser, at børn tager skade af at spille computerspil i institutionerne. Men selvfølgelig, alting med måde.

Når vi så iagttager børnenes adfærdsformer foran computeren som værende af voldelig kategori, er det som jeg skrev tidligere, et udtryk for at vi voksne tolker dem som var de virkelige.

⁹ Bilag 2.

¹⁰ Har baggrund i lægevidenskabelige og psykologiske fagtraditioner. Forskerne forsøger typisk at undersøge spørgsmålet ved hjælp af opstillede eksperimenter, hvor personer udsættes for forskellige spiltyper under meget kontrollerede, men ikke så realistiske forhold. - Medierådet for børn og unge Børn

Medierne peger også på afhængighed som værende en af konsekvenserne ved at spille computerspil. Der findes indikationer på, at computerspil kan medføre afhængighed og en del amerikanske undersøgelser viser, at op mod 10 procent af børn og unge betegner sig selv som spilafhængige i en grad så det har skadelig indflydelse på deres skolegang og sociale liv.

Derfor skal SFO'erne påtage sig et medansvar for at beskytte børn og unge imod mulige skadevirkninger af computerspil. Derfor bør SFO'erne i personalegruppen udarbejde deres egen spilpolitik, og herudover få bekendtskab til medie coach-uddannelsen, som lærer klubfolk, hvordan de bedst inddrager computerspil som en aktivitet, der kan udvikle børns kompetencer. SFO'erne kan sætte emner som vold, afhængighed og angst på dagsordenen i de større fællesskaber, hvor bevidstgørelse og evne til refleksion kan foregå i dialog med børnene og børnene indbyrdes. Børnene kan herigennem lære, at det er i orden at sige fra over for computerspil som skræmmer dem. Grunden til at det er så vigtig for netop SFO'erne at tage disse emner op, er fordi forældrene har vanskeligt ved at følge med i deres børns computerspilsvaner. Spilaktiviteterne foregår ofte når børnene er alene eller spiller på egen computer eller konsol på børneværelset, hvor de voksne ikke er ved siden af.

Pædagogens arbejde med computerspil:

For pædagoger, i år 2013, er der en del nye muligheder og udfordringer i de digitale medier som de skal forholde sig til. Pædagoger bliver nød til at være aktive, da de ofte ikke besidder de digitale kompetencer, der efterspørges. Børnene er de digitalt indfødte, og pædagogerne må derfor erkende af de ikke at kan konkurrere med børnene på det tekniske niveau. Dog er det er en meget udbredt misforståelse, at børn automatisk bliver digitalt kompetente ved at være digitalt indfødte. Evnen til at reflektere, også i forbindelse med computerspil, er en færdighed, der skal tillæres og det er her institutionerne, hvor børn opholder sig mange timer, har de bedste betingelser dette.

Her skal pædagoger tænke på det de kan tilbyde, nemlig mulighederne for læring, udvikling, relationsdannelse og venskaber. Ved hjælp af at analysere de praksisfællesskaber børnene indgår i foran computeren, kan man som pædagog bruge sin pædagogiske indsigt til at stille undrende spørgsmål, såsom: Hvem er med i spillene, hvem er ikke med, hvordan deltager de børn, der er med, i spillene? Man kan på den måde se hvem der konsekvent ikke er med i spillene, og parre dem

sammen med de kompetente bruger. I computerspillets verden er det ofte fuldt ud legitimt at være ikke-kompetent, bare man er lærevillig.¹¹

Jessen siger "*Lidt provokerende sagt mener jeg faktisk ikke, man kan være en god folkeskolelærer, hvis man ikke har spillet mindst 100 timers computerspil*"¹²

Denne udtalelse giver ret god mening, da selvom man som pædagog ikke selv interesserer sig for computerspil, så har man brug for at kunne relatere til børnenes spilleaktivitet. Kan man som pædagog leve op til børns forventning om, at man har et godt kendskab til deres legekultur, herunder også computerspil, så kan man altså indgå i dialog med børn og vinde deres tryghed og tillid og dermed også få muligheden for at støtte og guide barnet.

Pædagog er i dag gode til at have pessimistiske holdninger vedrørende børns computerforbrug. Holdninger såsom: "computerspil er negative for børns opvækst", eller "børns barndom i dag er ikke en god eller rigtig barndom", skyldes det normative kulturbegreb. Det betyder at pædagogerne ser og forstår kulturen inden for deres egne forståelsesrammer.

Denne opfattelse kan resultere i, at vi pædagoger bliver blinde og overser børnenes kulturudtryk, som så kan resultere i at vi skubber en række børn væk fra os, uden at vide det.

Med inspiration fra Marianne Skytte har Martin Sørensen lavet en model¹³ over hvordan denne dynamik ser ud. Modellen skal forstås som en pædagogisk mulighed for, at kunne analysere sig selv og sin egen normative kultur. Modellen består af 5 punkter som går således: *Kultur forståelse* → *Kategorisering* → *Stereotypering* → *Stigmata* → *Manglende forståelse* → *Kultur forståelse*. Man kan placere sig der hvor man har konstateret at man uheldigvis befinder sig.

For at kunne bryde det normative kulturbegreb, kræver det selverkendelse og refleksion, samt et ønske om at ændre adfærd fra pædagogens side. Ved netop at benytte sig af ovenstående model, kan man blive bevidst om hvor man skal starte. Hvis det er manglende forståelse, der er årsagen til den pessimistiske opfattelse af computerspil, så kan man sætte sig ned og være interesseret, nysgerrig og spørgende til det børnene sidder og spiller, for på den måde at få en bedre forståelse af børnenes

¹¹ Sørensen(2012), s. 52, l. 23

¹² ibid. s. 99, l. 10

¹³ Bilag 3.

fascination af computerspillet, samt at kunne fastholde sin pædagogiske tilgang. Via disse spørgsmål kan man nemlig få børnene til at reflektere over det de sidder og spiller.

Pædagogen skal huske at se børnene som værende nogen der er i gang med at skabe en kultur, og ikke bare som en flok børn der sidder og spilder tiden og barndommen væk foran computeren.

Konklusion:

Jeg har arbejdet mig frem imod en besvarelse på mine problemstillinger. Først og fremmest fik jeg igennem Jessen, Huizinga og Mouritsen fundet frem til en definition af leg og legekultur. Jeg fandt ud af at leg 1. er vanskeligt at definere da det ikke kan begrundes rationelt, 2. ikke skal forstås som et middel for noget andet end målet i sig selv for den legende, og 3. for den legende altid er meningsfuldt. Ved børns legekultur, skal der forstås at leg ikke skal betragtes som noget medfødt, børn blot uden videre kan. Børn må derfor tilegne sig en række forudsætninger, hvor en del af disse forudsætninger er af social art, mens en anden del er rettet mere specifikt mod de handlinger, der udøves i legen. Børn lærer at lege, mens de leger.

Efterfølgende fandt jeg ud af, at computerspil for børn er omdrejningspunktet for venskaber, samarbejde og egenproduktion. I computerspillet er der et stort konkurrenceelement, hvor børnene konkurrerer med sig selv og hinanden. Her skal de gøre brug af deres hukommelse, deres færdigheder og viden for at slå hinanden, slå deres gamle rekord eller komme videre i spillet. Jeg fandt ud af, at det er spilkompetencer frem for alder eller størrelse, der giver rammerne for samværet. Børnene har også et godt overblik over hvad der sker på de andre børns skærme, samtidig med at er travlt optaget af hvad der sker på deres egen. Der er et stort fællesskab rundt om computerne og børnene er gode til at lære af andre, og fra sig når noget nyt i spillet opdages.

Når man er ny i fællesskabet, skal man tilpasse sin erfaring til den allerede eksisterende. Undervejs ligger læring og udvikling, og det opstår i samspil mellem børnene. I fællesskabet opstår der en særlig kollektiv æstetisk interaktion, en æstetisk fordobling om man vil. I den æstetiske fordobling spejler børnene sig i deres rolle i spillet, deres medspiller, deres medspillers rolle i spillet og udover dette så komplementerer deres roller hinanden gensidigt

Jeg fandt ud af at medierne er en stor årsag til den store frygt for varige mén, der er ved at spille computerspil. Der er ingen forskningsresultater som viser en direkte sammenhæng mellem brugen

af voldelige computerspil i hverdag og aggressiv adfærd. Undersøgelserne kan ikke sige hvorvidt et voldeligt computerspil udløser en aggressiv adfærd, eller om det er personer, som i forvejen har en aggressiv præget personlighed, der foretrækker at spille de voldelige computerspil. Dog findes der indikationer på, at computerspil kan medføre afhængighed i en grad så det har skadelig indflydelse på skolegang og det sociale liv. SFO'erne kan her sætte emner som vold, afhængighed og angst på dagsordenen i de større fællesskaber, hvor bevidstgørelse og evne til refleksion kan foregå i dialog med børnene og børnene indbyrdes.

Som afslutning fandt jeg ud af at pædagoger bliver nødt til at være aktive i computerspilarenaen, da de ofte ikke besidder de digitale kompetencer, der efterspørges. Pædagoger skal tænke i måder hvorpå de kan koble læring, udvikling, relationsdannelse og venskaber, på computerspillet. Pædagoger bør sætte sig ind i computerspillene for at kunne relatere til børnenes legekultur. Hvis man som pædagog kan leve op til børns forventning om, at man har et godt kendskab til deres legekultur, herunder også computerspil, så kan man indgå i dialog med børnene og give dem tryghed og vinde deres tillid og dermed også få muligheden for at støtte og guide dem.

Mange pædagogers pessimistiske holdninger, vedrørende børns computerforbrug, skyldes det normative kulturbegreb. Det betyder at pædagogerne ser og forstår kulturen inden for deres egne forståelsesrammer. Det kan resultere i, at vi pædagoger bliver blinde og overser børnenes kulturudtryk, og vi kan i sidste ende skubbe en række børn væk fra os, uden at vide det.

Martin Sørensen har lavet en model som man kan bruge til at analysere sig selv og sin egen normative kultur. For at kunne bryde det normative kulturbegreb kræver det selverkendelse og refleksion, samt et ønske om at ændre adfærd, fra pædagogens side. Som pædagog må man prøve at sætte sig ned og være interesseret, nysgerrig og spørgende til det børnene sidder og spiller, for på den måde at få en bedre forståelse af børnenes fascination af computerspillet, samt fastholde sin pædagogiske tilgang. Via de spørgsmål man stiller børnene, kan man få dem til at reflektere over det de sidder og spiller.

Pædagogen skal huske på at se børnene som værende nogen der er i gang med at skabe en kultur, og ikke bare som en flok børn der sidder og spilder tiden og barndommen væk foran computeren.

Litteraturliste

Bøger:

Austring Bennyé D, Sørensen Merete (2006): Æstetik og læring – grundbog om æstetiske læreprocesser. 1. udgave. Hans Reitzels Forlag.

Jessen Carsten (2001): Børn, leg og computerspil. 1. udgave. Odense Universitetsforlag.

Sørensen Martin (2012) Sproget i spil og leg. 1. udgave. Lindhardt og Ringhof.

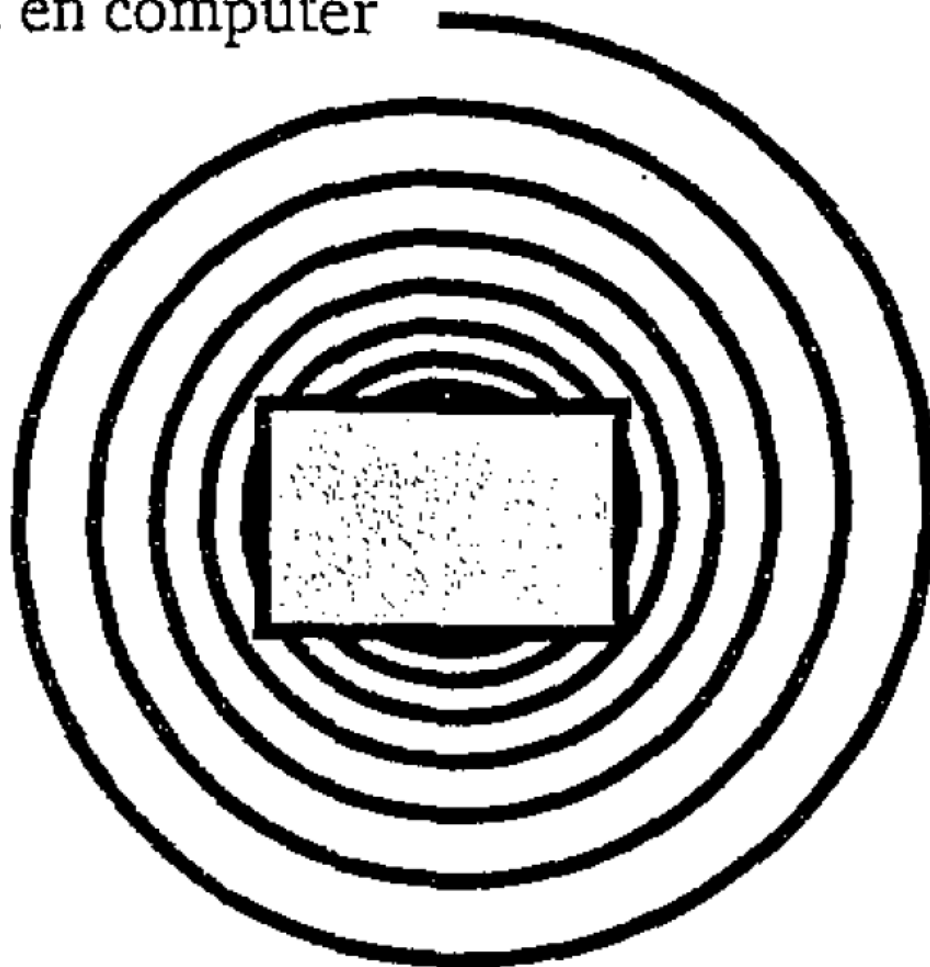
Rapport:

Medierådet for børn og unge Børn(2003), Unge og computerspil.

Bilag

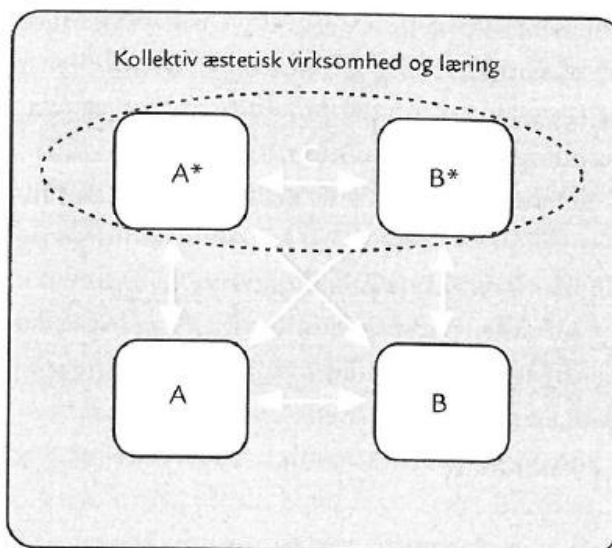
Bilag 1.

Legitime perifere deltagere ved en computer



Bilag 2.

Model 21.
Den æstetiske fordobling



Szatkowskis oprindelige model (1985) er yderligere udviklet af Aud Berggraf Sæbø (2003). Den viste model er inspireret af Sæbøs version. Det stiplede felt markerer det æstetiske udtryk (fiktionen).

Bilag 3.

