



Høgskolen i **Hedmark**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap

Kristine Sveum Strandheim

Bacheloroppgave

Engel eller terrorist?

Digital danning

Angel or terrorist?

Digital formation

GLUS 1-7

2014

Samtykker til utlån hos høgskolebiblioteket JA X NEI

Samtykker til tilgjengeliggjøring i digitalt arkiv Brage JA X NEI

Innhold

FORORD	3
NORSK SAMMENDRAG.....	4
ENGLISH SUMMARY (ABSTRACT).....	5
1. FORMÅL	6
1.1 PROBLEMSTILLING	6
1.2 OPPBYGGING OG PROGRESJON.....	7
1.3 METODE	7
2. DANNING	9
3. DET DIGITALE OMFANGET.....	11
3.1 MEDIENES Plass I SAMFUNNET	12
3.2 BARNs BRUK AV INTERNETT OG MOBIL	14
3.2.1 <i>Spill</i>	17
3.3 DIGITAL DANNING.....	18
3.3.1 <i>Dannelse i sosiale medier</i>	21
3.3.2 <i>Formålet med opplæringen i skolen</i>	23
4. AVSLUTNING OG OPPSUMMERING	25
REFERANSELISTE.....	26
LITTERATURANBEFALING	28

Forord

Selve dannelsesprosessen og digitale medier er noe som interesserer meg sterkt. Derfor var det naturlig at denne oppgaven skulle handle om akkurat det. Jeg startet med å lese mye litteratur om både medier, sosialisering og samfunnet generelt, for så å finne en god vinkling og problemstilling. Temaet er veldig omfattende, så hovedutfordringen har vært å avgrense og spisse oppgaven.

Takk til min koselige veileder Thor-André Skrefsrud for hjelp til å komme på rett linje, nyttige tips til litteratur samt å finne en retning på oppgaven. Takk til anonyminserte facebook-venner for å legge ut tvilsomt innhold på nettet – til inspirasjon for nettvett. Takk til Kristin Hageengen Tokerud og Anne Marthe Dahl Zetterval for å være reddende engler og komme med nyttige tips til strategier for å sortere tankene mine, i tillegg til å være en ivrig heiagjeng. Tusen takk til mannen min Øyvind Strandheim for å være en god støttespiller.

Kristine Sveum Strandheim

Gjøvik, 25. mai 2014

Norsk sammendrag

Tittel:

Engel eller terrorist?

Digital danning

Forfatter:

Kristine Sveum Strandheim

År:

2014

Sider:

28

Emneord:

Digital kyndighet, mediebruk, digitale verktøy, sosialisering, samfunn, internett, barn

Sammendrag:

Blir barn og unge engler eller terrorister av å bruke digitale hjelpemidler og medier? I denne oppgaven knyttes barns bruk av medier og digitale verktøy sammen med dannelsesprosessen gjennom denne problemstillingen: *I hvilken grad påvirker digitale medier og digitale hjelpemidler barn og unges danning?*

Dette er en viktig problemstilling for alle som jobber med barn, og som er opptatt av dannelsesprosessen. For dem som arbeider i skolen, skal også den grunnleggende ferdigheten «å bruke digitale verktøy» ivaretas, altså er det en del av danningen.

Gjennom drøfting av teori om danning, medier, digitale verktøy og mediebruk fant jeg ut at det er nødvendig å gi barn og unge et godt grunnlag for digital kyndighet. Digitale medier og hjelpemidler vil ha ulike roller i forskjellige menneskers liv. Derfor vil graden av påvirkning variere med hvilke type mennesker i hvilke livssituasjoner det er snakk om.

English summary (abstract)

Title:

Angel or terrorist?
Digital formation

Author:

Kristine Sveum Strandheim

Year:

2014

Pages:

28

Keyword:

Bildung, digital literacy, formation, use of media, digital tools, socialization, society, internet, children

Summary:

Does exposure to digital media and computerized tools turn our youth into angels or terrorists? My main topic question is this: To what extent does digital media and computerized tools affect our youths formative process?

This is a paramount question for anyone who is working with children in our modern world, as it is key to understanding their formative path. One of the key goals for every student is «proper usage of digitalized tools». This is again firmly linked to each individuals formative process.

Through discussion on topics concerning traditional formative theory, digitalized tools and media usage I found that it is paramount to give youths a basic understanding of digital proficiency and literacy. The amount of exposure from these modern sources will naturally vary from one individual to the other, and because of that it is important to take into account each persons current life situation when determining the effect of the formative process.

1. Formål

Den klassiske anekdoten er at nordmenn blir født med ski på beina, men det er kanskje mer aktuelt at man blir født med en mobiltelefon klistret fast i handa. Dagens barn og unge er blitt omtalt som mediegenerasjonen. Digitale hjelpemidler og mye eksponering for reklame, spill og vold antas i noen sammenhenger å ha en innvirkning på barn og unges sosialiseringssprosess og danning (Ommundsen, 2007). Derfor vil denne bacheloroppgaven bli forankret i både samfunnsfag, pedagogikk- og elevkunnskap samt ulike teori innen media og kommunikasjon. Skaper digitale medier og hjelpemidler engler eller terrorister? Det er spennende å se hvilke faktorer som er med på å forme oss som mennesker. Her er det mye teori å velge mellom, og jeg vil forsøke å knytte flere fagområder sammen. En del av oppgaven vil jeg vinkle mot påvirkning fra media og i interaksjon med digitale medier og verktøy. I tillegg vil jeg også utforske generell allmenndannende teori. Formålet med oppgaven er å få en dypere forståelse av hvordan dannelsesprosessen påvirkes av digitale medier og hjelpemidler. Dette kan være med på å danne et reflektert forhold til mediebruk, og det vil være interessant å se på hvordan lærere bedre kan legge til rette for et bevisst bruk av medier og digitale verktøy. Dette vil være essensielt for fremtidens lærere å ha kunnskap om i jungelen av multimodale og digitale tekster, eksponeringer og bruksmønstre.

1.1 Problemstilling

Barn og unge i dag blir utsatt for et medietrykk uten historisk sidestykke, og digitale verktøy er overalt helt fra fødselen av (Fauske & Øia, 2010). Derfor ønsker jeg å stille spørsmål om hvordan digitale medier og verktøy bidrar i dannelsesprosessen, og hvordan dette er med på å forme vår identitet:

I hvilken grad påvirker digitale medier og digitale hjelpemidler barn og unges dannelse?

Digitale medier omfattes blant annet av nettaviser, reklame, tv og spill. Digitale hjelpemidler eller verktøy omfattes blant annet av datamaskiner, internett, mobiltelefoner, nettbrett, og SmartBoard. Jeg ønsker å finne svar på hvor stor rolle den digitale verdenen spiller i barn og unges liv, for på denne måten finne ut av hvor viktig det er for lærere å ha kunnskap om digitale medier og verktøy. I denne oppgaven vil fokuset ligge på bruk av internett, mobil og

spill. Jeg vil finne ut om digitale medier og hjelpemidler danner «engler» eller «terrorister», altså om bruken har en positiv effekt, eller en passiviserende, stresskapende og negativ innvirkning på brukerne. Problemstillingen er valgt fordi medier og digitale verktøy er en stor del av vår hverdag, og jeg antar derfor at det vil være nyttig for alle som jobber med barn å ha kunnskap om hvordan dette virker inn på dannelsesprosessen.

1.2 Oppbygging og progresjon

I denne oppgaven tar jeg først for meg teori om danning som er relevant for denne oppgaven, og her vil jeg fatte meg i korthet. Videre vil oppgaven handle om hvordan digitale medier og hjelpemidler griper inn i hverdagen til barn og unge. Deretter ser jeg på mediernes plass i samfunnet. Internett og mobil er blitt en større og større del av barn og unges hverdag. Barns konsum av dataspill har også preget nyhetsbildet i lang tid, spesielt i forbindelse med voldshandlinger. Dette behandles derfor i et eget kapittel hvor jeg drøfter hvilken effekt spilling har på barn. Til slutt vil jeg belyse hva digital danning kan være, og hva det vil si å ha digital kyndighet. Dannelse i sosiale medier omtales i et eget underkapittel, hvor jeg vil komme med en observasjon av hvordan opphavsrett på bilder ble behandlet i en gruppe elever. Underveis i alle kapitlene vil sosialisering, atferd og dannelse drøftes der det er naturlig.

1.3 Metode

I denne oppgaven bruker jeg dannelsesteori og medieteorier til å drøfte hvordan digitale medier og hjelpemidler påvirker vår dannelsesprosess og utvikling som menneske. Dette er en teoretisk oppgave og kan derfor beskrives som hermeneutisk. Det vil si at jeg tolker teorien for å få en ny forståelse ut i fra problemstillingen min. Når jeg leser en ny tekst tolker jeg teksten ut fra tidligere erfaringer. Meningen med teksten vi skapes i møte med mine egne kunnskaper, holdninger og meninger, og jeg vil så godt som mulig etterstrebe en objektiv rolle for å finne svare på problemstillingen. For at forskningsoppgaven skal ha en hensikt er det essensielt at man på forhånd vet hva man skal lete etter, samt å kunne forstå den nye kunnskapen ut i fra forhåndsviten og teori. Dette kaller Gripsrud (2002) for

forventningshorisont. I tillegg må man være åpen for ny informasjon som kan rukke ved tidligere teorier, og det vil kanskje tvinges fram en endring av forventningshorisonten. Man får dermed nye erfaringer å bygge sin kunnskap på.

Oppgaven er også supplert med et par observasjoner som brukes som eksempler. Dette vil være kvalitative ustrukturerte observasjoner i en naturlig setting (Johannessen, Kristoffersen & Tufte, 2006). Det vil si at eksemplene har oppstått spontant og tilfeldig. Det er viktig å påpeke at dette ikke er en generalisering av hverdagen, og det er bare ment som et eksempel. For å styrke oppgaven vil jeg også støtte meg på kvantitative undersøkelser og statistikk om mediebruk i Norden. Jeg har nå fått muligheten til å fordype meg i teorier om dannelse, medier og mediebruk. Siden det er tilgjengelig statistikk innen området, var det ikke nødvendig å utføre et eget forskningsprosjekt, men heller knytte fagfeltene sammen. På denne måten har jeg fått utforsket teori støttet av store forskningsprosjekter, samt et bredt spekter av anerkjente teoretikere på sitt fagfelt. I mitt litteratursøk har jeg sett på hva som har vært pensum på ulike høyere utdanninger innenfor media og kommunikasjon, samt dannelseteorien til Axel Honneth, Maslows behovspyramide og tolkninger av blant annet Arne Jordet og Sølvi Lillejord. Informasjonen har kommet fra bøker, nettsteder og tv-dokumentarer. Jeg har også funnet en del kilder gjennom å se på hvilke referanser som er oppgitt i kilder jeg allerede har brukt. Ved hjelp av å drøfte de ulike teoriene og synsvinklene kritisk, vil jeg analysere materialet og finne et godt svar på problemstillingen.

2. Danning

Barn og unge må lære seg å fungere godt i sosiale sammenhenger. Sosial kompetanse kan være en viktig forutsetning for et meningsfullt og godt liv (Jordet, 2010). Menneskets behov for anerkjennelse kommer sterkt frem i grunntankene hos Axel Honneths teorier for danning og utdanning (Jakobsen, 2013). Gjennom hele livet får mennesker sosiale erfaringer, samt indre impulser og følelser. Denne kombinasjonen er med på å danne det menneskelige selvet. Målet er å skape god selvtillit, selvaktelse og selvverdsettelse. Dette kan oppnås i samspill med andre mennesker, og vil forhåpentligvis lede til en vellykket identitetsdanning. Kjærlighet, respekt og sosial verdsettelse er aspekter som er viktig i Honneths teori. Mangel på disse tre verdiene fra omverdenen kan være ødeleggende for menneskets danning og utvikling. Begrepet danning er altså en utvikling og skapelse av selve «jeg-et», og hvordan man selv og andre oppfatter en som menneske. I Norge er mange høyt opp på Maslows behovspyramide (Hårberg & Liff, 2013), gjerne på toppen hvor behovet for selvrealisering slår inn.

Barndommen har endret seg betraktelig i de vestlige landene. I middelalderen fulgte barna de voksne helt fra de var små, og utviklet gradvis ferdigheter og kunnskaper. Deretter bidro barna til fellesskapet etter hvert som ferdighetene utviklet seg. Dagens barn lever et liv som i større og større grad ligner på de voksnes. Krav og belastninger må tåles på lik linje, og barn defineres som «små voksne» (Juul, 2009). Har vi fått en stressgenerasjon? Unge i dag opplever et stort press på utseende, antall følgere på ulike nettsteder, blogg, Facebook, idrett og gode skoleprestasjoner. For tidligere generasjoner har kanskje valg av yrke vært så å si forhåndsbestemt. Identiteten var noe man var, mens man i det moderne samfunnet i stor grad kan endre og forme sin egen identitet. Utfordringen ligger i å finne seg selv, og den enkelte har ansvaret for å forme sin egen identitet (Fauske & Øia, 2010). Dersom man ikke lykkes, er fallhøyden desto større i et samfunn hvor alle skal være lykkelige og følge sine drømmer.

Dannelse er det som former den kritiske elev, og er et middel for å realisere humanitet. Dannelse er en prosess som er med oss hele livet. Selv om man implementerer fortidens ideer, må man også ta inn over seg nye ideer. Dette gjelder spesielt nå som vi har et

multikulturelt og digitalt samfunn (Jordet, 2010). Helt fra fødselen begynner menneskets prosess med å bli sosialisert inn i det samfunnet og den kulturen det er en del av. Begrepet sosialisering kan defineres som «[...] den prosessen som går ut på å innvie barn i fellesskapet ved å tilføre dem kulturell kunnskap og samtidig forme dem som unike individer» (Lillejord, 2009, s. 33). Læreplanverket for Kunnskapsløftet (Kunnskapsdepartementet, 2006) legger vekt på grunnleggende ferdigheter, kunnskap og kompetanse. Det reises bekymring over om tidsbruken på instrumentelle kunnskaper går på bekostning av arbeid med miljøspørsmål, fredsspørsmål, fattigdom, helsearbeid og refleksjon rund menneskelige relasjoner, som er en viktig del av dannelsen (Jordet, 2010). Dersom beslutninger baseres på kunnskap og fornuft, og fattes gjennom forhandlinger og reflektert argumentasjon, vil dette skape et godt demokrati. Dette kan oppnås gjennom arbeid med dannelsen, og kan fremme bærekraftig utvikling. Å være sosialisert kan handle om å vite hva som er rett og galt. Barna lærer normer for hvordan man skal forholde seg til andre mennesker, natur og samfunn generelt. Alt i alt handler det om hvordan vi skal være som voksne. Når vi deltar i samfunnet utvikler vi oss i møte med ulike impulser (Lillejord, 2009).

3. Det digitale omfanget

Internett, media og digitale hjelpemidler har kommet for å bli, på godt og vondt. Dette er derfor noe alle i dagens samfunn må kunne noe om, å kunne bruke, samt å ha et reflektert forhold til. I skolehverdagen skal elevene forberedes til arbeidslivet, samt å bli dannede mennesker. Dette skjer gjennom samspill med jevnaldrende, foreldre og andre, og barnet lærer seg hvilke verdier, ferdigheter og krav som er gjeldende i den kulturen man er en del av (Fauske & Øia 2010). Det er derfor viktig at skolen er med på å utvikle mennesker med et bevisst forhold til verden som omgir dem. Utviklingen fra spedbarnsstadiet og til voksen alder bygger på erfaringer og grunnlag som blir lagt i ung alder. Digitale hjelpemidler er verktøy, og ikke bare til spill og moro, og her kan bruken av, og bevisstheten rundt digitale verktøy modnes. Effektiv bruk kan gi en effektiv hverdag, og det vil være en stor fordel å kunne tilegne seg nye ferdigheter raskt. Stadig vekk opplever vi at arbeidsplasser legges ned, og det er gjerne nye digitale verktøy og tekniske vinninger som kan være en del av årsaken. Arbeidslivet er altså i stadig forandring.

Internett og bruk av datamaskiner har ofte blitt kritisert for å legge et grunnlag for negativ adferd. Gjerner gjennom at det fjerner menneskelig kontakt med omverdenen, og at man kanskje blir hektet på et voldelig spill. Mange timer foran en datamaskin gir mange timer med fysisk inaktivitet, og datamaskinen blir en tidstyv. Tid som kunne vært brukt til å være sammen med venner, brukes til alt og ingenting. På den andre siden gir internett nye muligheter for kommunikasjon. Man kan bli kjent på flere måter og over avstand. Man kan dele opplevelser og bilder ved hjelp av et tastetrykk på mobilen. Og nettopp bruk av mobiltelefon har vært kilde til kritikk når det gjelder tilstedeværelse. Hodet er alltid et annet sted enn der man fysisk befinner seg. Man ønsker å være tilgjengelig, og man vil «alltid» være et annet sted enn der man egentlig befinner seg. Phubbing (satt sammen av phone = telefon, snubbing = å overse noen med vilje) har blitt et eget ord for når man konstant fikler med telefonen når man er sammen med andre mennesker, altså en usosial mobiltitting (Skog, 2014). Ønsket om å være tilgjengelig til alle tider distraherer oss fra å faktisk være tilstede der vi er. Samtidig så er normen for et korrekt sosialt liv å ha ansiktskontakt, og dette er kanskje under gradvis endring etter hvert som en ny norm utvikles.

Muligens kan barn og unge som vokser opp i en digital verden være flinkere til å stenge ute forstyrrelser enn foreldregenerasjonen. På landsbasis svarer 11% av foreldre at barna har klaget på foreldrenes bruk av mobiltelefon eller nettbrett. I Oslo er tallet enda høyere, hele 20%, ifølge en undersøkelse utført av YouGov på vegne av Codan Forsikring (Faaberg, 2013). Kanskje ligger problemet hos den voksne delen av befolkningen, som ikke er vant med å takle forandringen med nye verktøy. For barna er det en naturlig del av hverdagen, og de stenger ute det som er forstyrrende nettopp fordi nyhetens interesse har forsvunnet. Voksengenerasjonen skriker om skadelige virkninger som følge av nye medier, og det ukjente har alltid være fryktet. Men det gikk bra både med bøker, film, radio, tv også, på tross av alle dommedagsprofetier i samtiden. I Norge kan man blant annet dokumentere redsel for populærlitteratur av forfattere som Karen Sundt og Rudolf Muus fra 1870. Man har sett den samme diskusjonen for hvert nye medie som dukker opp, og dette har vært kamuflert av forskning. Men ifølge Schwebs & Østbye (2007) har den såkalte forskningen vært basert på et lite utvalg, spesielle tilfeller, og tolkninger som ukritisk bekrefter hypotesen man jobbet ut i fra. Ser man derimot på foreldrenes syn om barns bruk av digitalt utstyr, mener kun 3% at bruken stort sett har en negativ effekt (Bucht & Harrie, 2013). Det er altså ikke samsvar mellom holdninger fremstilt i nyhetssammenheng, og resultater fra spørreundersøkelser av foreldre.

Mediepedagogikk handler om undervisning i emnet media og om oppvekst i mediesamfunnet. Dette handler om sosialisering og medienes rolle i oppveksten, fjernundervisning og nettbasert læring, og også kunnskap om mediene og hvordan de er bygd opp. Mediene har en sentral plass i vår kultur, og det er derfor viktig at barn og unge erverver kunnskap om hvordan dette virker i samfunnet (Erstad, 2005).

3.1 Mediernes plass i samfunnet

Samtidig som elevene tilegner seg digitale ferdigheter, møter de en verden som kan være vanskelig å tolke, nemlig mediene. De har en voldsom kraft til å skape fellesskap innenfor politikk, økonomi, kultur og sosiale arenaer (Carlsson, 2010). Mediene styres ofte av kommersielle interesser og lett underholdning, og har på et vis beveget seg lengre vekk fra å

ha som hovedformål å informere befolkningen. Mediekulturen er blitt betegnet som «den parallelle skolen» av den danske mediepedagogen og barneforskeren Birgitte Tufte (Erstad, 2005). Med dette menes at alt innhold fra aviser, film og internett støtter opp om, og supplerer opplæringen som skjer i skolen. De er på denne måten en alternativ læringsarena, og kan treffe elevene på nye måter gjennom variert fremstilling. Altså en måte å drive tilpasset opplæring på. En annen faktor er at elevene ofte selv oppsøker mediene som kilder til informasjon om egne interesser. Medier og teknologi påvirker de unges identitetsutvikling på den måten at vi i dag har en forbrukskultur som virker som et sterkt lim mellom barn og unge. Den kommersielle industrien vet å utnytte dette, og bruker enhver anledning til å påvirke de unge i en såkalt «uformell læringsprosess». Barn og unge er fremtidens konsumenter, men de har også stor påvirkning på familiens økonomi gjennom sitt økte forbruk av digitale verktøy (Carlsson, 2010).

Mediene har informasjonskontroll og styrer hva folk får vite noe om, og i hvilken vinkling stoffet skal presenteres. De er en viktig kilde til kunnskap og engasjement, men blir samtidig styrt av markedsinteresser og skal tjene penger på det de presenterer. Det kan stilles spørsmål om vi egentlig har en fri presse. I USA mistet en journalist jobben og sitt gode rykte da hun skulle lage oppfølgeren av en kritisk reportasje om Nikes produksjon av sko. Mediekonsernet hadde fått rettighetene til å sende et stort idrettsarrangement, og Nike var hovedsponsoren. Reporteren ble beskyldt for å være en løgner og fabrikkerne opplysninger som ikke stemte, og på denne måten fikk mediekonsernet beholde rettighetene. Et av hovedproblemene var at alle aviser, tv-stasjoner og nyhetsformidlere ble eid av noen få store aktører, og det ble ikke rom for at en enkeltavis kunne ha «egne» meninger (Tremblay, & Cantagallo 2012). Pressa blir ofte omtalt som den fjerde statsmakten, og for å bevare demokratiet er det viktig med en uavhengig presse. Medienes rolle blir å kontrollere de andre statsmaktene, og stille samfunnskritiske spørsmål. Det er derfor bekymringsverdig at vi ser at også i Norge vokser det frem noen få store mediekonsern som eier og styrer de fleste nyhetsformidlerne (Medienorge, 2012). På den andre siden virker samfunnet og media i et dualistisk forhold som påvirker hverandre. Mediene må levere innhold som brukerne ønsker, men setter samtidig dagsordenen for hva vi skal være opptatt av (Schwebs og Østbye, 2007). For å legge til rette for demokrati og reflekterte mennesker, kan det være hensiktsmessig at man har en metaforståelse for hvordan mekanismene i media fungerer.

Mediene er fullt integrerte i barn og unges hverdag. Det har derfor en sentral betydning og fyller mye av tiden i hverdagen. Barna får inntrykk fra ulike medier overalt hvor de ferdes, hjemme og på skolen. Internett og mobiltelefon preger hverdagslivet til dagens unge, i motsetning til deler av voksgenerasjonen. Ofte kobles medias rolle sammen med uønsket adferd, og det hevdes at ukritisk mediebruk har erstattet lek og sosialt samvær. Internett tenderer til å overta som den dominerende fritidsaktiviteten hos ungdommer i de nordiske landene (Carlsson, 2010). De digitale verktøyenes rolle som ressurs blir fort oversett i denne debatten (Høgskolen i Volda, 2008). Kimen til bekymring kan være voldelig innhold i mediene, men aller helst er det tilgjengeligheten til ulike teknologier og tidsbruk som er det essensielle. Ofte bruker man både telefon, tv og internett samtidig, og det reises bekymring for de unge sin evne til å konsentrere seg.

3.2 Barns bruk av internett og mobil

I industrialiserte land har internett gjort sitt inntog, og de aller fleste har tilgang til internett via pc, mobil eller nettbrett. Kun 1-2% av barn i Norge mellom 9-15 år hadde ikke tilgang til internett hjemme i 2012. Barn og unge har derfor tilgang til hele verden ved hjelp av et tastetrykk, og bruker internett i stor utstrekning. 79% av guttene og 78% av jentene mellom 9-15 år brukte internett på en gjennomsnittlig dag i 2012. Internett er en arena for mange ulike aktiviteter, og det kan gjerne dekke alle tidligere medieformer, som for eksempel tv, film, radio, musikk, og nyheter (Carlsson, 2010). Dette tatt i betraktning er det ikke uventet at internetts popularitet øker og erstatter annen mediebruk. Barna er gjerne ute etter informasjon og underholdning for å slippe å kjede seg. Favorittaktiviteten er besøk på sosiale nettsteder, blogger, bruke søkemotorer (f. eks. Google, Yahoo), høre musikk, se videoklipp, skolearbeid og spill. Men det er ikke bare uskyldige tjenester på internett som brukes. 23% av barn mellom 13-16 år svarer at de ofte eller innimellom besøker porno- eller sexnettsteder. Kanskje er det nødvendig at foreldrene kommer mer på banen? 54% av barn og unge svarer at foreldrene ikke er interessert eller spesielt interessert i hva de bruker internett til (Bucht & Harrie, 2013). Selv om foreldrene kanskje mangler kunnskap om digitale verktøy, har de lengre livserfaring og kunnskap som kan hjelpe barn og unge på nye arenaer. Barn kan være mer sårbare, mindre kritiske og mer utsatt for påvirkning (Carlsson, 2010).

Det kan være store forskjeller i ulike hjem om hvordan familiene møter mulighetene som ligger i bruk av internett. For noen kan teknologien virke ukjent og forvirrende, mens for andre er det en naturlig del av hverdagen. Foreldrenes utdanning og økonomi kan også i noen grad være med på å avgjøre hvor mye penger som brukes på datautstyr og internetttilgang. Selv om statistikken viser at de fleste har tilgang på teknikken hjemme, kan det være stor forskjell på hvor oppdatert og funksjonelt utstyret er. Foreldrenes refleksjonsnivå av internett- og mobilbruk vil også variere. Neil Postman hevder at gapet mellom generasjonene er lukket, og at alle tilhører den samme generasjonen i det moderne samfunnet (Fauske & Øia, 2010). På tross av dette kan man allikevel hevde at det i noen familier kan være et «digitalt generasjonsgap» mellom barn og voksne, hvor barna behersker bruk av digitale hjelpemidler bedre enn voksne, altså et omvendt generasjonsgap. Det vil si at barna har en digital autoritet over foreldrene, og kan benytte seg av verktøy og hjelpemidler som foreldrene er ukjent med. Undersøkelser viser også at foreldrene vet nokså lite om hvordan barna bruker for eksempel internett (Carlsson, 2010). Det er allikevel verdt å bite seg merke i at denne såkalte ekspertisen hos barn ofte kan være overdrevet. Barna kan være flinke på spill og underholdning, men når det gjelder å bruke de digitale hjelpemidlene som arbeidsverktøy, kan kompetansen ha et stort utviklingspotensial. Barn og ungdommer er relativt ukjente med internetts muligheter innenfor informasjon, kunnskap og søkemuligheter (Carlsson, 2010).

For voksne kan ofte verden fortone seg delt mellom den virkelige verden og den digitale verdenen, men for barn er det ikke et like klart skille. Privat og offentlig blandes om hverandre, og skillet mellom virkelighet og en virtuell verden viskes ut (Carlsson, 2010). Verden fremstår som en helhet, og de fleste av barn og unge er en del av et sosialt fellesskap som utspiller seg hele døgnet på den digitale plattformen. Hele 85% av barn mellom 9-12 år hadde sin egen mobiltelefon i 2012, og andelen øker gradvis med alderen. Hos 16-19-åringer eide så og si 100% en egen telefon, og 86% eide en smart-telefon (Bucht & Harrie, 2013). Vi lærer å tilpasse oss hverandre gjennom samspill, og Maslows behovspyramide dreier seg i stor grad om samarbeid. I integrasjon med andre får vi oppfylt våre behov (Gjærevold & Hårberg, 2013). Gruppen vi tilhører er i stadig forandring, og ingen er isolert fra hverandre. I skolen får vi øvd oss mye på å være en del av en gruppe, og vi justerer adferden vår ettersom hva slags respons som blir gitt. Slik lærer vi oss å være en del av samfunnet. Fellesskapet i den digitale verdenen kan oppleves som mer intens for mange barn og unge. Alt skjer raskt,

vennskap, krangler og avtaler oppstår i et raskt tempo. Den virkelige verden smelter sammen med den digitale verdenen, og sosiale medier fyller en stor del av barn og unges hverdag. Det er ofte en nødvendighet for mange barn å ha en profil på et sosialt nettsted, rett og slett for å kunne følge med på det som skjer. Fravær av en profil kan oppfattes som om man stenger ute deler av verdenen, og det kan være vanskelig å være oppdatert på siste nytt i vennegruppa eller i klassen dersom man ikke har vært tilgjengelig på nett eller mobil (Drivsholm & Lang, 2013). Elevgruppa har sitt eget unike fellesskap, og har ulike normer og regler som legger styringen for hvordan man skal være. Med smart-telefon kan «alle» være tilgjengelig hele døgnet, og for å være med i «gjengen» må man alltid være «på». Mobilen blir altså en del av identiteten. Familier som ikke har økonomi til å kjøpe dyre smart-telefoner til barna sine, kan ufrivillig sette barna i en sosialt vanskelig situasjon, i og med at de blir utestengt fra det sosiale fellesskapet. Selv om vi ser meget lite av tradisjonell fattigdom i Norge, ser man at småbarnsforeldre generelt har en presset økonomi. De er den gruppen i samfunnet som har mest gjeld, og som bruker mest tid av døgnet på å arbeide. Det er estimert at mellom 36.000 og 30.000 barn i Norge bor i fattige familier (Fauske & Øie, 2010). Pr. 1. januar 2013 bodde det ca. 1,12 millioner barn under 18 år i Norge (Statistisk Sentralbyrå, 2013). Det vil si at ca. 2,5% av alle barn er en del av familier som har mindre inntekter enn halvparten av medianinntekten.

Barn er ikke bare mottakere av informasjon på nettet. De er ofte innholdsskapere selv, gjerne via en blogg eller en profil på et sosialt nettsted. Dette gir en rolleforskyvning fra brukerne som konsumenter til produsenter gjennom medier (Erstad, 2005). Selv om for eksempel Facebook opererer med en aldersgrense på 13 år, er det mange barneskoleelever som har opprettet en profil, med eller uten foreldrenes samtykke. Internett gir mange muligheter, men det har tradisjonelt sett vært stort fokus og mye forskning på de antagelige farene ved bruk av internett. Dette tar fokuset vekk fra å forske på konstruktiv bruk og fordeler med internett. Blant annet vises det til at lek med ord, bokstaver og staving kan være en positiv effekt av chat-funksjonen i online spill (Drivsholm & Lang, 2013). Det kan også være mindre skremmende å fortelle om noe man er lei seg for i en melding, fremfor å stå ansikt til ansikt. I tillegg kan man skrive sammen uavhengig av tid og sted. Dette gjør at man raskt kan få støtte dersom man trenger det, eller løse opp i konflikter eller misforståelser dersom det er lenge til man har mulighet til å møtes.

3.2.1 Spill

Data- og videospill har det siste tiåret vært i gjennom en periode med rask utvikling. Ser man på selve utformingen har dataspill blitt mer komplekse, og de er tilgjengelig via ulike plattformer som for eksempel mobiltelefoner, nettbrett og datamaskiner. Som et kulturelt fenomen har spill en mer synlig plass, og mennesker i alle aldre spiller spill i ulik grad. Mediebarometer for 2013 viser at 31% av svensker i alderen 9-79 år spiller data/tv eller internettbasert spill en gjennomsnittlig dag. Ser man på barn og unge mellom 9-14 år, finner man at 74% av barna spiller spill hver dag (Nordicom, 2014). Det er like stor andel både blant gutter og jenter. Når det er mange potensielle brukere tilgjengelig, er det store markedsinteresser i forbindelse med utgivelse av nye spill. De potensielle negative effektene av å spille dataspill hører vi ofte om i forbindelse med aggressiv atferd, men det er også en rekke andre faktorer som kan spille inn i dannelsesprosessen (Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith J. H, 2004). Spørsmålet om negativ påvirkning fra spill har blitt diskutert i media og i forskermiljø helt siden siste del av 1970-tallet, da de første spillene innenfor denne sjangeren ble utgitt. Dersom man er så redd for hvilken effekt spillene har på danningen, hvorfor er det slik at foreldrene generelt viser liten interesse for barnas spill? Av spillende barn i Norge 2012 svarer 64% av guttene og 62% av jentene at foreldrene ikke er interessert eller spesielt interessert i spillene de spiller (Bucht & Harrie 2013).

Reidar Ommundsen (2007) skisserer en mulighet for at de som spiller voldelige spill kan bli mindre sensitive for voldelige handlinger i det daglige. Dette begrunnes med at når man er vant til å se vold, så vil man etter hvert reagere mindre og mindre. Forskning (Carnagey, N. L., Anderson, C. A. & Bushman, B. J., 2007) viser at man ikke reagerer like sterkt på ekte vold etter at man har spilt et voldelig spill. Det er bekymring knyttet til barn og unges stadig økende konsum av medier, og voldelige spill kan være et effektivt verktøy for å gjøre mennesker uberørt av ekte vold dersom man legger stor vekt på denne forskningen. Men en ting er å se på om man reagerer på å se vold, et kanskje mer interessant spørsmål er å se på om spilling av voldelige spill kan føre til at man selv utfører voldshandlinger. Det kan være vel så nyttig å heller spørre seg om hvilken kombinasjon av typer spill, typer personlighet og spillsituasjon som har potensiale til å gi en uohensiktsmessig utvikling. Slik kan man finne ut hvilke type spill som gir negativ effekt på hvilke type mennesker i hvilken livssituasjon. Dersom man ser på sosialiseringprosessen slik at barn og unge er aktive deltakere i sin egen

dannelsesprosess, kalles dette aktørperspektivet. Det vil si at mennesket ikke bare formes passivt av omgivelsene, men at barnet selv tenker og handler ut i fra egne verdier og meninger (Larsen & Slåtten, 2010).

3.3 Digital danning

IKT og digital kompetanse er ifølge Læreplanverket for Kunnskapsløftet (Kunnskapsdepartementet, 2006) en grunnleggende ferdighet som skal integreres i alle fag. Det vil si at digital kompetanse er en basiskompetanse som er like viktig som for eksempel lesing og skriving. Det er derfor tenkt å være en stor del av elevenes skolehverdag, og dette setter igjen krav til gode materielle rammer og god digital lærerkompetanse (Erstad, 2005). Når digital kompetanse vektlegges i så stor grad, faller det naturlig at elevene må utvikle et reflektert forhold til teknologien. Refleksjon rundt hva som er viktige verdier, kunnskaper og ferdigheter når man vokser opp er sentralt, og dette vil også gjelde i den digitale verdenen. Så hvordan står det egentlig til med den digitale danningen i dag, og hvordan integreres digitale verktøy i undervisningen i norsk skole i 2014? Ut i fra egne erfaringer er det stor forskjell på hvordan ulike skoler griper tak i utfordringen med å ruste elevene til en framtid fylt av digitale verktøy. Noen skoler har for eksempel SmartBoard i alle klasserom og som brukes aktivt, mens andre bruker verktøyet kun som en fremviser av film. Andre skoler har kanskje bare noen få SmartBoard tilgjengelig, og tilstedeværelsen av digitale hjelpemidler i hverdagen er fraværende. Her fremstår ikke digitale verktøy som en naturlig del i alle fag, og elevene har gjerne egne rene «datatimer» på eget rom. Det er oppsiktsvekkende at den eneste tiden på dagen jeg har vært uten digitale hjelpemidler, er da jeg var ute i praksis i skolen. For å sikre videre utvikling innen feltet, og for at elevene skal bli kompetente brukere av digitale verktøy, er det viktig at skolen har et reflektert forhold til barn og unges nettbruk, og hvordan bruken av teknologi kan påvirke identitetsdannelsen (Kunnskapsdepartementet, 2014). Selv om man ikke har teknologien tilgjengelig, er det fullt mulig å drøfte problemstillinger innen teknologibruk sammen med elevene. Dette kan være refleksjon rundt hvilke verdier som formidles gjennom mediene, diskusjon rundt sosiale medier, blogger, refleksjon om spilling og type spill, hva som er gjeldende folkeskikk, nettvett og hvordan kommersialiserte interesser er flettet inn i tilsynelatende faktatekster.

De sosiale mediene griper inn i barns verden i en stadig lavere alder, og mange bruker mye av tiden sin på TV, PC, internett og telefon. Sekundærsosialiseringen foregår i institusjoner utenfor familien, slik som barnehagen, skolen, idrettslag, arbeid osv. Her lærer vi hva som forventes av oss, hvem vi er og hvor vi hører hjemme. Når elevene jobber med digitale verktøy, så er det slik at de blir utsatt for ulike typer kommunikasjon og informasjon. Ulike medier sender ut stor mengde informasjon, og de kommuniserer ofte budskap som kan være vanskelig å definere. Massemediene kan kanskje være den viktigste arenaen for sekundærsosialiseringen. Mediene henvender seg ofte direkte til barna, og trer inn i hjemmet og konkurrerer med medlemmer av familien om oppmerksomheten. Virkeligheten rundt oss defineres blant annet av digitale verktøy og medier. Verden vises frem på ulike måter, og fremstilles ved hjelp av ulike virkemidler som bilder, lyd, skrift, ved hjelp av humor, fiksjon eller dokumentarer. Vi sammenligner oss med det vi ser, og vi blir nødt til å danne oss et bilde på hvem vi selv er eller gjerne vil eller absolutt ikke være, altså vår identitet. Elevene er på ingen måte en passiv mottaker av informasjon. Ut i fra erfaring kan de tolke det de ser eller hører (Gripsrud 2002).

Med de sosiale nettstedene får vi også nye former for kommunikasjon og samhandling, som foreløpig er blitt definert som et problem i skolesammenheng. Det er derfor blitt et skille mellom hvordan man kommuniserer i skoletiden og utenfor skoletiden. Elevene bør få kunnskap om hvordan de kan benytte digitale verktøy konstruktivt. Når man bruker internett er tilgangen på kunnskap enorm. Kanskje kunne det styrket språkopplæringen i engelsk dersom man chattet med engelske barneskoleelever? For noen kan det bli for mye informasjon og for mange inntrykk. Impulsene trykker på i stor fart, og for noen kan dette bidra til økt stress. Med alt for mange inntrykk å forholde seg til kan det bli vanskelig å slappe av, og evnen til å fokusere og konsentrere seg kan kanskje svekkes. Digitale verktøy kan være en flott måte å gi variert undervisning, men bør ikke brukes for enhver pris, og her bør man gjøre en vurdering ut i fra læringsmålene for den aktuelle timen. Bevisst bruk av digitale verktøy og medier kan i mange sammenhenger være et bidrag til tilpasset opplæring. Lett tilgang til internett gir tilgang til store mengder informasjon fra mange ulike kilder, og ca. 50% av barn mellom 9-16 år sammenligner informasjon på ulike nettsteder for å verifisere informasjonen de finner (Bucht & Harrie, 2013). Sett i et demokratisk perspektiv gir dette mulighet til å lese om en sak eller et emne fra mange synsvinkler, og det er enkelt å lage en egen blogg som kan være et flott talerør for meninger. Det å kunne finne relevant

informasjon og lære seg god kildekritikk vil være nyttig for alle som ferdes og leter i mengden av informasjon tilgjengelig, og en reflektert elev er på god vei i dannelsesprosessen.

Dagens samfunn forandrer seg i voldsomt tempo, og vi vet ikke hvordan fremtidens arbeidsliv vil bli, og hva slags kunnskap som kreves. Dersom man da lærer barn og unge å finne kunnskap og tilegne seg nye ferdigheter, gir vi dem gode verktøy for fremtiden. For å kunne dra nytte av digitale hjelpemidler og medier på en hensiktsmessig måte, er det essensielt at man utvikler en god forståelse og kompetanse. Rett til å si sin mening, og å kunne søke informasjon og utforske ideer uten innblanding er en av menneskerettighetene nedfelt i menneskerettighetserklæringen 10. desember 1948. Dette skal kunne gjøres gjennom alle typer medier, og det skal ikke være noen hindringer på veien. Det handler om å forstå medienes funksjon, å kunne vurdere hvordan de blir brukt for å fremme en spesiell sak eller person, å kunne vurdere kilder ut i fra ulike kriterier. Skal man kunne klare dette, må man, i tillegg til tradisjonell danning, også i oppveksten fokusere på digital danning. Når barn og unge skal ta i bruk digitale hjelpemidler er det viktig at de utvikler seg til reflekterte brukere (International Clearinghouse on Children, Youth and Media, 2014).

Barn kan ses på som aktive brukere av verktøy og medier. Med dette menes at mediekonsum må ses på i den naturlige sammenhengen det brukes. Brukere forstår og drar nytte av medier og digitale hjelpemidler på ulike måter, fordi personligheten og den sosiale situasjonen varier. Dette synet samsvarer med å se på brukere som aktive (Egenfeldt-Nielsen & Smith 2004). Selv om barna ikke har noen forhåndskunnskaper, vil man med dette synet kunne hevde at barna reflekterer over impulsene fra digitale medier og verktøy. Dersom man på den andre siden ser på barn og unge som passive mottakere av informasjon, spesielt med tanke på bruk av digitale medier, antar man at bruken har en forutsigbar effekt og virkning. Dette bygger på tanken om at mediebrukere er like nok til at man kan generalisere forskning basert på små utvalg. Denne forståelsen av brukerne legger ikke vekt på individuell tolkning og bruk. Det ofte innenfor denne tradisjonen man leter etter en negativ effekt ved bruk av medier og digitale hjelpemidler, gjerne i forbindelse med terrorhandlinger.

Digital dannning kan forstås som hvordan barn og unge implementerer verdier, kunnskaper, normer og ferdigheter innenfor den digitale verden. Et eksempel kan være hvordan man bør opptre på sosiale nettsteder, kunnskap om opphavsrett, samt ha et reflektert forhold til personvern. Det forventes at barn og voksne skal lære seg å følge kulturelle forventninger og normer i nettverdenen, og stor grad av digital kompetanse kan være nyttig for å kunne utvikle digital dannelse. Evnen til å kommunisere, produsere tekster, lese multimodale tekster, være kildekritisk og generelt inneha gode tekniske ferdigheter er noe av det digital dannelse kan dreie seg om. Man skal være en reflektert bruker når man ferdes på internett (Hagen, 2004). Som voksen er det mye man kan bidra med for å gjøre hverdagen enklere for barn og unge, samt å ruste de til en tryggere adferd på nettet. Her kan det være lurt å innse først som sist at det ikke er alt man som voksen forstår. La derfor barn og unge fortelle og forklare hvordan de bruker sosiale medier, og sett deg inn i spillereglene som gjelder blant de unge. Dermed kan du som voksen knytte trivselsmekanismene i den fysiske verdenen sammen med mekanismene i den digitale verdenen. Alle barn ønsker å «være med», og man kan bli like lei seg av å ikke bli invitert til et onlinespill, som for eksempel å sparke fotball.

3.3.1 Dannelse i sosiale medier

Gjennom sosialiseringprosessen får barn og unge kjennskap til den gjeldende kulturen de vokser opp i. Verdier, normer og kunnskaper bygges opp i flere viktige arenaer, og barnet skal lære seg å fungere innenfor samfunnet det er en del av (Larsen & Slåtten, 2010). Kommunikasjon via sms, chat eller meldinger på internett kan fort misforstås. Årsaken er at kun 7% av kommunikasjon mellom mennesker er verbalt orientert. Resten består av stemmeleie og tonefall (35-38%), og kroppsspråk (55-65%) som kun er det vi ser (Drivsholm & Lang, 2013). Når vi snakker med noen ansikt til ansikt kan vi se om personen er glad, trist, eller sint, og vi kan oppfatte tonefallet og avgjøre om sarkasme eller ironi brukes i samtalen. Dette mangler i rene tekst-samtaler, og den verbalt orienterte kommunikasjonen utgjør nå 100%. Tomrommet etter stemmeleiet og kroppsspråk må derfor fylles av mottakerens oppfattelse av budskapet. Den som leser meldingen er kanskje i et annet humør, eller i en annen situasjon. Skrivefeil kan noen ganger være kilde til fatale misforståelser. Dette er også en av grunnene til at smilefjes benyttes for å understreke ulike sinnstilstander. Kommunikasjonen er asynkron, det vil si at meldingen ikke alltid leses nøyaktig på samme tidspunkt som den ble sendt. Ulike personer kan delta i samtaler på ulike

tidspunkter, og forforståelsen av situasjonen påvirker oppfattelsen. Dersom du selv er i dårlig humør, eller ikke liker personen du snakker med, er risikoen større for at det oppstår en konflikt (Drivsholm & Lang, 2013). Det kan være stor forskjell på hvordan en beskjed var ment, og hvordan det oppfattes når den leses. Dersom barn og unge får reflektere over sin egen atferd og språk i tekstbasert kommunikasjon, får de muligheten til å utvikle forståelse for tekstbasert kommunikasjon. Når man har kunnskaper kan man lettere reagere hensiktsmessig i vanskelige situasjoner, for eksempel når det oppstår konflikter og krangler via chat, meldinger eller sosiale nettsteder.

Når barnet skal utvikle digital dannelse kan det ofte være slik at foreldre og andre voksne som barnet omgås, ikke innehar nødvendig kompetanse eller ferdighet selv. I dagens samfunn står man ofte ovenfor det faktum at den yngre generasjonen kan ha større kunnskap enn den eldre generasjonen, og mange voksne er usikre. Den voksne kan derfor sende utydelige signaler til barnet om hvordan man har en reflektert holdning til digitale verktøy. Spesielt med tanke på sosiale nettsteder, kildekritikk og opphavsrett. Dette kan best forklares med et eksempel fra en reell hendelse i skolehverdagen (alle personer er anonymisert):

Tonje går i 7. trinn, og det er mye hun synes er vanskelig å forstå både faglig og i sosiale sammenhenger. I tillegg har hun dårlig syn og har mye vondt i ryggen. Tonje skiller seg derfor litt ut, og er ikke så populær blant de andre elevene. Hun og klassekameratene er aktive brukere av Facebook, blant annet Maja. En dag oppdager Maja at det ligger et bilde på Facebook av henne og Tonje fra en klassefest, og dette vil hun ha fjernet. Tonje får skylden for å ha lagt ut bildet, og hun blir bedt om å fjerne det. Det går flere dager, men ingenting skjer. Flere av elevene i klassen blir engasjerte i saken, og mange blir sinte på Tonje. Etter hvert viser det seg at det er moren til Tonje som har lagt ut bildet. Moren sletter ikke bildet, og situasjonen blir fastlåst når Tonje ikke får gjort noe med det.

Det foregår i stor grad en uformell sosialisering i skolen, selv om skolens oppgave stort sett fremmer formell sosialisering gjennom kunnskap, ferdigheter og holdninger. I eksempelet over handler elevene ut i fra et individualistisk perspektiv, og forsøker å gjøre det som kan gjøre dem mest populære i vennegjengen. Kanskje synes Maja det er flaut å bli sett sammen med Tonje, og at hun er redd for hva de andre på trinnet vil si. Det virker som om dette er Tonjes motivasjon når hun ber om å få bildet slettet. Når jeg snakket med mange av elevene i etterkant virket det som om de fleste mente at situasjonen var uoversiktlig, og at de var usikre på hva som var rett. Elevene forsøkte å så godt de kunne å finne de sosiale spillereglene gjennom å se hva lærerne sa og gjorde. Problemet var midlertidig at lærerne selv var usikre på hva som var rett, og hadde ikke nødvendig kompetanse om for eksempel opphavsrett. Moren til Tonje handlet i strid med loven, muligens uten å være klar over det, da hun valgte å publisere et bilde av noen andres barn uten samtykke. Det er kritikkverdig at bildet ikke ble fjernet med en gang det ble kjennskap til situasjonen. Noen uten kunnskap om opphavsrett kan muligens hevde at det ville være synd på Tonje, og at det bare var koselig at det var bilde av henne sammen med en klassekamerat. På den andre siden satte det Tonje i en svært vanskelig sosial situasjon. Uten kunnskap om gjeldende normer og regler, ble det vanskelig å komme ut av situasjonen. Dette ble nok en episode hvor Tonje kom sosialt dårlig ut. Danning på sosiale medier virket fullstendig fraværende, og denne situasjonen kunne blitt forebygget ved at den digitale danningen hatt et større fokus i opplæringen, blant annet kunnskap om opphavsrett. Fortellingen viser store kunnskapsmangler både hos elever, lærere og foreldre.

3.3.2 Formålet med opplæringen i skolen

Dersom man ser på digital danning og kyndighet i lys av opplæringsloven § 1-1, ser vi at digital kompetanse er grunnleggende for å oppfylle lovens krav til formålet med opplæringen i skolen (mine uthevninger).

Opplæringa skal gi innsikt i kulturelt mangfald og vise respekt for den enkelte si overtyding. Ho skal **fremje demokrati, likestilling** og vitskapleg tenkjemåte.

Elevane og lærlingane skal **utvikle kunnskap, dugleik og holdningar for å kunne meistre liva sine og for å kunne delta i arbeid og fellesskap i samfunnet**. Dei skal få utfalde skaparglede, engasjement og utforskartrong.

Skolen og lærebedrifta skal møte elevane og lærlingane med tillit, respekt og krav **og gi dei utfordringar som fremjar danning og lærelyst**. Alle former for diskriminering skal motarbeidast (Kunnskapsdepartementet 2014).

Når barn og unge erverver kunnskap om mekanismene i sin egen mediehverdag, kan man reflektere og debattere prosessen med elevene (Erstad 2005). Dette bidrar til at elevene får en metakognitivt bilde av sin egen situasjon og rolle i samfunnet. Kunnskapen gjør at diskriminering kan oppdages og at alle får like forutsetninger for deltagelse i samfunnsdebatten. Dette styrker demokratiet og likestillingen. Dersom elevene skal mestre livet og kunne delta i arbeid og fellesskap, vil digital kyndighet og danning legge et godt grunnlag for et meningsfylt og aktivt liv. Når man i dagens samfunn overøses med digitale brukerflater, hvordan skal man da klare seg dersom man har begrenset kunnskap? Ikke alle i Norge har tatt i bruk de nye digitale hjelpemidlene som er tilgjengelig, og de blir noen ganger ekskludert fra fellesskapet og samfunnet på den måten at enkelte tjenester kun er tilgjengelig digitalt. Barn og unge er ofte nysgjerrige på det som er nytt. Lærelysten kan stimuleres ved bruk av digitale medier og hjelpemidler.

4. Avslutning

I sosialiseringen blir vi formet av menneskene rundt oss, men også rammene rundt er av betydning. Når digitale medier og verktøy omgir oss daglig, vil det være vanskelig, om ikke umulig, at det ikke vil ha en rolle i vår utvikling som menneske. Det har vært vanskelig å gi et generelt svar på *i hvilken grad* digitale medier og hjelpemidler påvirker barn og unges dannelsesprosess, men at det har en stor inngripen i vår hverdag er hevet over tvil. Mer interessant er det å se på i hvilken grad ulike verktøy og medier påvirker hvilke type mennesker i hvilke livssituasjoner. Den viktigste konklusjonen jeg har kommet frem til er at det er nødvendig å gi barn og unge et godt grunnlag for digital kyndighet. Opparbeidelse av refleksjon, og kritisk bruk av kilder, samt et ikke altoppslukende konsum av enkelttjenester vil være en fordel. Som i danning generelt, vil også digitale medier og hjelpemidler ha ulike roller i forskjellige menneskers liv. Det er ikke lenger vanlig i dag å forklare ulike fenomener ved hjelp av en såkalt årsak-virkningsmodell, der man ser en direkte sammenheng mellom en hendelse og virkningen som følger. Ved hjelp av å analysere ulike sosiale systemer som eleven er en deltager av, og interaksjonen i disse, kan man i større grad å se på helheten individene inngår i, samt den gjensidige påvirkningen disse har på hverandre.

Kunnskap er makt. I stedet for å frykte det ukjente, kan man heller normalisere det digitale som omgir oss. Digitale verktøy og medier i seg selv skaper verken engler eller terrorister. Det er større grunn til å være bekymret for foreldrenes ureflekterte bruk av digitale verktøy og medier, og kanskje også manglende interesse i barns hverdag. Dagens barn og unge er ikke bare konsumenter av informasjon. De skaper mye av innholdet selv, og spørsmålet er ikke lenger bare om hva digitale verktøy og media gjør med oss, men også hva vi gjør med verktøyene vi har tilgjengelig. En mediekyndig befolkning vil øke det demokratiske samholdet. Ved å lære å bruke digitale verktøy, kan vi delta i samfunnsdebatten og på den måten bli dannede mennesker.

Mange lever som frø, men vi er født til å blomstre.

Sørg for at du slår ut i full blomst. Nøy deg ikke med å luke i hagen.

Referanseliste

- Bucht, C. & Harrie, E. (2013). *Young people in the nordic digital media culture – A Statistical Overview*. Göteborg: Nordicom.
- Carlsson, U. (red.) (2010). *Barn och unga i den digitala mediekulturen*. Göteborg: Nordicom.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*. Lokalisert 16.04.2014 på <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2005-2009/07CAB.pdf>
- Drivsholm, M. B. & Lang, J. K. (2013). Du er bare så klam: Om konflikter, mobning og digitale medier. *KVAN - Tidsskrift for læreruddannelse og skole*.
- Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith J. H (2004). *Playing with fire – How do computer games influence the player?* Göteborg: Nordicom.
- Erstad, O. (2005). *Digital kompetanse i skolen – en innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Faaberg, M. (2013). *Mobilbruk: En av fem osloforeldre får mobilkjøft av barna*. Codan forsikring. Lokalisert 30.04.2014 på <http://news.codanforsikring.no/pressrelease/view/1429>
- Fauske, H & Øia, Tormod (2010). *Oppvekst i Norge* (2. utgave). Oslo: Abstrakt forlag.
- Gjærevold, E. & Hårberg, G. B. (2013). *Et liv i grupper*. Lokalisert 01.10.13 på <http://ndla.no/nb/node/46747>
- Graatrud, G. & Ingebretsen C. (2014). Usosial mobiltitting har fått et eget navn. *NRK*. Lokalisert 11.04.2014 på <http://www.nrk.no/kultur/usosial-mobiltitting-fatt-egget-navn-1.11660648>
- Gripsrud, J. (2002). *Mediekultur, mediesamfunn* (2. utgave). Oslo: Universitetsforlaget.
- Hagen, A. (2004). Digital dannelse. *Morgenbladet*. Lokalisert 23.03.14 på http://antropologi.info/nyheter/kopi/Digital_dannelse.html
- Høgskulen i Volda (2008). *Mediegenerasjonen – om medias rolle i barn og unges liv*. Kompendium utstedt fra Høgskulen i Volda.
- Hårberg, G. B. & Liff, N. (2013) *Maslows behovspyramide*. Lokalisert 01.10.13 på <http://ndla.no/nb/node/79731>
- International Clearinghouse on Children, Youth and Media (2014). *Media and Information Literacy – MIL*. Lokalisert 15.04.2014 på <http://nordicom.gu.se/sv/clearinghouse/media-and-information-literacy-mil>
- Jacobsen, J. (2013). Axel Honneth: Anerkjennelse, danning og utdanning. I I. S. Straume, (Red.), *Danningens filosofihistorie*. Oslo: Gyldendal akademisk.

-
- Johannessen, A., Kristoffersen, L. & Tufte, P. A. (2006). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (3. utgave). Oslo: Abstrakt forlag AS
- Jordet, A. N. (2010). *Klasserommet utenfor – Tilpasset opplæring i et utvidet læringsrom*. [Oslo]: Cappelen Damm AS.
- Juul, J. (2009). Identitetsdannelse i en kaotisk tid. I Hjermann, R. & Haanes, K. (Red.). *Barn* (s. 88-93) Oslo: Universitetsforlaget.
- Kjørholt, A. T. (Red.). (2010). *Barn som samfunnsborgere: Til barnets beste?* Oslo: Universitetsforlaget.
- Kunnskapsdepartementet (2014). *IKT og digital kompetanse*. Lokalisert 23.03.14 på <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kd/tema/grunnopplaring/satsingsomrader/program-for-digital-kompetanse-.html?id=279659>
- Kunnskapsdepartementet (2014). *Lov om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova)*. Lokalisert 12.05.14 på http://lovdata.no/dokument/NL/lov/1998-07-17-61/KAPITTEL_1#KAPITTEL_1
- Kunnskapsdepartementet (2006). *Læreplanverket for Kunnskapsløftet* [Oslo]: Kunnskapsdepartementet.
- Larsen, A. K. & Slåtten, M. V. (2010). *En bok om oppvekst: Samfunnsfag for førskolelærere*. (3. utg.). Bergen: Fagbokforlaget.
- Lillejord, S. (2009). Å vokse inn i samfunnet. I Helland, T., Lillejord, S., Manger, T., Nordahl, T., *Livet i skolen 1* (s. 33-58). Bergen: Fagbokforlaget.
- Livingstone, S. (2003). Children's use of the Internet: Reflections on the emerging research agenda. I *New Media & Society*, 5, 2.
- Medienorge (2012). *Største mediekonsern etter omsetning i Norge*. Lokalisert 30.04.2014 på <http://medienorge.uib.no/statistikk/medium/film/371>
- Nordahl, T., Sørli, M.-A., Manger, A. & Tveit, A. (2005). *Atferdsproblemer blant barn og Unge: Teoretiske og praktiske tilnærminger*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Nordicom (2014) (Nordiskt Informationscenter för Medie- och Kommunikationsforskning). *Månadens tabell*. Lokalisert 16.04.2014 på <http://nordicom.gu.se/sv/mediefakta/manadens-tabell>
- Ommundsen, R. (2007). *Videospill og vold, hva gjør det med oss?* Tidsskrift for Norsk Psykologiforening utg. 11, 2007. Lokalisert 16.04.2014 på: http://www.psykologtidsskriftet.no/index.php?seks_id=233424&a=4
- Schwebs, T. & Østbye, H. (2007). *Media i samfunnet* (5. utgave). Oslo: Det Norske Samlaget.
- Skog, B. (2014). *Phubbing i påsken?* Lokalisert 30.04.2014 på <http://www.forskning.no/blog/bersko/387880>

Statistisk Sentralbyrå (2013). *Demografisk bilde av norske barn.*

Lokalisert 02.05.2014 på <http://www.ssb.no/a/barnogunge/2013/bef/>

Tremblay, J.-P. (regi og manus) & Cantagallo, D. (manus) (2012). *Shadows of Liberty*

[dokumentar] Docfactory. Lokalisert 19.03.2014 på

<http://tv.nrk.no/program/koid26008013/illusjonen-om-ei-fri-presse>

Litteraturanbefaling

For de som er interessert i mer utfyllende teori om mediens rolle i barn og unges liv, vil jeg sterkt anbefale litteratur fra «The International Clearinghouse on Children, Youth and Media». For dem som er opptatt av ytringsfrihet, og media som den fjerde statsmakt kan Tremblay og Cantagallos dokumentar, *Shadows of Liberty*, anbefales. Dersom du skal undervise i nettvett, kan det være lurt å foreslå noen enkle regler for å hindre misforståelser mellom mennesker i tekstbasert digital kommunikasjon. Sikkerchat.dk har utformet noen gode råd som du kan finne i Drivsholm & Lang, 2013, s. 42.