



Smartphones og bevægelse

Bevægelsesmæssig udfoldelse kan blive (endnu) sjovere når man går kreativt til værks med nye digitale muligheder. I Stavtrup fritids og ungdomsklub er koblingen mellem bevægelse og digitale medier blevet et hit

Af Brian Krogh Lassen, Lektor, medarbejder i Videncenter for Børn og Unges Kultur, VIAUC.

Hvis computertid er lig med at sidde foran skærmen, så er denne tid fysisk inaktiv. Sundhedsstyrelsen(1) har vist sammenhæng mellem tid forbrugt til computeraktiviteter og udøvelsen af fysisk aktivitet. Jo mere computertid jo mindre fysisk aktiv. Denne historie har vi også fået via medierne i de senere år. Men sådan behøver det ikke at være. Stavtrup fritids og ungdomsklub har gennem længere tid været optaget af koblingen mellem bevægelse og digitale medier. Resultatet er ikke til at tage fejl af. Engagerede børn og engagerede medarbejdere som sammen eksperimenterer med forskellige digitale redskaber i forbindelse med bevægelse i dagligdagen i fritids og ungdomsklubben.

Vil du se vores prinsessefilm Thomas? Sådan spørger to piger

spontant en af pædagogerne en dag i fritids og ungdomsklubben i Stavtrup. Thomas svarer selvfølgelig ”ja”, og han bliver overrasket over det, han ser. Pigerne har klippet en sej lille film sammen, hvor deres kreativitet og kropslige udtryk er tydelig. Forud for produktionen af filmen, havde pigerne set en film som en af drengene fra klubben, havde udarbejdet. Det inspirerede dem til selv at gå på opdagelse ud i at producere en film. De to piger lånte en af klubbens I pads, optog deres ”drama” og klippede filmen sammen via programmet I movie. Denne lille fortælling er bare ét af resultaterne af et målrettet arbejde med nye mediers muligheder i Stavtrup fritids og ungdomsklub.

De nye digitale medier gør f. eks det at optage og redigere

en film til et overkommeligt projekt, hvor det ikke er nødvendigt med forudgående kendskab til hverken kameraføring eller filmredigering(2). Ipad’ en er lige ved hånden og redigeringsprogrammet ligger ligeledes på Ipad’ en, så man kan gå i gang med det samme. Og det er ikke kun i forhold til at lave en film, at nye digitale medier er forholdsvis nemme at integrere i dagligdagens leg, kreative påfund og fysiske aktiviteter. Det kræver dog pædagoger, der tør eksperimentere og som tør kaste sig ud i at bruge medier, som de ikke nødvendigvis selv er helt fortrolige med endnu. Men hvordan kommer man dertil? Pædagogernes indstilling i Stavtrup fritids og ungdomsklub har været helt afgørende. Viljen til at eksperimentere med at bringe bevægelse og

nye medier sammen, har været en drivkraft. Her er historien fra Stavtrup fritids og ungdomsklub og deres spændende arbejde hermed:

Som medarbejder i Videncenter for Børn og Unges Kultur i VIAUC(3) rettede jeg (Brian Lassen, artiklens forfatter) i februar måned henvendelse til Stavtrup fritids og ungdomsklub(4). Jeg var (og er) optaget af Børn og unges brug af Smartphones i forbindelse med bevægelse, og jeg ønskede at udvikle dette sammen med Stavtrup fritids og ungdomsklub. Klubben med leder Søren Benjamin Sørensen i spidsen, var klar til denne udfordring. Artiklen her giver et indblik i det Stavtrup fritids og ungdomsklub har beskæftiget sig med i dette projekt.



1. Sst.dk, undersøgelse af 11-15 åriges livsstil og sundhedsvaner 1997-2008, 2010

2. Selvfølgelig er begge dele stadig håndværk, der kan blive bedre med instruktion, men det er muligt at lave et fint produkt uden forudgående kendskab

3. VIA UC udbyder professionsuddannelser i hele Midtjylland, herunder pædagog og læreruddannelserne. Derudover har VIA UC et antal videncentre, hvis formål er at beskrive, skabe og formidle ny viden, som kan udvikle professionelles arbejde med børn og unge.

4. Videncentret rettede henvendelse til alle 8 geografiske områder som Aarhus kommunes børn og unge er inddelt i. Henvendelsen rettede sig mod Fritids og ungdomskoledelen. Hensigten var at finde et eller flere steder, hvor man kunne eksperimentere med Smartphones og bevægelse. Valget faldt på Stavtrup fritids og ungdomsklub, da de var meget interesserede i samarbejdet og da de havde arbejdet lidt med digitale medier og gerne ville udvikle sig yderligere i denne retning.

Stavtrup fritids og ungdomsklub har gennem projektet arbejdet med følgende dele:

Inspirationsdag omkring projekt SMARTsport

Kursus omkring nye medier og bevægelse

Periode 1. Eksperimenter med bevægelsesaktiviteter og brug af digitale redskaber sammen med klubbens børn og unge

Workshop 1. Intern erfaringsudveksling af det konkrete arbejde med nye medier og bevægelse med klubbens børn og unge

Periode 2. Eksperimenter med bevægelsesaktiviteter og brug af digitale redskaber sammen med klubbens børn og unge.

Workshop 2 med yderligere udbygning og erfaringsudveksling af det konkrete arbejde med nye medier og bevægelse

Inspirationsdag for medarbejdere i Stavtrup fritids og ungdomsklub omkring projekt SMARTsport.

Medarbejderne i klubben i Stavtrup fik ved denne inspirationsdag indblik i projekt SMARTsport under DGI nordvest(5). Projektleder Kristian Lindskov Hansen kom ud og fortalte om projektet og ikke mindst igangsatte nogle af de aktiviteter, hvor man benytter sig af ”bevægelses APPS”. Klubbens medarbejder var derfor - i snevej - ude

at samle virtuelle bogstaver på tid, finde imaginære skatte, fange spøgelser i et virtuelt lag på telefonen, smide bomber efter hinanden fra telefon til telefon, blive jagtet af Zombier og meget mere. Hele tanken med dette projekt er at vise nogle af de tilgængelige programmer, (APPS) der er til mobiltelefoner, hvor bevægelse er en central del af pro-

grammet. GPS funktionen er central i mange af disse apps.

**Kursus omkring nye medier og bevægelse for medarbejdere i Stavtrup fritids og ungdomsklub.**

Med støtte fra område Skanderborgvejs lokale innovationspulje fik Stavtrup fritids og ungdomsklub mulighed for at købe nyt digitalt udstyr til brug i den pædagogiske praksis. I den forbindelse blev der etableret et opstartskursus for at blive inspireret til brugen af det nyindkøbte udstyr og for at få en dialog omkring udstyrets potentiale.

Kurset blev afholdt af Brian Lassen fra Videncenter for Børn og Unge's Kultur i VIAUC i samarbejde med Leder af UNO centret(6) Thomas Batting.

Kurset startede med et oplæg omkring digital dannelse(7) som en fælles platform for deltagerne af arbejde ud fra. Herefter skulle medarbejderne gennemføre et opgaveløb hvor SMARTphones, iPads og GO PRO kameraer indgik i opgaveløsningen. Herefter arbejdede deltagerne i en form

for digitalt værksted, først i forhold til at dokumentere det netop afholdte opgaveløb i form af at producere en trailer, og dernæst i forhold til at producere QR-koder, som blev benyttet i opgaveløbet. Kursets sidste praktiske punkt var brugen af GPS og de potentialer, der kan ligge heri. En APP kaldet WOOP-jagt, hvor man kan lave et opgaveløb med virtuelle poster, hvor der er spørgsmål, der skal besvares, var en del af øvelsen. Således godt fyldt op med inspiration og med god energi, var medarbejderne fra klubben i Stavtrup efter dette kursus klar til at tage fat på det konkrete arbejde sammen med børnene/de unge.

Det praktiske arbejde på kursusdagen var kun begyndelsen på en igangsat proces. Arbejdet giver først rigtig mening, når det pædagogiske personale

integrerer det i den daglige praksis med børnene. Derfor bestod opgaven i den mellemliggende periode i at forpligte sig på følgende:

- Arbejde nytænkende i forhold til det tilgængelige udstyr i Stavtrup fritids og ungdomsklub
- Udarbejde forløbsbeskrivelser af de konkrete tiltag/den konkrete aktivitet til brug for drøftelser ved kommende workshop
- Indsamling af *børnenes* indtryk, holdninger, udfordringer mv. (interviews, filmklip, mv.)
- Det nye digitale udstyr til rådighed inddrages i opgaveløsningen – det vil sige smartphones, iPads og Go Pro kameraer.



5. DGI nordvest er én af 15 DGI landsdelsforeninger i Landsforeningen DGI – danske gymnastik- og idrætsforeninger. Projektet retter sig mod børnehaver, skoler og klubber i nordvestjylland.

6. UNO centret er et friluftscenter under Børn og unge i Århus kommune, der ud over at have en grejbank også arbejder med planlægning og udvikling af det pædagogiske arbejde med friluftaktiviteter.

7. Nyboe, '09

Workshop 1. Intern erfaringsudveksling af det konkrete arbejde med nye medier og bevægelse med klubbens børn

Drøftelserne på workshoppen om de perspektiver og udfordringer, medarbejderne og børnene/de unge står overfor blev meget udbytterige. Tiltagene spændte vidt: Projekt *her er mit liv*, der drejede sig om at tage billeder af noget betydningsfuldt for den enkelte, som efterfølgende blev vist til en fernisering. *Tour de Brandenburg sø*, hvor deltagerne via træningsprogrammet Endomondo på mobiltelefonen dystede holdvis om den hurtigst korte kilometer. *Byløb med brug af QR koder*, hvor pædagogerne via mms sendte såkaldte barcodes, hvori der var opgaver, som skulle løses, og det hele skulle naturligvis dokumenteres vha. en film. *Film dine tricks*, som gik ud på at øve sig i tricks med fodbolden og få det filmet.



Musikvideo fra østrik

Under diskussionerne medarbejderne imellem omkring de forskellige projekter, blev det klart, at børnene/de unge synes, det er fedt at skabe produkter, ikke mindst selvproducerede film. Det samme har forældrene givet udtryk for. Produkterne giver et indblik i børnenes hverdag. Der blev fra medarbejderne ligeledes peget på, at børnene/de unge i høj grad er på lige fod i forhold til at bruge det digitale udstyr. Brugen af de digitale redskaber i forhold til bevægelse gav desuden deltagerne en følelse af, at de er en del af



et fællesskab. De udfordringer pædagogerne mener de står overfor, er følgende:

Hvordan og om man kan fastholde børnene/de unge eller om det blot er fordi, det er noget nyt, at motivationen og engagementet er højt.

Udfordringen ved manglende funktionalitet, f. eks manglende gps. Dækning

Kontinuitet i arbejdet, hvordan sikres det?

Skal man arbejde med nye medier, kræver det en vis indsigt fra pædagogernes side, pædagogerne skal være på forkant.

Til sidstnævnte er nogle pointer i Lotte Nyboes bog om *digital dannelse* værd at trække frem. heri skitserer hun følgende tre pointer omkring pædagogernes position:

For at facilitere kreativ medieleg og læring behøver man ikke at være nord

Håndtering af medierne er nødvendig

De faglige rammer og pædagogikken omkring brugen af medierne er mindst lige så vigtigt

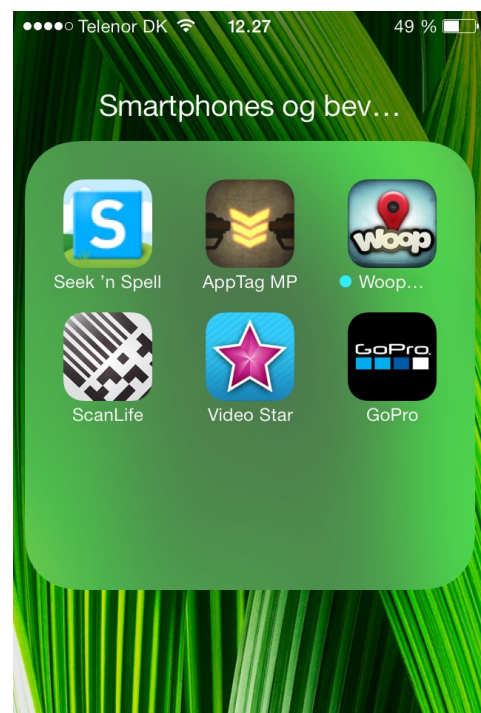


Workshop 2 med yderligere udbygning og erfaringsudveksling af det konkrete arbejde med nye medier og bevægelse

Hver gang man reflekterer over og italesætter det, man igangsætter, giver det anledning til nye idéer og ny udvikling. Dette var således hensigten med denne *aktions-refleksionsdag*. Dette indebærer, at medarbejderne i perioden fra workshop 1 til workshop 2 (en periode på 2 måneder incl. sommerferie) fortsat arbejdede med klubbørnene i forhold til nye medier og bevægelse.

Refleksionsmødet/workshop 2 skulle bruges til at reflektere over, hvordan det var gået med at udvikle videre på allerede afprøvede aktiviteter, hvilke nye indfald, der var kommet på banen, samt hvordan medarbejdere og børn var kommet til nye erkendelser og nye indfald. Dette er en såkaldt iterativ proces, hvor man går tilbage

og bruger det, man har gjort én gang, kobler noget nyt på (andre børn, andre opgaver, flere digitale hjælpemidler, et andet sted etc. etc.) og på den måde er i stadig udvikling. Ved aktions-refleksions processen præsenterede deltagerne på skift deres forløb. Forløbene er skrevet ind i en skabelon, hvor faktorer som formål, motivation for igangsættelsen, deltagere, styrker og svagheder, nødvendigt udstyr, succeskriterier samt udviklingspotentiale er beskrevet. Som ved den første workshop kom der også her spændende tiltag på bordet: *Produktion af musikvideoer*, en fysisk udgave af computerfodboldspillet *fifa* i projektet *Klub ultimate team*, *the GO PRO football match*, *dagbogsfilm* osv.



Fremtiden – hvad med den?

Hvor fører dette Stavtrup fritids og ungdomsklub hen? Her er hvad leder Søren Benjamin Sørensen siger:

”Siden vi begyndte at have et øget fokus på nye medier og bevægelse med vore børn og unge synes jeg, der er sket meget. Først og fremmest er det jo fedt at se medarbejdernes og vores børn og unges interesse og nysgerrighed i arbejdet med dette, men det er fra min stol også et fantastisk bidrag til at kunne dokumentere, hvad det er, vi render rundt og laver i det daglige. Det er dejligt, at komme ”ud over dørrinet” og vise både forældre og samarbejdspartnere, hvad vi laver med de unge i den tid, de er hos os. Især har vores platform på facebook været interessant for forældre at besøge. Her har de unge lagt egne producerede musikvideoer og film, hvor blandt andet en konkurrence om bedste film var et hit. Forældrene har her kunnet følge med i deres barns fritid, og set de relationer og den kultur de indgår i, hvilket kan være svært at få indblik i med børn og unge i denne alder.

De unge har en selvfølgelig tilgang til de mange nye medier, og vi rammer ned i noget, som de i udgangspunktet er interesserede i og som er en væsentlig del af deres hverdag. Det er derfor på mange måder de unge, der lærer det pædagogiske personale de muligheder, der er i de nye medier. De unge der kender en applikation, som gør det let og intuitivt at producere en musikvideo, de unge der sætter pædagogen ind i et computerspil, de unge der viser en ny fed feature på facebook etc. At koble bevægelse på medie begrebet falder på mange måder de unge naturligt – at spille fodbold med et kamera i panden og bagefter se kampen sammen – at spille live stratego med endomondo osv. osv. Der er utallige muligheder, og det er en utrolig sjov og lærerig måde at være sammen med de unge på. Vi vil blive ved med at udfordre vores unge og ikke mindst os selv på dette område og vi kan være helt sikre på, at den teknologiske udvikling vil fortsætte, således at det der ikke er muligt i dag er muligt i morgen. Det gælder ”bare” for os fagpersoner om at følge med, og turde bevæge os ind på de unges ”medie territorium” og spotte de mange muligheder der er i de te.

Hvorfor er dette arbejde vigtigt?

Vice FU leder i UNGiAarhus Skanderborgvej Mads Seiersen har fulgt projektet og siger således:

”Vi er, som UNGiAarhus Skanderborgvej, stolte af, at være aktive direkte ind i Aarhus Kommunes pædagogiske IT-strategier om, at vi skal være i front, når det gælder om at udnytte IT til at skabe læring for alle børn og unge. Yderligere giver arbejdet med nye medier os unikke muligheder for at arbejde med dannelse, og tage udgangspunkt i de kompetencer, som de unge oftest besidder – måske endda i højere grad end os som voksne. Kompetencer som mange unge tager for givet, da de er vokset op med smartphones, tablets, bærbare computere mv. Med dette projekt har vi haft mulighed for at sætte den praksisnære kompetenceudvikling i højsædet i et konstruktivt samarbejde med UNO Friluftslivcenter i Århus kommune og VIAUC, Videncenter for Børn og Unge Kultur. Vi har fået anerkendelse af områdets vigtighed i form af den økonomiske støtte fra område Skanderborgvejs lokale innovationspulje, hvilket selvfølgelig yderligere har motiveret til arbejdet med dette. Endelig har et kvalificeret forældresamarbejde via dette set dagens lys, da vi gennem børnene/de unges egne produktioner er kommet i en konstruktiv dialog med forældrene om børn og unges brug af IT”.

Hvad er der kommet ud af projektet?

Det der af pædagogerne bliver *fremhævet* er blandt andet:

- at børnene/de unge har været overraskende optagede af forløbene
- at forældrene har fået et indblik i klubbens liv via de unges egne filmproduktioner
- at børnene/de unge på mange måder har været i ”den samme båd”, der har været en fornemmelse af børn/unge, der har fået en større fællesskabsfølelse.

Det der af pædagogerne ses som en *udfordring* er blandt andet:

- Fastholdelse af den nuværende motivation hos børnene/de unge
- Kontinuitet i arbejdet frem for små afgrænsede aktiviteter
- Tekniske vanskeligheder såsom overførsel af data fra et medie til et andet, gps. dækning mv.
- Pædagogernes holden fast ved området

Der var generelt stor begejstring hos medarbejderstaben omkring hele projektet. Der var bred enighed om, at der er meget mere, der skal afprøves i konstellationen nye medier og bevægelse og mange flere børn og unge, der skal inddrages og få gode, sjove, lærerige input på dette område.

Litteraturliste

Odgaard, Lene, *Pædagoger er bange for ny teknologi*, Artikel på dr. Online, se følgende link; <http://www.dr.dk/b/Oline/oline-for-voksne/Artikler/paedagoger-er-bange-for-ny-teknologi.htm>

Mehlsen, Camilla, *Skal vi skærme børnene* (s. 6-11) Asterisk nr. 64, december 2012 Aarhus universitet, DPU

Nyboe, Lotte, digital dannelse, Børns og unges mediebrug og læring inden for og udenfor institutionerne, 2009, kapitel 2, side. 57-99, kap 4, s. 140-180

Projektbeskrivelse smartphones og bevægelse i klub, upubliceret materiale, 2012