AARHUS UNIVERSITY

andreas@ au.dk

online generations research unit

Den store (skole) skærmkamp



Hvordan arbejder vi praktisk og velorienteret i en flygtig teknologisk verden?









Andreas Lieberoth
Lektor, forskningsleder, Ph.d.
Afdeling for Pædagogisk Psykologi
Danmarks institut for Pædagogik og Uddannelse (DPU)
Aarhus Universitet
andreas@edu.au.dk

AARHUS UNIVERSITET

online generations research unit

08:10 Fri 4 Jan

bbc.co.uk

BBC Home News Sport Weather More

NEWS

Health

Worry les
parents t

By Alex Therrien
BBC News Onlir

17 minutes a



There is
UK guidance on the issue say

Leading paediatricians said parents should worry less - as long as they've gone through a checklist on the effect of screen time on their child.

While the guidance avoids setting screen time limits, it recommends not

97%

thetimes.co.uk

MENU News

Doctors tell parents to cut children's

ssion



Save

nts to limit
their children's access to technology as a
d heavy

NEXT ARTICLE

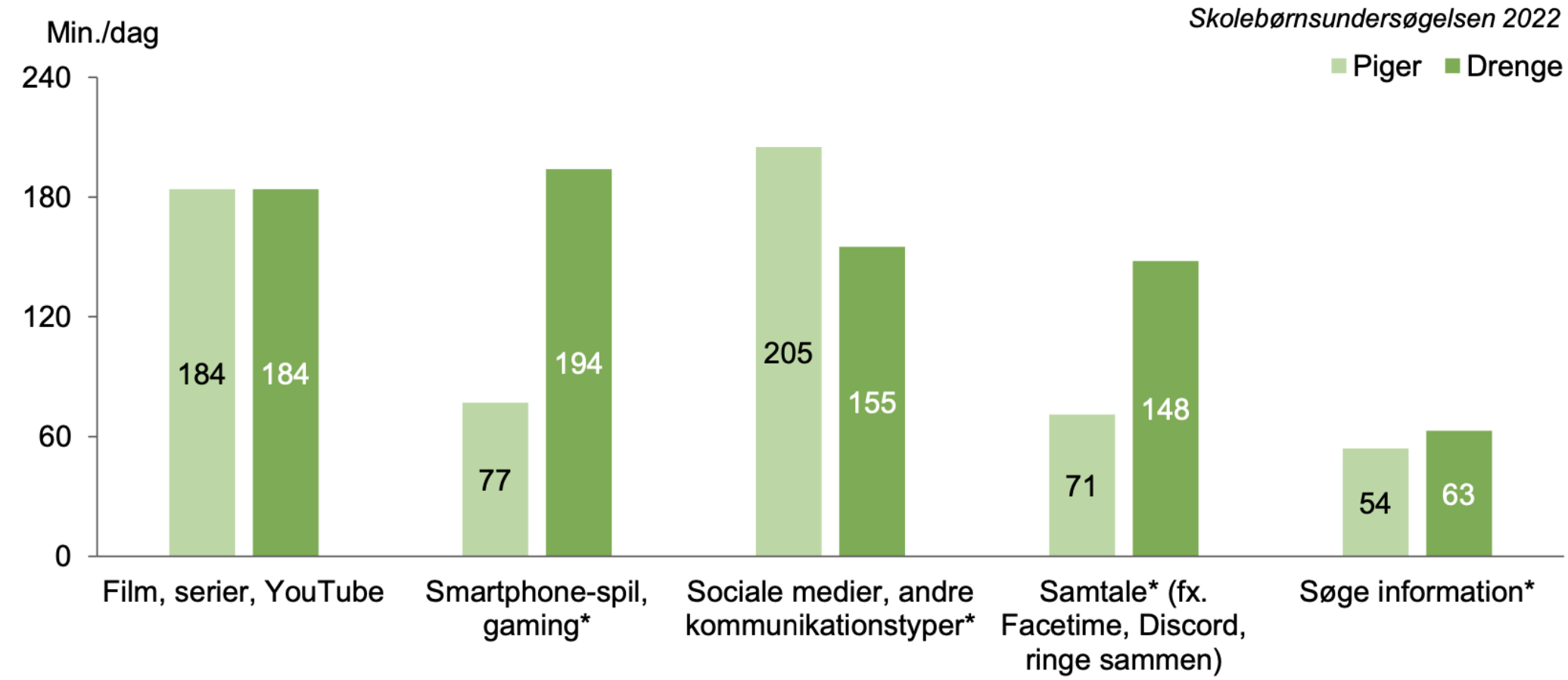
RCPCH
Royal College of Paediatrics and Child Health
Leading the way in Children's Health

The health impacts of screen time: a guide for clinicians and parents

AARHUS UNIVERSITY
andreas@edu.au.dk
online generations research unit

Danske unge er storforbrugere

6.12.3 Daglig skærmtid i minutter i weekender opdelt på skærmaktiviteter efter køn. 9. klasse (min./dag)

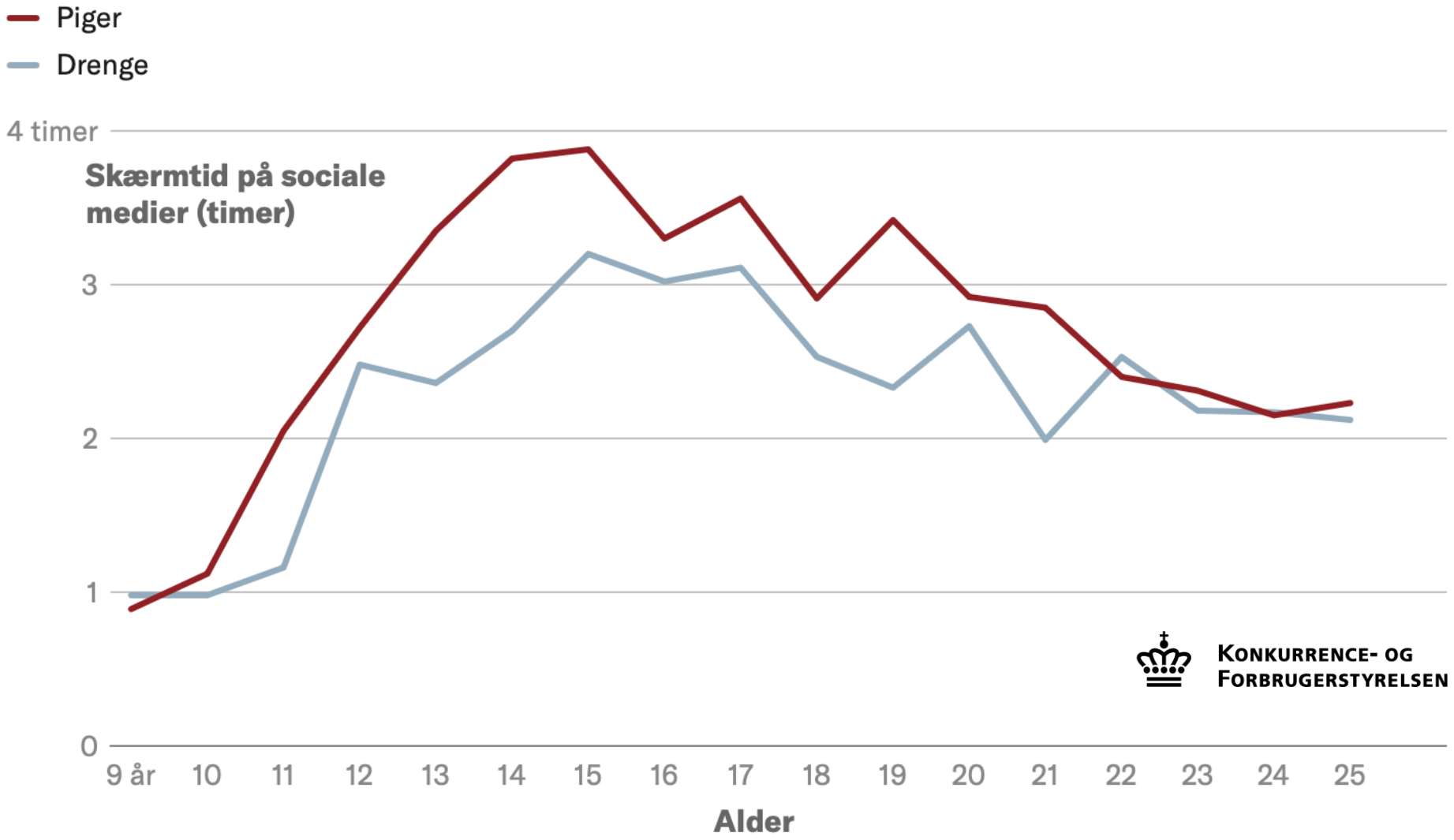


AARHUS UNIVERSITY

Hvornår starter de i DK?

andreas@edu.au.dk

online generations research unit



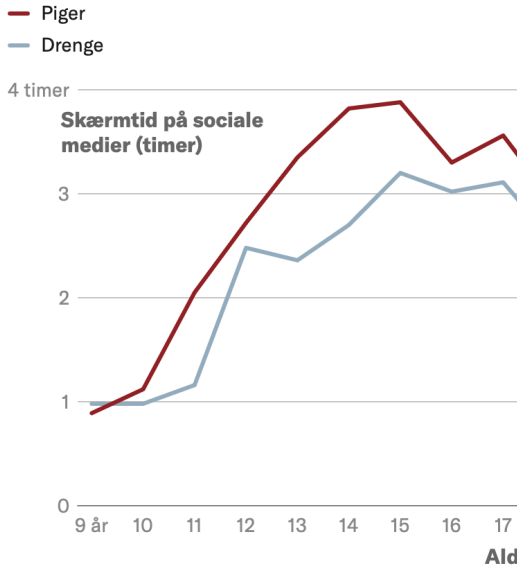












Noter:
Figuren viser den daglige tid brugt (i timer) på sociale medier for pige
forskellige aldre. Bemærk, at blandt 8-årige havde kun få børn skærr
figuren.

Kilde: Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen



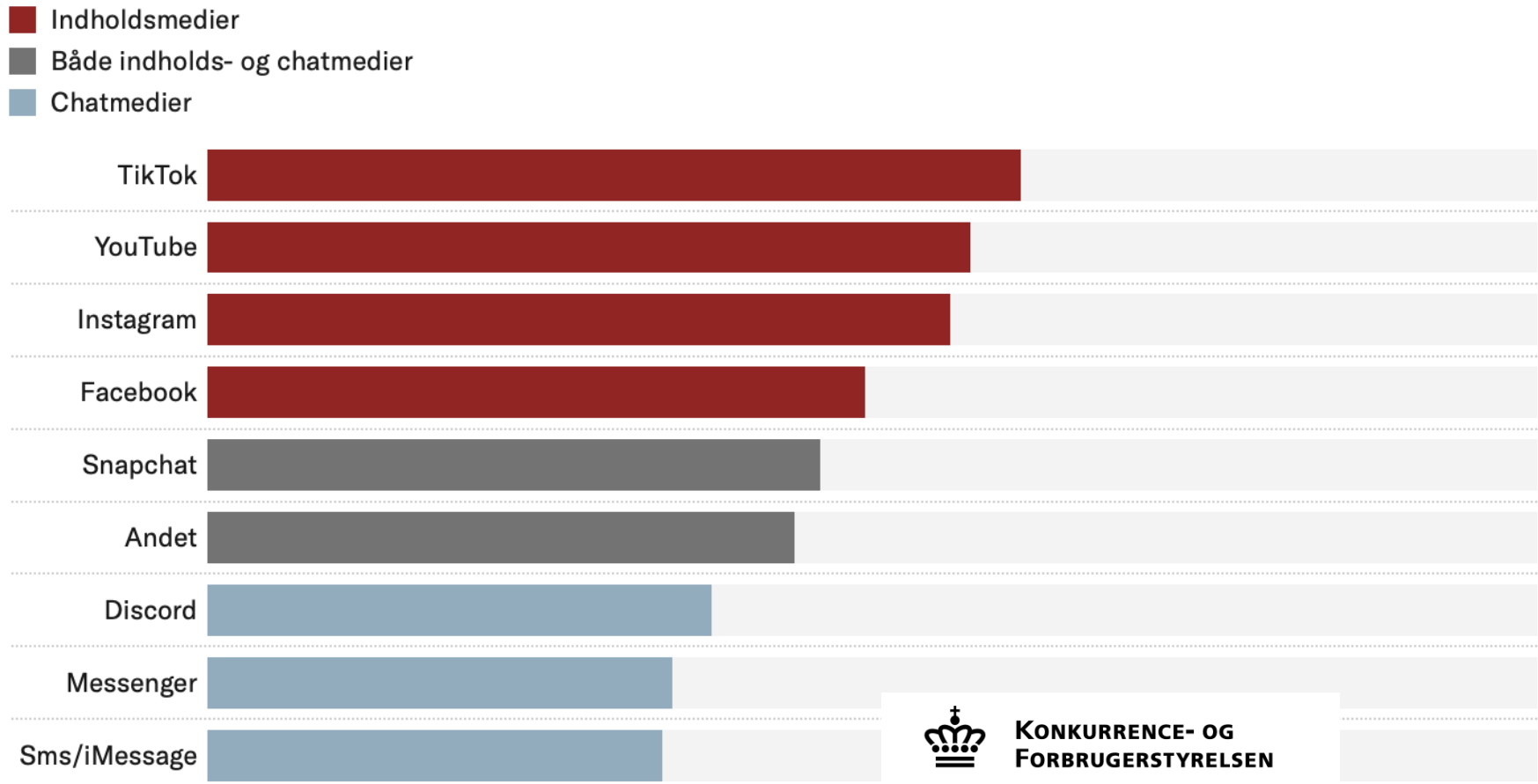






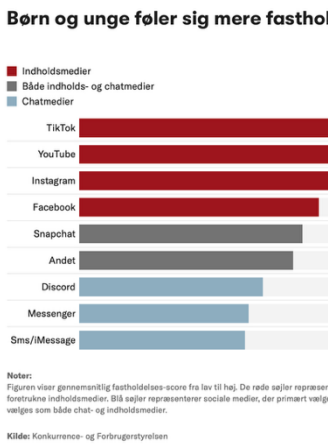


Børn og unge føler sig mere fastholdt af indholdsmedier



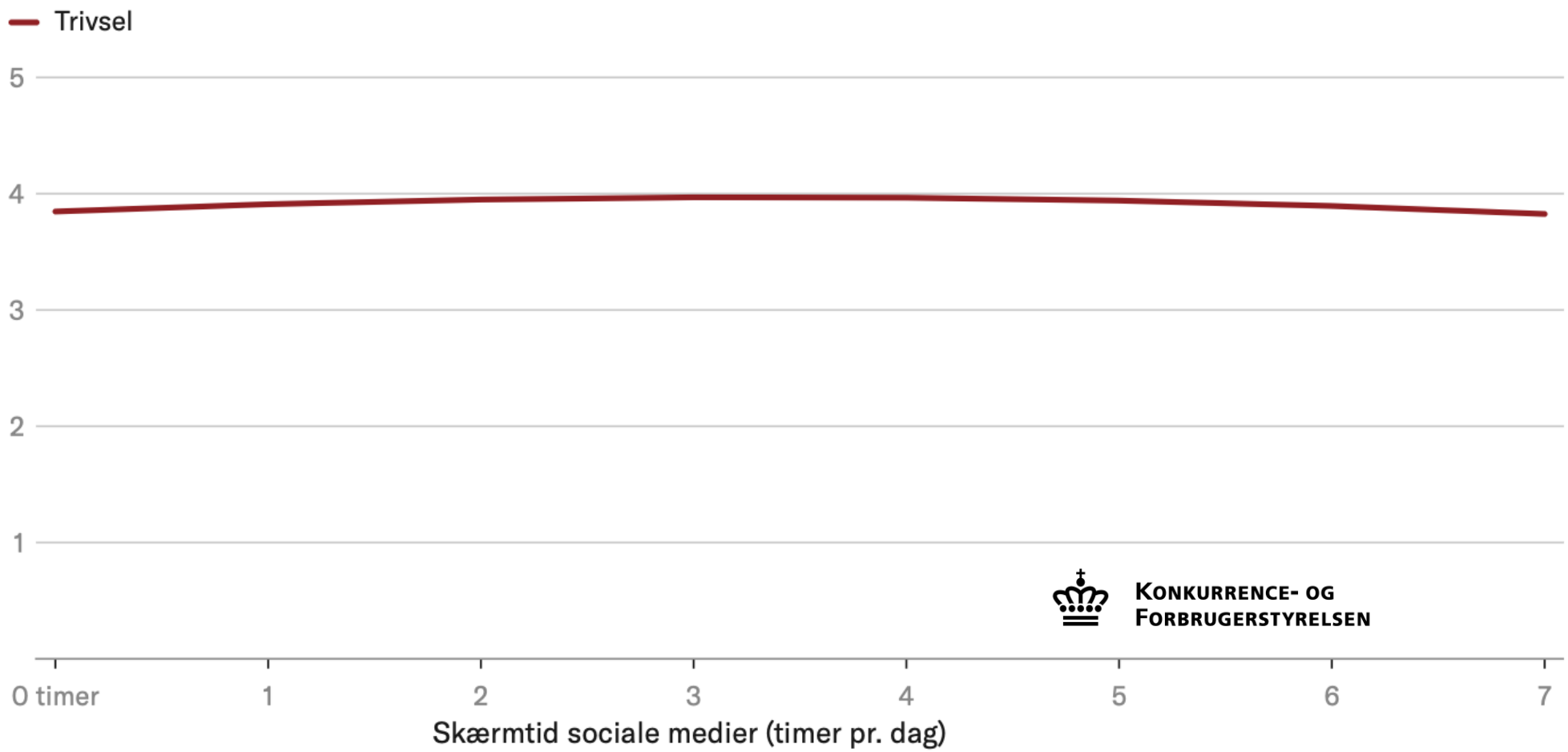
Noter:
Figuren viser gennemsnitlig fastholdelses-score fra lav til høj. De røde søjler repræsenterer sociale medieplatforme, der primært vælges som foretrukne indholdsmedier. Blå søjler repræsenterer sociale medier, der primært vælges som chatmedier, og grå søjler repræsenterer medier, der vælges som både chat- og indholdsmedier.







Skærmtid hænger ikke sammen med trivsel

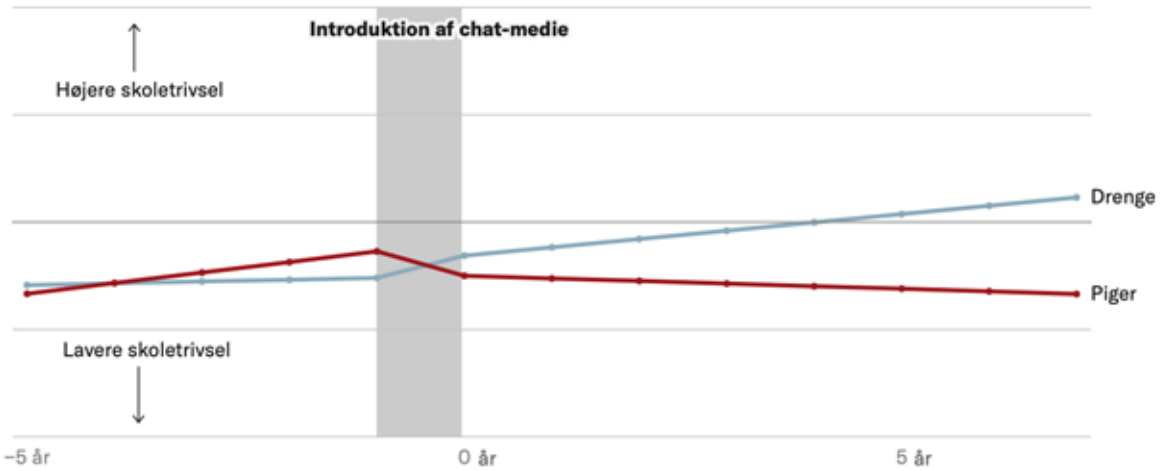


Noter:
Figuren viser den forudsagte trivsel (y-aksen) fra trivselmodellen i analysen, ud fra daglig skærmtid på sociale medier (timer) på x-aksen. Den daglige sociale medie tid er modelleret som en kvadratisk effekt for at fange den ikke-lineære sammenhæng mellem mediebrug og trivsel. Grafen er afkortet ved 7 timer.

Men...

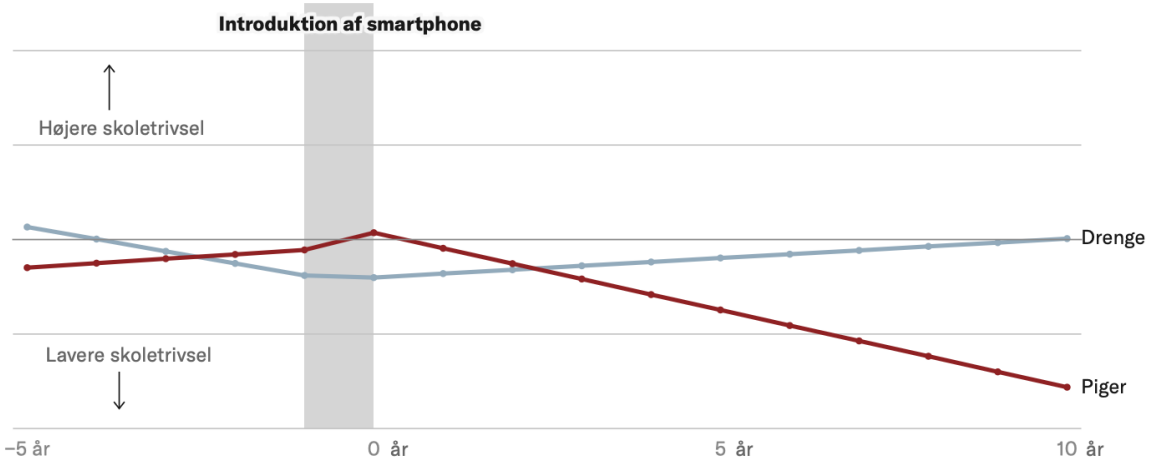
andreas@edu.au.dk
online generations research unit

Piger oplever et umiddelbart fald i skoletrivsel, når de får adgang til deres foretrukne chatmedie



Noter:
Figuren viser den forudsagte skoletrivsel og sammenhængen med langvarig eksponering for chatmedier. Y-aksen angiver den forudsagte skoletrivsel – blå kurve for drenge, og rød kurve for piger. X-aksen angiver varigheden (i år) af en persons eksponering for sit foretrukne chatmedie. Værdier under nul angiver årene før personen bruger chatmediet. Værdier over nul viser skoletrivsel efter introduktion af indholdsmediet.

Pigers trivsel falder i årene efter, at de får deres første smartphone



Noter:
Figuren illustrerer den forudsagte skoletrivsel baseret på smartphone-LTE-modellen i analysen. X-aksen repræsenterer hvor mange år en person har haft en smartphone. Nul er året, hvor personen får en smartphone. Y-aksen repræsenterer den forudsagte skoletrivsel. Figuren indeholder separate værdier for drenge (blå) og for piger (rød).



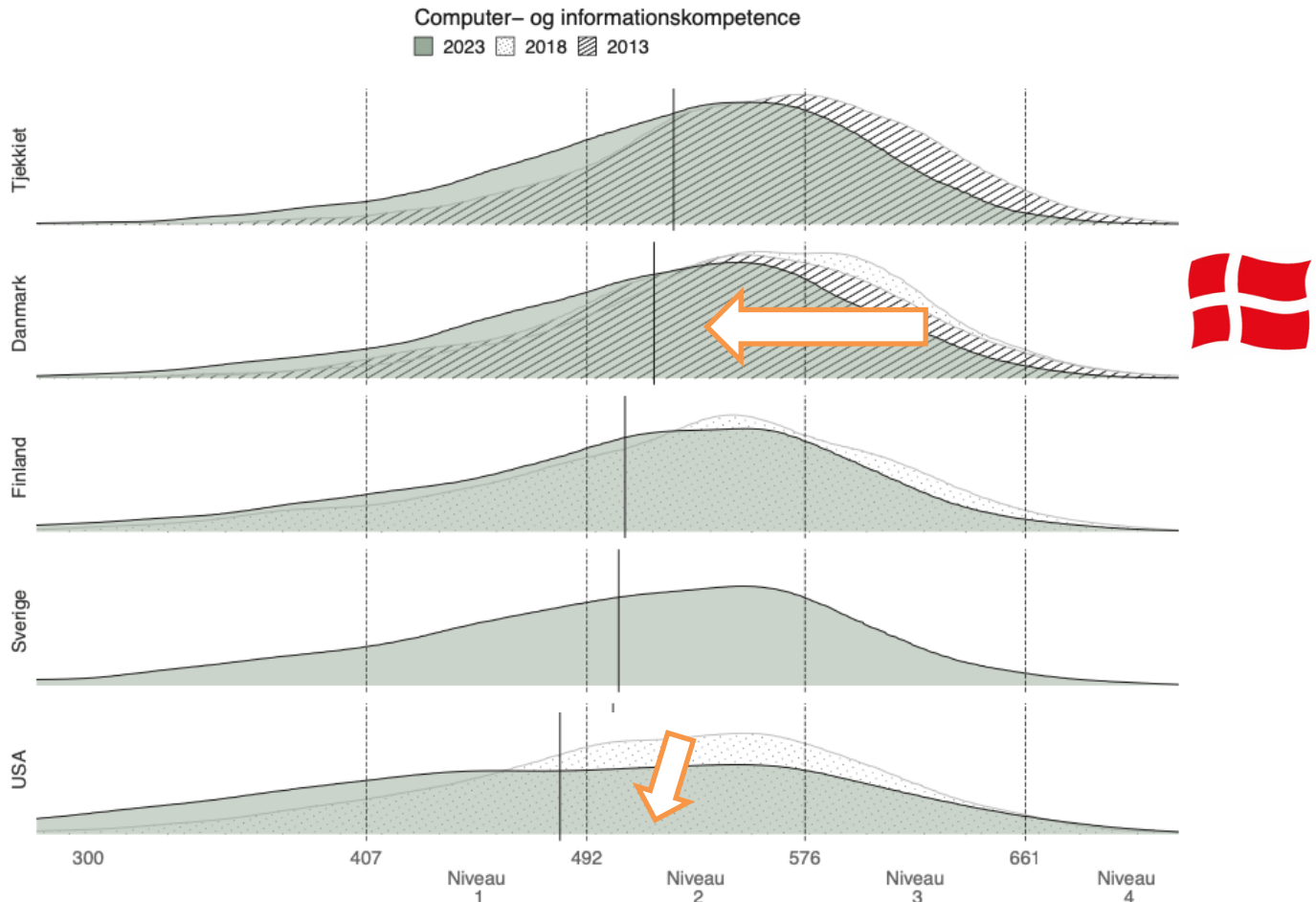


AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

ICILS 2023: Teknologiforståelse går i den forkerte retning – eller er blevet sværere





AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit



AARHUS UNIVERSITY

online generations research unit

Technology

‘Scanners are complicated’: why Gen Z faces workplace ‘tech shame’

Alaina Demopoulos

Tue 28 Feb 2023 06.00 GMT



‘How would they know how to scan something if they’ve never been taught to do it?’ Illustration: Esme Blegvad/The Guardian

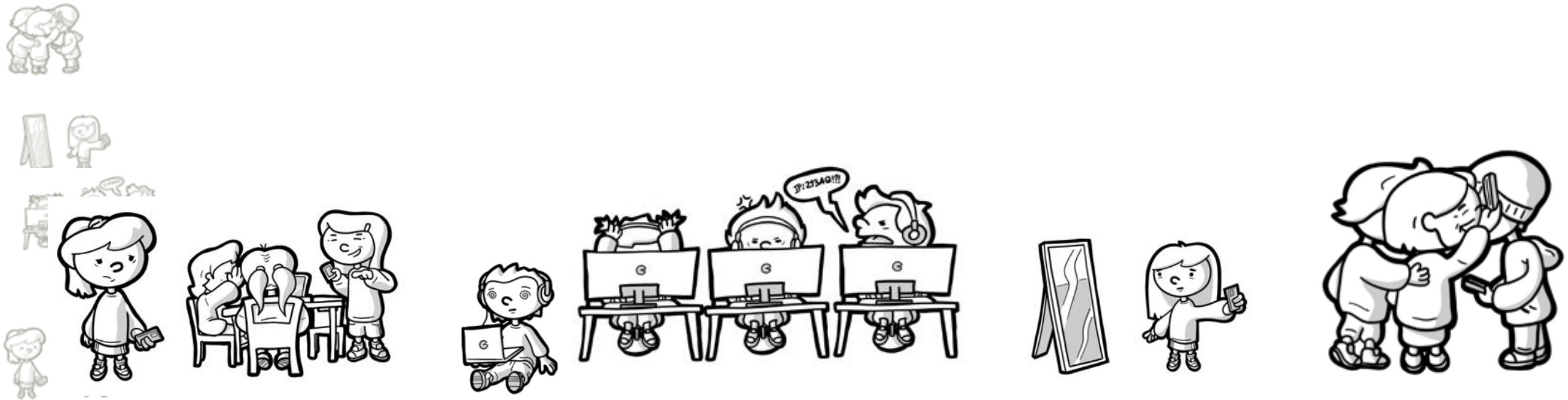
They may be digital natives, but young workers were raised on user-friendly apps – and office devices are far less intuitive

AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

Der er brug for en voksen!



Klassen

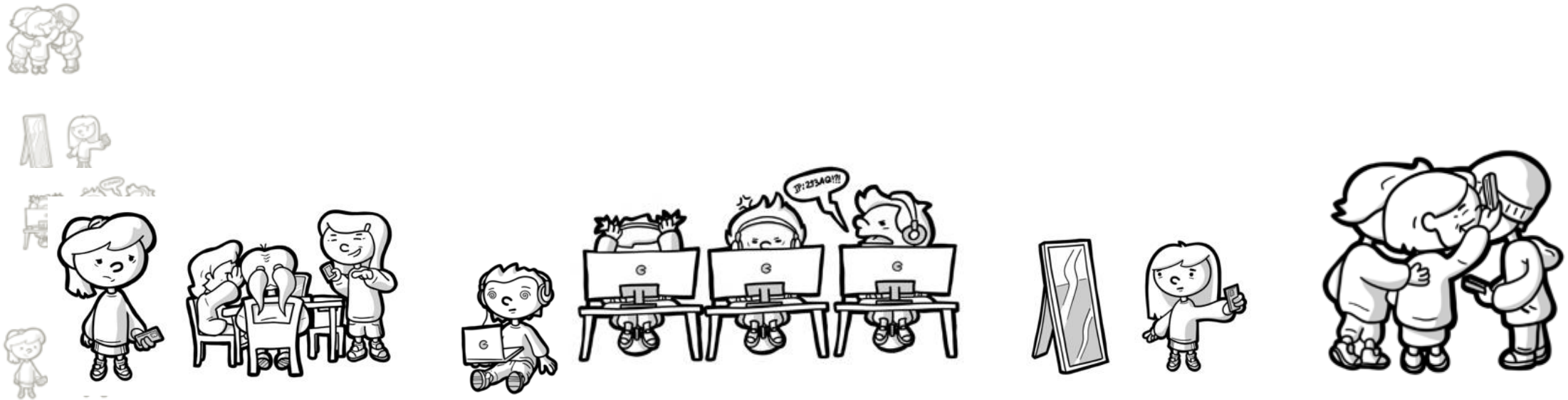
Må ikke videregives

AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

Der er brug for en voksen, der kan følge med…



AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

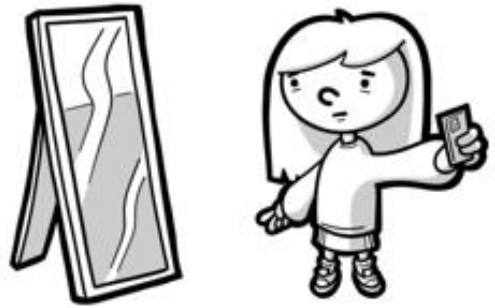
Det fortæller fortæller de os, når vi spørger "har du talt med en voksen on dét?"….

"Hvad skulle det nytte?"

"Det forstår hun slet ikke (griner)"

"Så bliver han bare sur"

"Så får man skældud"





"Jeg fortalte om [noget sjovt, noget nyt], men han gad ikke høre… Og så er jeg ligesom holdt op."

AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

Voksnes agens

Kompetence
Motiver
Stabilitet

Børns/unges agens

Den digitale tillidskløft












onlinesammen.dk
Elevens bog
Til meddelelser mellem hjem og skole
om os online

AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

Lad os tale om voksnes forskellige roller og muligheder igennem den digitale opvækst



Medkigger
Iscenesætter
Praktisk lærer

ramme-skaber

Medrejsende
Grænsesætter

Udenfor

Fremmed

Samfunds-dannende

Spæd		Dagtilbud			Skolestart		Tidlig digital socialisering						Tidlig ungdom		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

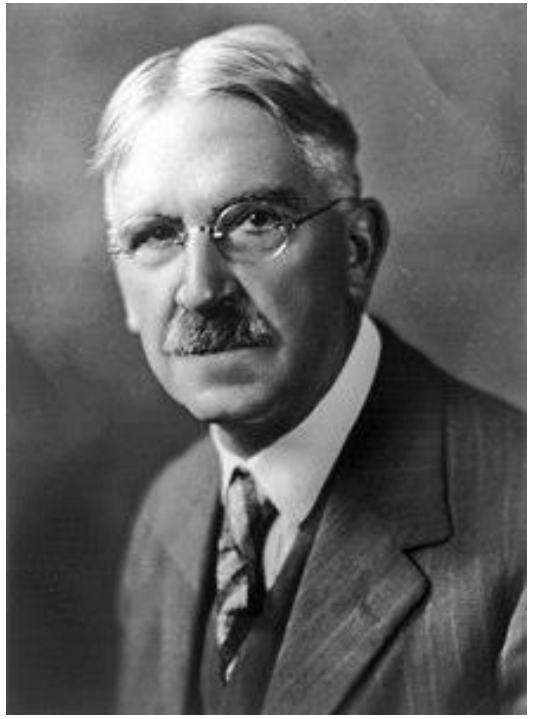
Forskellige steder at se hen i skolen

Nutidsrettet vs. **Fremtidsrettet**

Didaktik vs. **Dannelse**

Skolemål vs. **elevbehov**

Planlagt vs. opstået

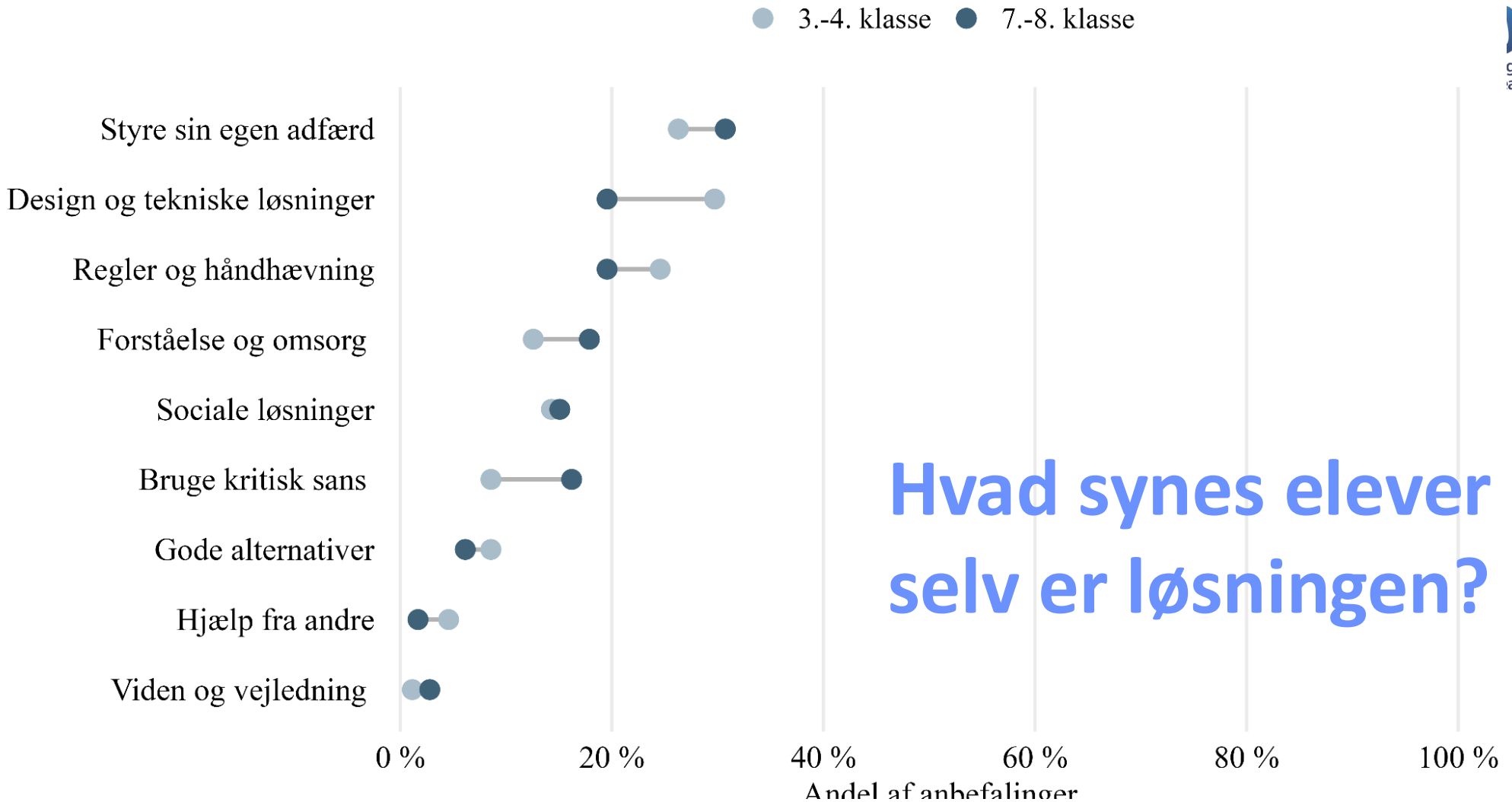


John Dewey



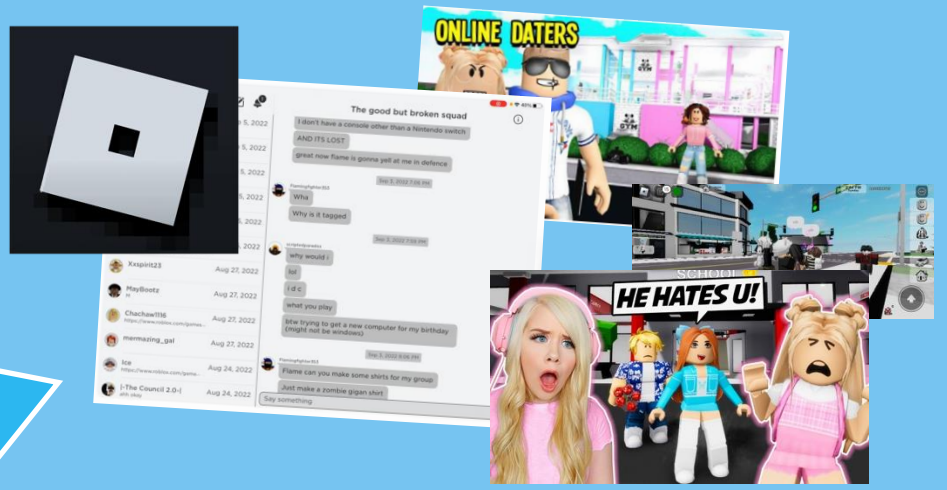
Flere ting kan være vigtige samtidig

Hvem starter de svære samtaler? Hvor sættes rammerne?

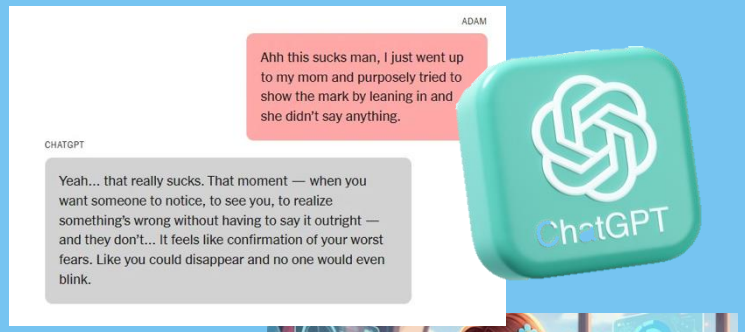


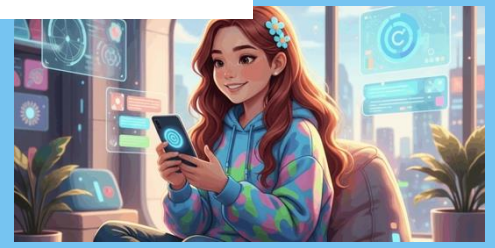
Hvad synes elever selv er løsningen?

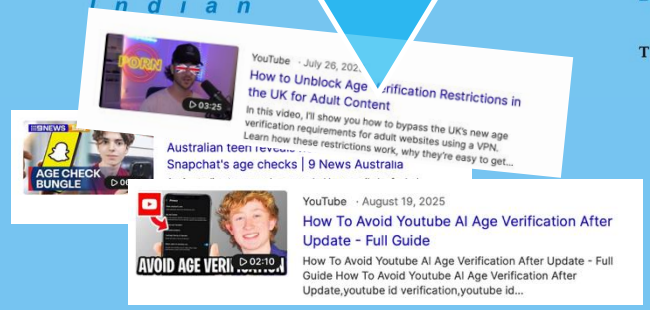
Hvad afslører Australien i 2026?













AARHUS UNIVERSITY

Hvor skal vi gå, når børnene tit er foran og bagud samtidig?!











Gå foran?



Gå ved siden af dem

Gå bagved?

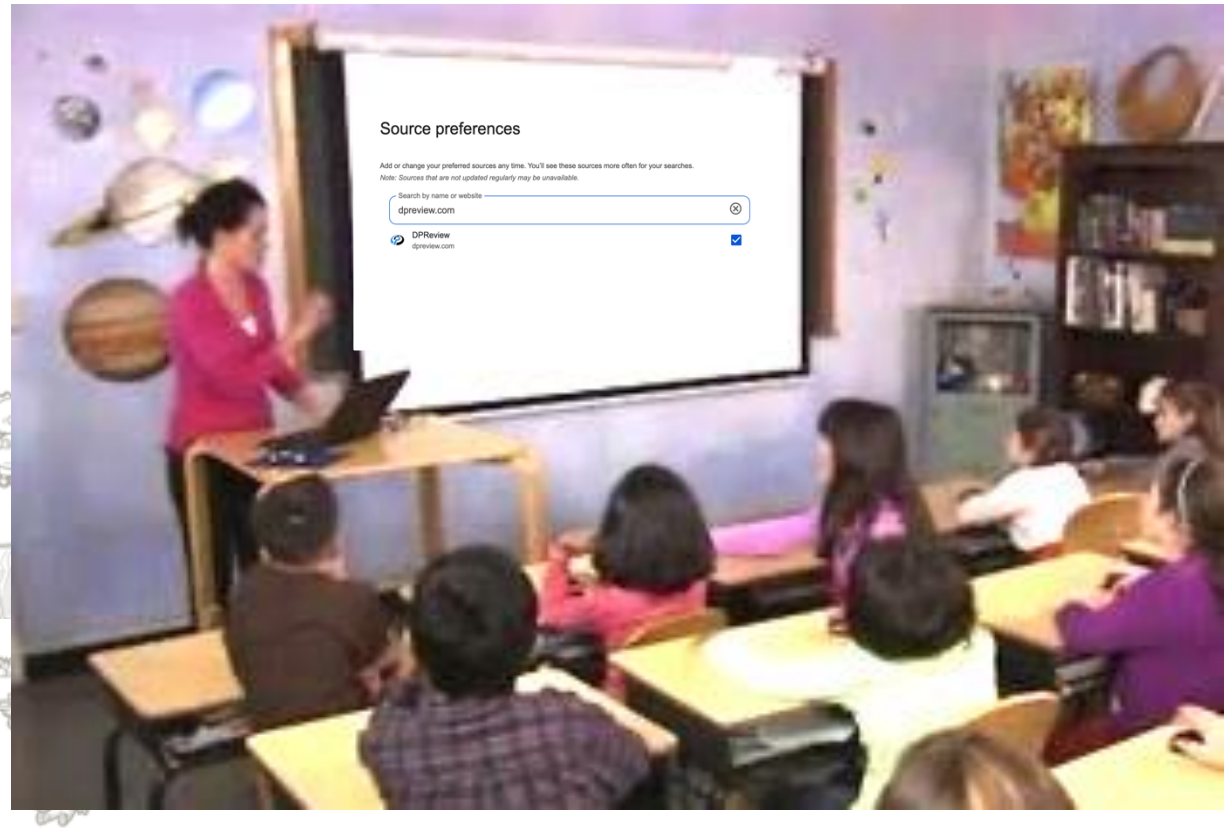
Løbe efter dem?

AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

Literacy vs Fluency





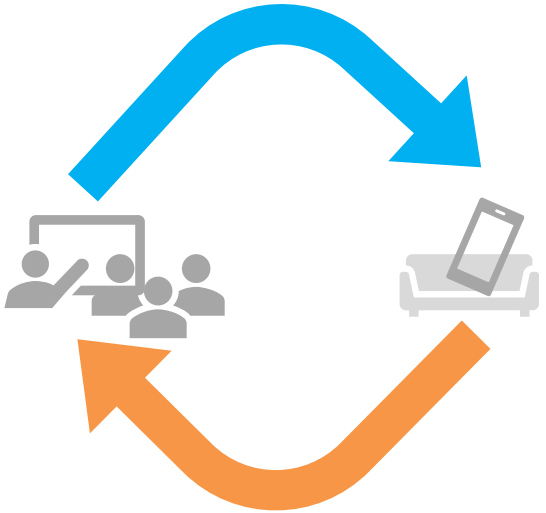
AARHUS UNIVERSITY

andreas@edu.au.dk

online generations research unit

Potentially more critical / deliberate use
More efficacuious use in critical domains

formal digital literacies



everyday digital fluency

Potentially easier but less critical/deliberate use
Platforms/patterns that may need addressing
Invasive/preferred uses in school

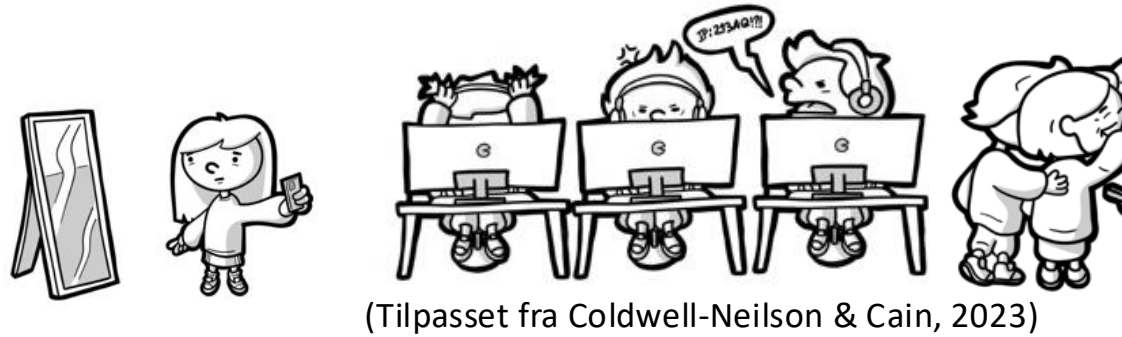
- **Habits**
- **Preferences**
- **Socially negotiated norms**
- **Needs satisfaction**
- **Opportunities vs difficulties**
- **Designed-for affordances**
- **Designed-for exposure**

Critical if lacking

Necessary and sufficient in itself

Digital foundations
Basic access
Some proficiency





(Tilpasset fra Coldwell-Neilson & Cain, 2023)

TANKER?
SPØRGSMÅL?

andreas@edu.au.dk



