



Teknologiforståelse i børnehøjde – nye veje gennem pædagogisk praksis

Indsigter og anbefalinger fra forskningsprojektet "Min nye, kunstige ven – legende undersøgelser af kunstig intelligens i skolefritidsordninger"

Policy brief – Center for Grundskoleforskning – marts 2025

Børn og teknologi: Et politisk dilemma, der kræver nuancer

Trivselskommissionens anbefaling om et nationalt mobilforbud i grundskolen og den samtidige ambition i "Aftale om folkeskolens kvalitetsprogram – frihed og fordybelse" om at styrke elevernes teknologiforståelse afspejler en grundlæggende spænding i vores tilgang til børn og teknologi:

- På den ene side: En bekymring for børns trivsel og digitale vaner.
- På den anden side: En erkendelse af, at teknologiforståelse er afgørende for børns fremtidige kompetencer.

Denne spænding kalder på mere nuancerede tilgange, hvor beskyttelse og deltagelse balanceres, og hvor børn betragtes som kompetente kulturskabere. I stedet for at polarisere debatten – mellem at skærme børn fra teknologi eller overlade dem til den – peger vores forskning på værdien af en tredje vej: At fagprofessionelle skaber trygge og pædagogisk kvalificerede rum, hvor børn kan udforske og eksperimentere med teknologi i meningsfulde sammenhænge.

Forskningsprojektet "Min nye, kunstige ven" viser netop, hvordan børn med de rette rammer ikke blot kan lære *om* teknologi, men *med* teknologi. Når voksne stiller sig nysgerrigt ved siden af børnene i kreative værksteder, bliver teknologien et redskab til at styrke både fantasi, refleksion og fællesskab.

Hvad vi gjorde: Aktionsforskning med pædagoger, børn og forskere i fællesskab

I forskningsprojektet "Min nye, kunstige ven" har vi gennem et år samarbejdet med to SFO'er i Odense og Kolding, hvor 60 børn i alderen 8–10 år deltog i kreative værksteder med generativ kunstig intelligens (GKI).

Værkstederne var designet som åbne, pædagogisk rammesatte miljøer, hvor:

- Børn eksperimenterede med skabelsen af fantasivæsener og -verdener.
- GKI som fx ChatGPT og billedgeneratorer var integreret som ét redskab blandt mange traditionelle materialer som fx pap og piberensere.
- Aktiviteterne udsprang af børnenes interesser og idéer.
- Pædagogerne faciliterede, stillede spørgsmål og holdt processerne åbne.
- Fokus var på udforskning ("hvad kan man her?") frem for instruktion ("hvad skal man her?").



CENTER FOR
GRUNDSKOLEFORSKNING
DIGITAL-BØRNEMAGT.NU



Hvad vi lærte: Tre hovedpointer fra praksis

- **Generativ kunstig intelligens kan styrke børns kreativitet og refleksion.** Vores observationer viser, at GKI kan fungere som en kreativ medskab, der både inspirerer og udfordrer børns forestillingsevne. Når børn interagerer med GKI i trygge rammer, udvikler de naturligt et kritisk blik og en forståelse for teknologiens muligheder og begrænsninger.
- **Pædagogerne har en nøglerolle.** Fritidspædagogerne viste sig at have en væsentlig rolle i at facilitere meningsfulde processer, stille reflekterende spørgsmål, identificere børn med særlige kompetencer, sikre at teknologien forblev et redskab og ikke et mål samt etablere en afvæbnende tilgang til "fej" og eksperimenter.
- **SFO'en er et oplagt sted for teknologiforståelse.** Skolefritidsordningerne tilbyder særlige muligheder med deres præstationsfrie rum, tid til fordybelse, frivillig deltagelse, relationsorienterede pædagogik og balance mellem fællesskabsaktiviteter og børns autonomi.

ANBEFALINGER

- **Undgå generelle teknologiforbud – skab kvalificerede alternativer**
Begrænsninger på fx mobilbrug bør altid følges af meningsfulde muligheder, hvor børn kan udvikle teknologiforståelse i trygge og pædagogisk rammesatte fællesskaber.
- **Tænk SFO'en aktivt ind i trivsels- og digitaliseringsstrategier**
Fritidspædagogikken rummer unikke muligheder for at styrke børns nysgerrighed, kreativitet og digitale myndiggørelse – uden læringsmålstyring og præstationspres.
- **Styrk fagprofessionelles kompetencer og handlemuligheder**
Skolens fagprofessionelle skal klædes på til at arbejde med ny teknologi – ikke som teknikere, men som medskabere og refleksionspartnere i børns undersøgende processer.
- **Giv plads til børns initiativ og medbestemmelse**
Børn lærer mest, når de får lov at udforske egne idéer. Derfor skal politik understøtte fleksible rammer frem for faste skabeloner.
- **Sæt retning mod digital myndiggørelse – ikke kun regulering**
Børn skal ikke blot lære at følge regler for digital adfærd, men også forstå og påvirke de teknologier, der former deres liv.
- **Skab nationale rammer, der giver plads til lokale løsninger**
Ét svar passer ikke alle. Skolerne har brug for fleksible rammer og støtte til at udvikle kontekstsensitive løsninger.

Vil du vide mere?



Kontakt:

Thomas Enemark Lundtofte, lektor, SDU, Center for Grundskoleforskning, tlf. 28892324, e-mail: thomas@sdu.dk

Ane Bjerre Odgaard, docent, UC Syd, Center for Grundskoleforskning, tlf. 72663117, e-mail: abod@ucsyd.dk

Læs den fulde rapport: www.sdu.dk/digital-boernemagt