

TEKNOLOGIFORSTÅELSE I FRITIDSPERSPEKTIV

TEKNOLOGIFORSTÅELSE ER LIGE OM HJØRNET FOR DEN DANSKE FOLKESKOLE. VI TALER MEGET OM HVORDAN VI GRIBER DET AN I UNDERVISNINGEN, MEN HVAD MED PÆDAGOGERNE I FRITIDSDELEN OG DERES MULIGHED FOR AT GÅ I DYBDEN MED EMNER SOM KODNING, KUNSTIG INTELLIGENS OG HVAD DE SOCIALE MEDIER GØR VED OS.

Af: Christian Toft, Multimediepædagog på Fuglsanggårdsskolen og ansvarlig for teknologiforståelsesnetværket i Lyngby-Taarbæk kommune.

Børns læring ud i det digitale foregår i fritiden primært, gennem egne forsøgsprocesser uden voksen-indgriben og udelukkende styret af egen lyst til at fordybe sig i snævre selvvalgte elementer af de digitale teknologier. Det kan man med stor effekt støtte hensigtsmæssigt op om og udbrede fritidspædagogisk.

Lad mig starte med at beskrive en af de fritidspædagogiske udfordringer – og så fortælle hvordan et projekt kunne løses op for den gordiske knude.

Ved siden af mit daglige virke på en SFO i Lyngby-Taarbæk kommune har jeg igennem en del år holdt kurser for pædagoger om brugen af IT og teknologier i fritidsdelen. De seneste år har jeg brugt rammen "teknologiforståelse i et legende pædagogisk perspektiv" om mine workshops og kurser.

Hver gang står jeg med et lavt deltagerantal som udgangspunkt, der bliver forklaret af de fremmødte med, at de deltagende enten var de eneste på deres arbejdsplads der havde interesse i feltet, eller var dem der kunne noget i forvejen med det. Når de går hjem fra kurset, er de ofte af den opfattelse, at hvem som helst af deres kollegaer med fordel kunne have været med – for teknologiforståelse er noget der påvirker os alle. Unge som gamle, kvinder som mænd, nørder som noobs. Teknologier behøver ikke være teknisk besværligt eller kun sjovt for de (nørdede) få. Jeg har endnu aldrig haft nogle deltagere på mine kurser, der ikke kunne finde noget brugbart at tage med derfra. Det hele handler om, hvor højt man sætter barren, og hvor nemt det er at træde over dørtrinnet.

Jeg har sat fokus på, at vi beskæftiger os med de teknologier, der giver en meget høj forståelse



af enkelte begreber på en brugervenlig facon. Nogle mennesker bakker når de hører ord som kodning, 3d design og data. Flere af disse værktøjer og begreber kan man dog komme rigtig langt med at forstå på en enkel eftermiddag. Størstedelen af det pædagogiske arbejde består nemlig om snakken rundt om teknologien. Teknologien har altid haft fart på, men lige for tiden accelererer eksempelvis kunstig intelligens i en grad, så det er vigtigt at være med på forståelsen – for det er umuligt at være på forkant længere.

Hvis vi eksempelvis skal arbejde med data som begreb, så kan det hjælpe at lave en model i Teachable Machine (Google værktøj)*. Her kan du lave forskellige "classes" (ikke skoleklasser, men grupperinger af objekter). Du kan f.eks. vise en hat og en kop til dit webcam og så lave to klasser, som du træner dit program i at genkende.

Efter en masse webcam-billeder, så kan din nye maskine altså kende forskel på hvornår den ser en hat og hvornår den ser en kop. Den har altså lært noget af de data du har puttet ind.

Dette kan man træne med mange forskellige ting og efterfølgende kan de mere nørdede trække data-maskinen ind i Scratch (blokprogrammeringsværktøj) og skabe et spil, hvor du eksempelvis hopper ved at vifte med en hat og skyder når du viser din computer en kop.

Det lyder jo tosset, men det er netop der, hvor fritidsdelen kan noget som er svært at putte ind i den strukturerede undervisning. Den frie fantasi uden specifikke mål og muligheden for at arbejde videre efter klokken har ringet. Med Teachable Machine forstår man bedre begrebet Machine Learning, og der er ikke langt derfra og til at snakke AI, ansigtsgenkendelse, cookies og digitale fodspor. Det handler nemlig ikke om at blive en god programmør, men om at kunne rådgive børn og unge om begreber de ikke har en chance for at forstå som udgangspunkt.

For nylig havde jeg en skøn oplevelse med kunstig intelligens på et kursus. Jeg havde en kursist som ikke rigtig følte at hans arbejdsområde - den lokale pædagogiske hus-nørd - blev ramt rigtigt af arbejdet med kodning. Men da

vi ramte AI og vi begyndte med forståelsen af prompts (forespørgsler til en AI), så åbnede der sig nogle nye muligheder for ham.

Han arbejdede nemlig med bord-rollespil om eftermiddagen i klubben. Dagens opgave på kurset var at skabe en gruppe karakterer med en chat-prompt til ChatGPT. Disse prompt-svar skulle vi derefter beskrive for Bing Image Creator, som skulle skabe billeder af dem til os. På billedet ved denne artikel ses "Gary Grovsmed", som har en klar wow-effekt på børnene.

Figureerne blev sat op i Powerpoint, printet og lamineret og lagt frem på bordet som en visuel beskrivelse for børnene af den fantasiverden, de nu var på eventyr i.

I Scratch har vi efterfølgende tegnet og kodet et meget simpelt setup af den opdigtede/frem-promptede verden. Vi har et AI-skabt billede af et oversigtskort over en by, med små røde bolde hvor figurerne "bor". Når man så klikker på prikken ved Smedjen, så kommer der

et billede og en beskrivelse op af Gary. Det fungerer godt som verdensbillede, men man kan jo altså sagtens undvære det, da det hele kan ligges på bordet og være analogt.

Det vigtige ved teknologiforståelse er netop at træffe valg om **hvornår** et værktøj giver den ønskede effekt eller brug. Gav det blokprogrammerede oversigtskort os eksempelvis noget til den fantasibaserede leg, eller var det måske bare nørderi. Det er op til den enkelte at træffe de valg. God fornøjelse med legen.

*Husk altid at være opmærksom på GDPR når man arbejder med diverse værktøjer. Mange af værktøjerne tilbyder mulighed for at lave generiske klasser med brugere, som altså ikke er bundet op på børnene personligt.

