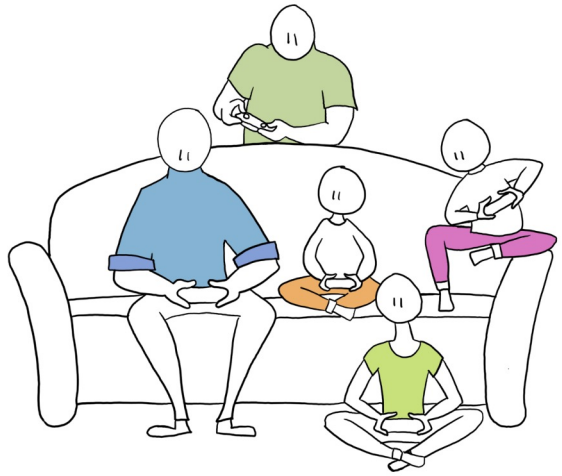
DigiGen

Den digitale generasjonen:

Innsikt i barn og unges digitale hverdag i og utenfor skolen

Professor Halla Björk Holmarsdottir – OsloMet Storbyuniversitet

Professor Greta Björk Gudmundsdottir – Universitetet i Oslo



Skolelederkonferansen 2022, Lillestrøm 27.-28. oktober 2022

DigiGen: Hva gjør vi og hvorfor?

- Vi skal legge til rette for forskning om barn og unges **digitale hverdag.**
- Forskningen skal være balansert og ta utgangspunkt i både **nytte** og **risiko** som barn og unge møter digitalt og
- kunnskapen og forskningen skal formidles og gjøres offentlig **tilgjengelig**.

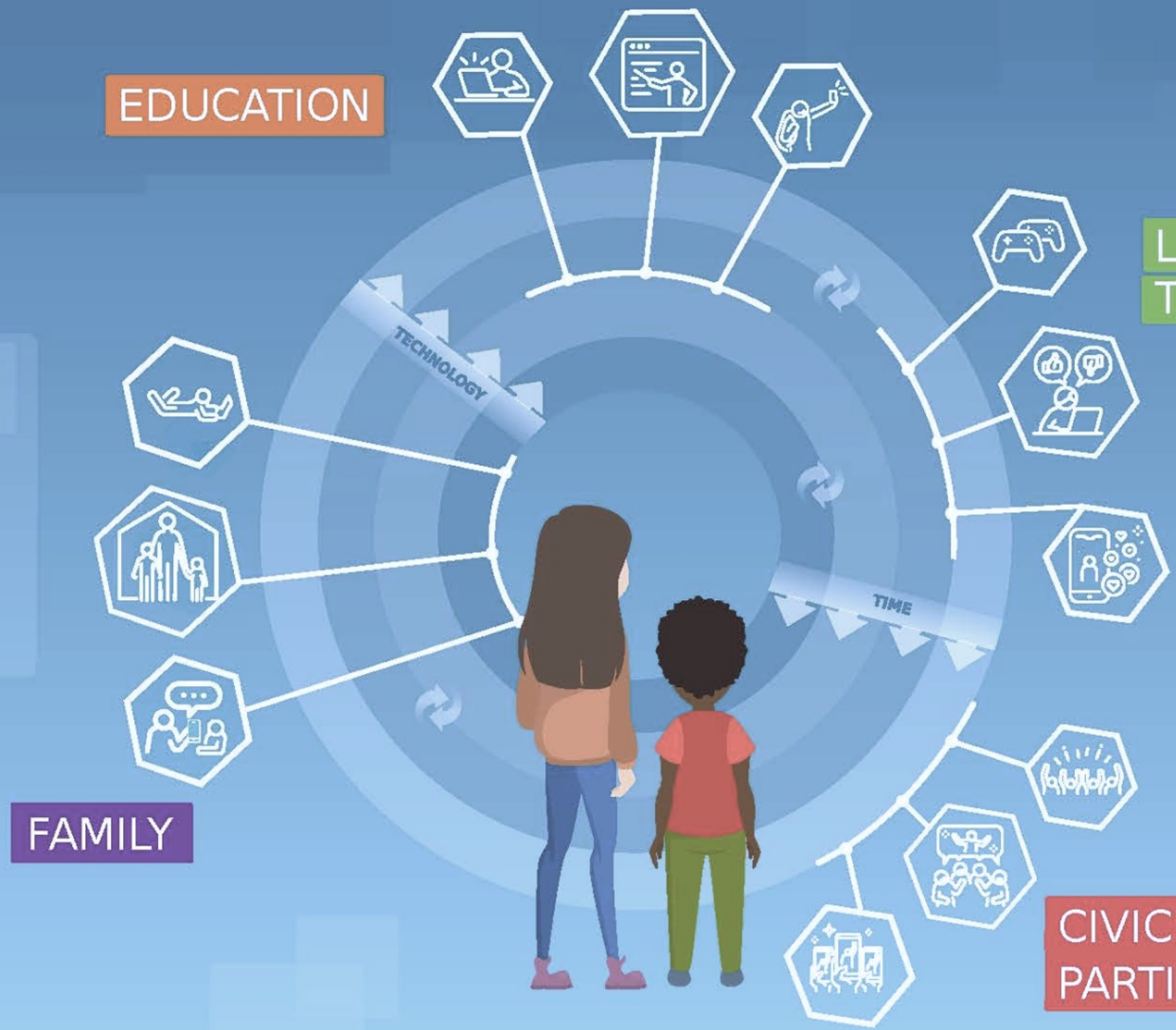
This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Hvem er DigiGen?

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Ecosystem influences on **The Digital Generation**

Relationships and interactions with and between a child's family, education, leisure time and civic participation influence their development



Family

How are the everyday lives of European families shaped by technological changes?

Education

How do young children regard their education in terms of preparing them for adult life in the digital age?

Leisure Time

How are everyday practices linked to leisure time transformed through ICT usage and how can social interactions and social skills acquisition be enhanced?

Civic Participation

What are the socio-economic, gendered and political culture-related factors affecting the digital political engagement of young people?

Fra visjonære ildsjeler til 1:1 satsing

«De [elevene] får digital kompetanse undervisning i hver time fordi alt er på PC i dag»

(Evaluering av Fagfornyelsen: EDUCATE prosjektet, intervju med ungdomsskolelærer vår 22)

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Behov for kompetanseheving
knyttet til bruk av digital teknologi i undervisning

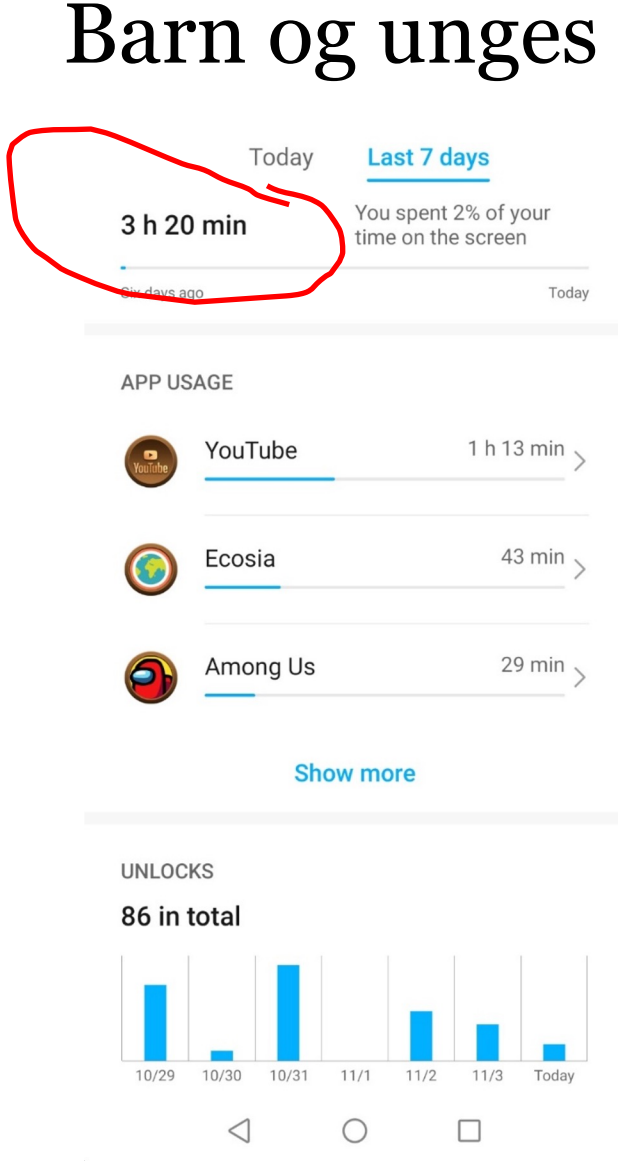
	Ikke noe behov	Litt behov	Et visst behov	Stort behov
Danmark	22	35	32	11
Finland	9	27	45	19
Island	9	21	49	21
Norge	**10**	**20**	**48**	**22**
Sverige	15	26	37	22

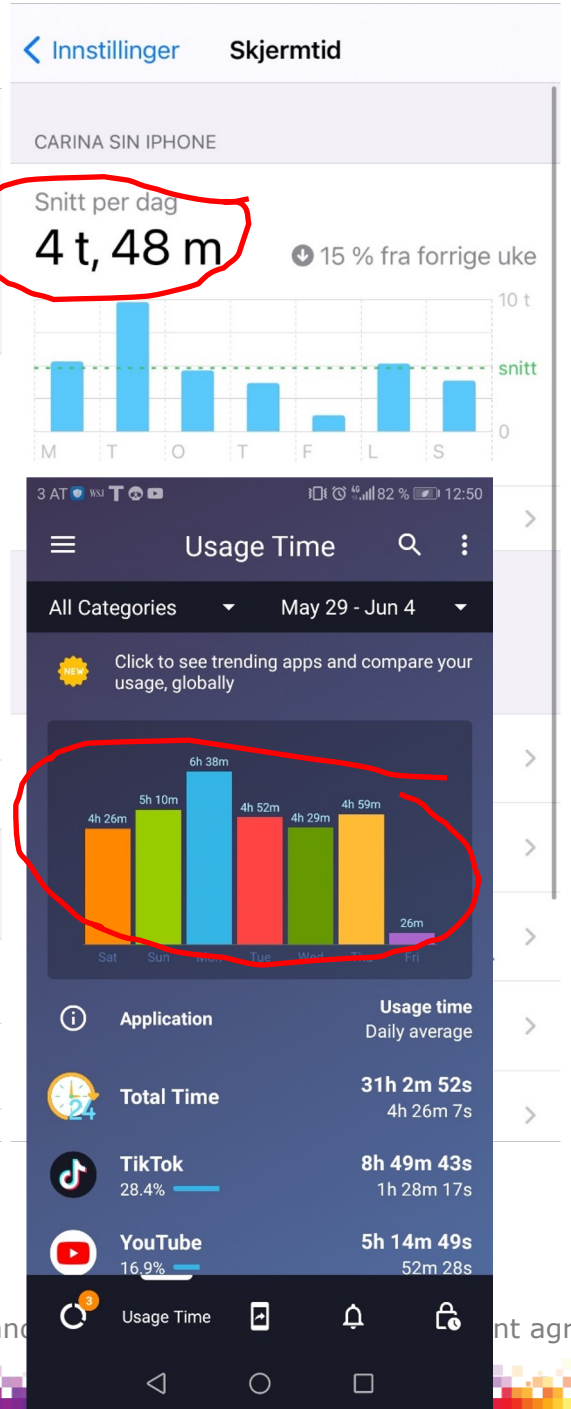
(TALIS undersøkelsen: Gudmundsdottir & Björnsson, 2021)

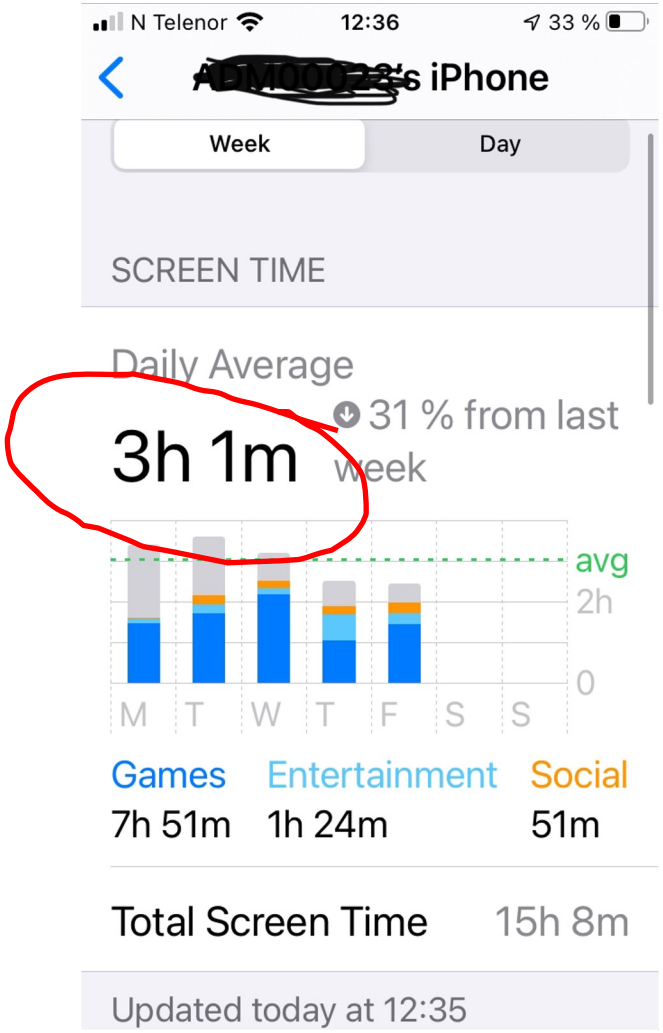
This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Barn og unge som medforskere

Barn og unges mobilbruk





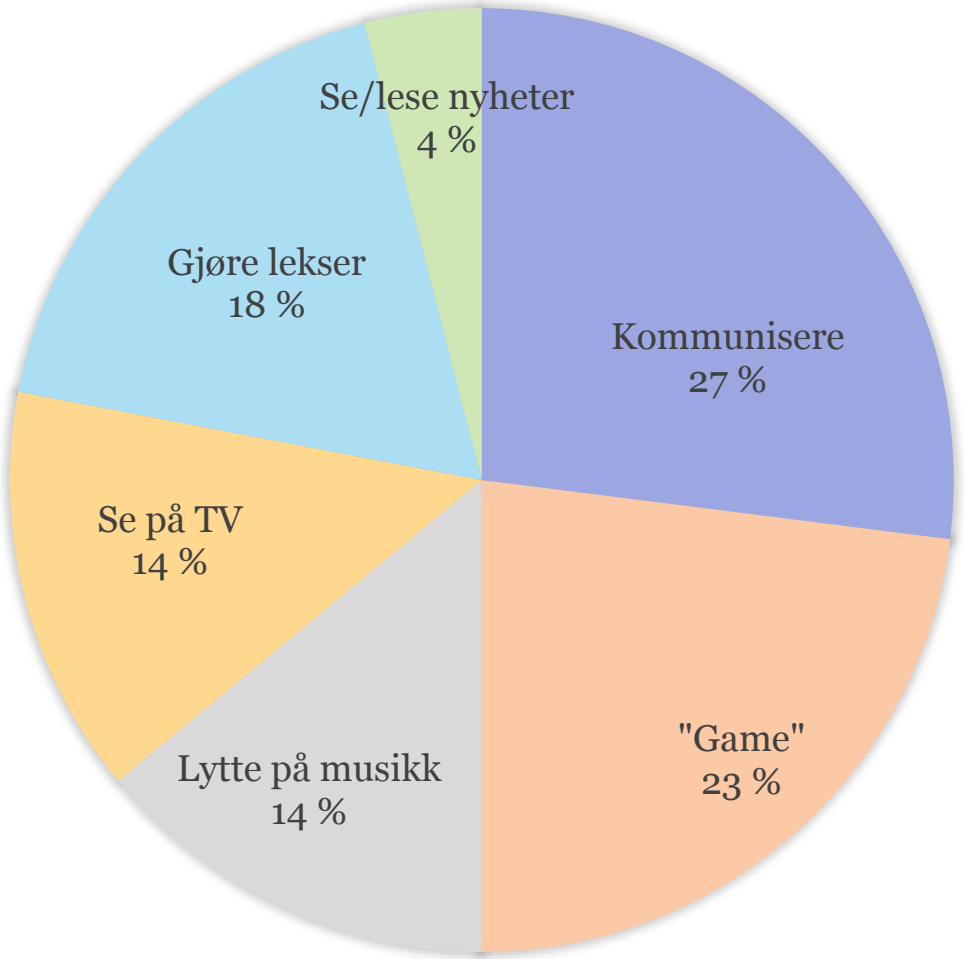


This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and
nt agreement No 870548.

Hvilken apper bruker du?

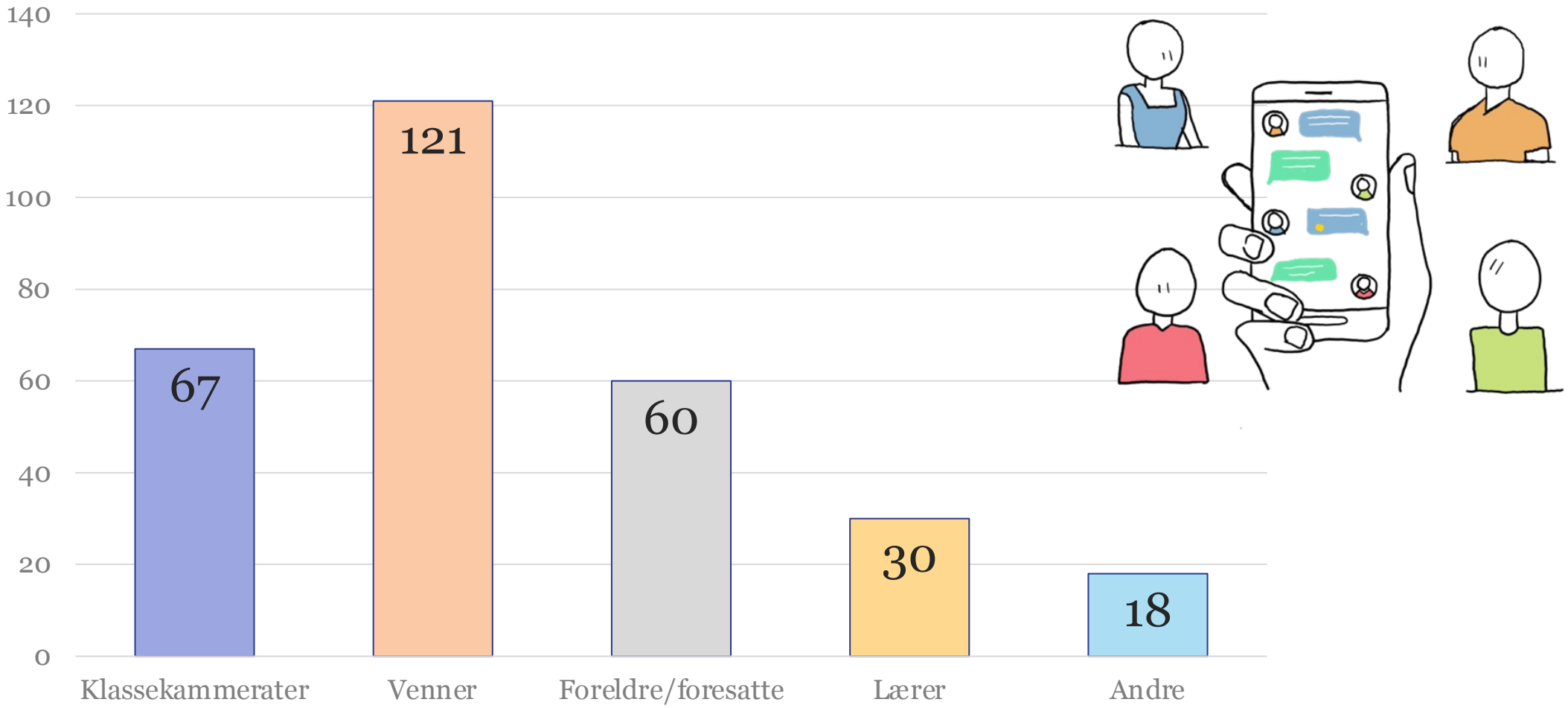
This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Hva brukte du digital teknologi til i dag?



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Hvem snakket du med?



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Barn og unge forsker på hverandre

- **Unikt innblikk** i barn og unges erfaringer og refleksjoner
- **Aktive** deltakere - utforskende metode*
- **Viktige innspill** på temaer, fremtidig forskning og anbefalinger

* Bradbury-Jones, C., & Taylor, J. (2015). Engaging with children as co-researchers: challenges, counter-challenges and solutions. International Journal of Social Research Methodology, 18(2), 161–173. https://doi.org/10.1080/13645579.2013.864589

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Hva med lærerne?

Eksempler på barnas utsagn om lærerne

Jeg håper vi ikke får roboter som lærere, fordi de har ikke empati
(Jente 13)

Assistentlæreren vet mye, men ikke læreren
(Jente 12 år)

Lærerer er ofte ikke på sosiale medier, og de burde undervise om hvordan det er å bli mobbet der, fordi de vet ikke hvordan det er å bli mobbet på sosiale medier. De tenker det bare skjer på skolen. Og de sier bare at vi skal "være snille mot hverandre", men de forstår ikke. (Jente 12 år)

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Hva er farlig?

Eksempler på barnas utsagn om risiko og ansvar på nett

Datastråling er farlig du kan få dårlig syn på grunn av stråling (Jente 13 år)

Hva er farlig? Hackere, folk som forfølger deg og pedofiler (Jente 13 år)

Folk kan gjøre slemme ting med teknologi, selge informasjon om deg. Men det kan også brukes på en positiv måte. Hvis du blir kidnappet, kan de vite hvor du er og redde deg (Jente 12 år)

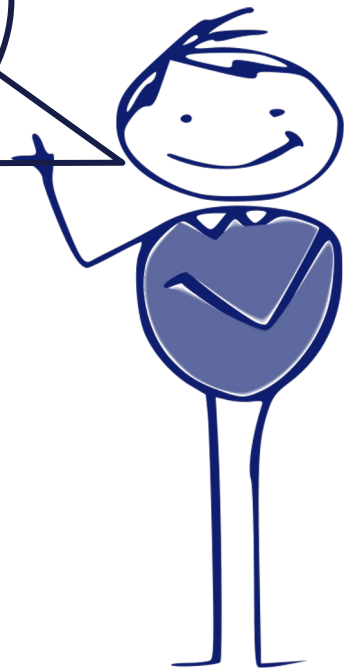
This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Hvordan blir digital teknologi i fremtiden?

Eksempler på barnas utsagn

Det ville være fint å bruke litt mer spill og sånt. … kanskje noe mer praktisk som VR for å lære gresk historie. Da kunne vi virkelig lære mye. Selv de minst motiverte ville være interessert i å lære
(Jente 13 år)

Kanskje i fremtiden vil noen PCer ha en brikke knyttet til hjernen vår
(Jente 13 år)



I fremtiden vil folk som ikke vokste opp med iPhone, de vil ikke forstå så mye… …det blir mer komplisert for dem tror jeg
(Jente 12 år)

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

DigiGen

Toolkit workshop

CONSIDERATIONS

GOOD PRACTICE

CHOOSING RELEVANT FINDINGS AND CONTENT FROM EACH WP

SCOPE

BUDGET + FUTURE FUNDING

PILOTS AND FUTURE PLANS

THEMES FROM LITERATURE

DIGITAL INCLUSION OF VULNERABLE GROUPS

INCLUSION OF DIGITAL TECHNOLOGY IN EDUCATION

ONLINE SAFETY RISK VS. BENEFIT

EXISTING TOOLKITS

PDFs e.g. My children on social media FOR PARENTS

- TIPS AND HOW-TOS
- LOGICAL PROGRESSION
- GOOD STARTING POINT FOR OTHER MATERIALS
- CAN BE CONCISE AND EASY TO READ

E-LEARNING

e.g. Better Internet for Kids — resource site!

- SPECIFIC TOPICS (e.g. watching and sharing videos online)
- DIFFERENT:
  - LANGUAGES
  - ISSUES & TOPICS
  - AGE GROUPS
  - RESOURCE TYPES

PROCESS

TOOLKIT READY FOR TESTING – MONTH 35 –

Testing in 3 COUNTRIES

Let's work backwards from our deadline...

WHAT WE SAID: 1x TOOLKIT — WE CAN HAVE DIFFERENT MODULES

WE NEED TO RUN Workshops WITH Stakeholders

LET'S DEVELOP A Philosophy for DigiGen toolkits!

A SET OF GUIDING PRINCIPLES

SET UP A Working group

EACH WP AND COUNTRY REPRESENTED!

AUDIENCES

Do we create toolkits for each group?

PARENTS

TEACHERS

TECH INDUSTRY

KIDS

SCHOOLS

WE NEED TO BE REALISTIC about RESOURCES

CONTENT

FOR EACH FOCUS AREA:

SHORT TEXT ON FINDINGS

LATEST TRENDS

EXAMPLE STORIES

EXERCISES

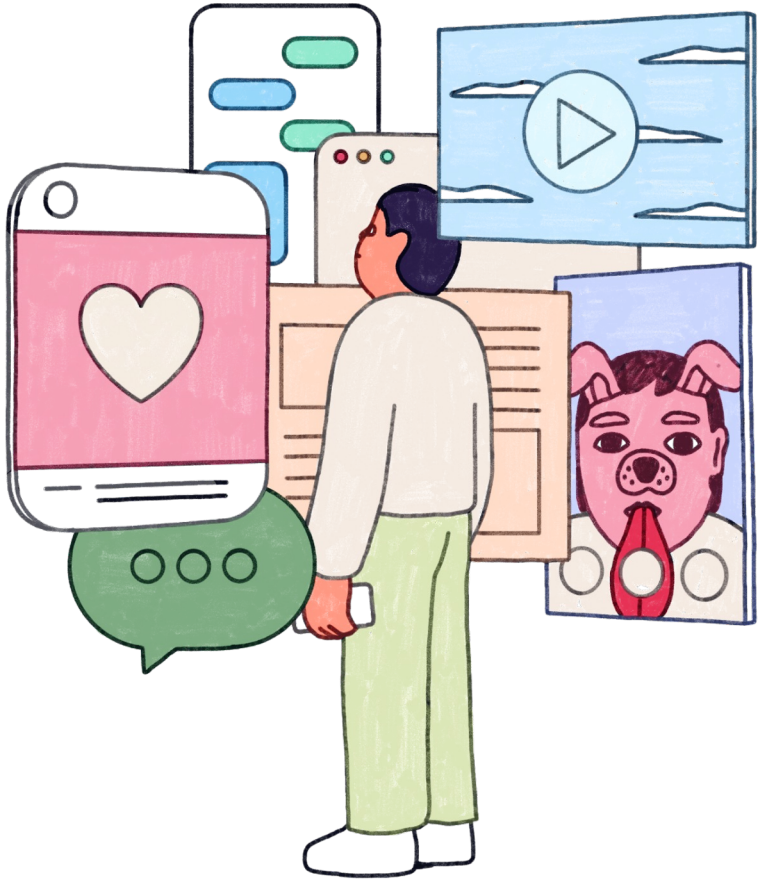
TIPS

We have an opportunity to SHOW THE POSITIVE!

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.
The content of this presentation are the sole responsibility of the author(s) and do not necessarily reflect the views of the European Commission.

ILLUSTRATION: LAURA SORVALA

Snakk! samtalekort



DigiGen

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Tre temaer

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

«Algoritmer styrer innholdet jeg får opp»

ENIG • UENIG • DISKUTER

«Jeg synes det er vanskelig å si i fra når noen snakker stygt om andre på sosiale medier»

ENIG • UENIG • DISKUTER

”Mamma er bare opptatt av hvordan det går på skolen og om jeg har spist. Hun interesserer seg ikke for gamingen min”

ENIG • UENIG • DISKUTER

Når liker du et innlegg? Når kommenterer du?

BEGRUNN • FORKLAR • UTDYP

Slik bruker du *Snakk!*

1. En person trekker et kort. Personen leser spørsmålet høyt og deler sine tanker, svarer og begrunner svaret sitt

2. Andre i gruppa svarer også på spørsmålet

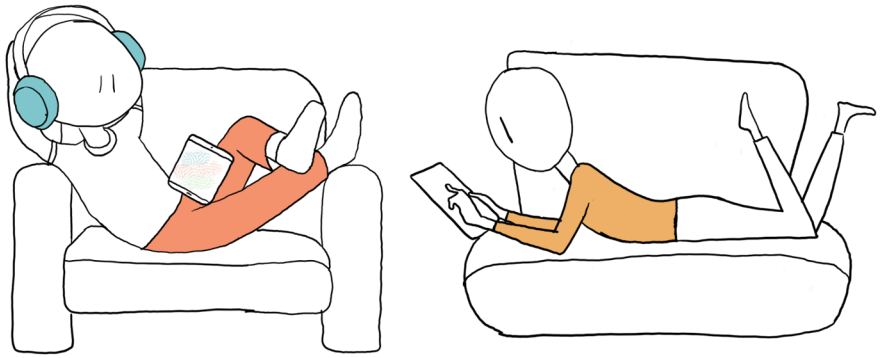
3. Neste person på gruppa trekker et nytt kort

Tenk. https://tenk.faktisk.no/ressurser

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Menti.com

Slå inn kode 2847 1911



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Oppsummering og implikasjoner

DigiGen

Barn og unge

1. Barna ønsker voksne som forstår deres nettbruk og voksne som de kan snakke med
2. De er usikre på voksnes digitale kompetanse og tror ofte de selv er flinkere enn voksne
3. De er usikre på hva de voksne kan bidra med og søker derfor ikke råd
4. Uklare skiller mellom online/offline; bruken hjemme og på skolen
5. Det ensomme barnet som er ignorert eller ikke invitert med

Voksne

1. Voksne har stor fokus på farene på nett og/eller skjermtid
2. Voksne tenker kanskje at barna er superbrukere, mens de ofte mangler grunnleggende digital kompetanse (søk, kritisk vurdere, klipp og lim osv.)
3. Voksne har begrenset innsyn og tilgang til barnas digitale liv
4. Bruk på fritiden påvirker læringsmiljøet på skolen i stor grad
5. Viktigheten av å jobbe med utenforskap, inkludering og å se det ensomme barnet – også på nettet

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

Oppsummering og implikasjoner

DigiGen

Barn og unge

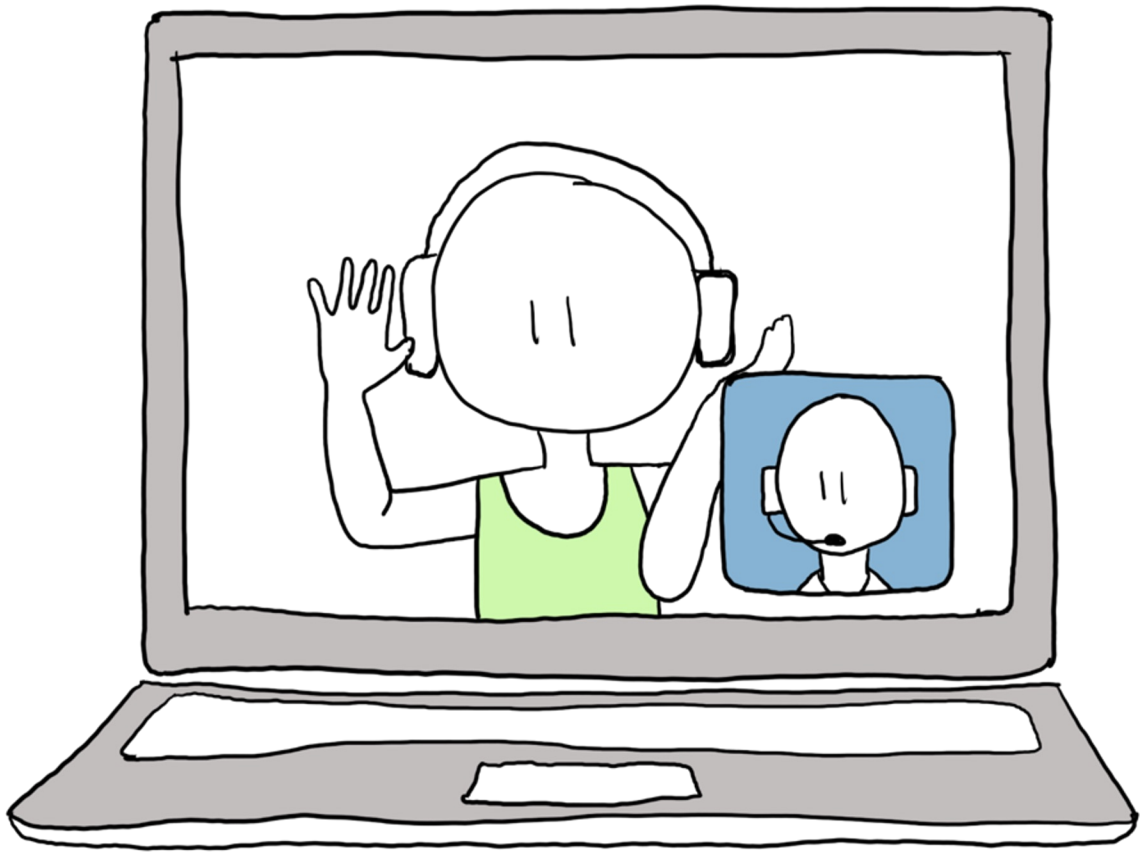
1. Barna ønsker voksne som forstår deres nettbruk og voksne som de kan snakke med
2. De er usikre på voksnes digitale kompetanse og tror ofte de selv er flinkere enn voksne
3. De er usikre på hva de voksne kan bidra med og søker derfor ikke råd
4. Uklare skiller mellom online/offline; bruken hjemme og på skolen
5. Det ensomme barnet som er ignorert eller ikke invitert med

Voksne

1. Voksne har stor fokus på farene på nett og/eller skjermtid
2. Voksne tenker kanskje at barna er superbrukere, mens de ofte mangler grunnleggende digital kompetanse (søk, kritisk vurdere, klipp og lim osv.)
3. Voksne har begrenset innsyn og tilgang til barnas digitale liv
4. Bruk på fritiden påvirker læringsmiljøet på skolen i stor grad
5. Viktigheten av å jobbe med utenforskap, inkludering og å se det ensomme barnet – også på nettet

Dialog

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.



Ta kontakt
Hallab@oslomet.no
Gretag@ils.uio.no

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548.

OSLOMET

PANTEION UNIVERSITY
DEPARTMENT OF SOCIAL POLICY

Universitat de Girona

UNIVERSITY OF LEICESTER

DigiGen

https://www.digigen.eu/

PADERBORN UNIVERSITY
The University for the Information Society

TALLINN UNIVERSITY
School of Governance, Law and Society

Österreichisches Institut für Familienforschung
Austrian Institute for Family Studies

universität wien

COFACE FAMILIES EUROPE

UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870548. The content of this presentation are the sole responsibility of the author(s) and do not necessarily reflect the views of the European Commission.