



Kommunikation med børn - nye og gamle medier

Partnersymposium, Spinderihallerne torsdag d. 9. februar 2012 kl. 9-16

- Præsentation af nye lol-koncepter
- Oplæg v. Carsten Jessen, Klaus Thestrup, Lotte Nyboe, Helle Skovbjerg Karoff, Maria Louise Bruselius-Jensen, Tem Frank Andersen, Martin Rauff, Asta Wellejus
- Workshops



kidsntweens.dk

Program

- 08.30** **Ankomst** vi serverer lidt morgenmad
- 09.00** **Velkommen** v/ projektleder Katrine Holm Kanstrup og konferencier Jacob Gjørtz
- 09.15-10.00** **Digital dannelse**
På baggrund af en case diskuteres børns og unges forudsætninger for kommunikation, leg og deltagelse. v/ Lotte Nyboe.
Fælles for symposium 1, 2 og 3

Symposium 1

Tema: Identitet, krop og læring med digitale medier.

- 10.00-10.45** **Det eksperimenterende fællesskab - medieleg i en pædagogisk kontekst**
Oplæg v/ Klaus Thestrup

- 11.00-11.45** **Præsentation og demo af udviklingsforløbene MeeWee Room – et interaktivt legerum for børn 4-7 år og Digimovez – en digital læringsplatform til idrætsundervisningen.** Interview med partnere i udviklingsforløbene Annie Thyri Jørgensen, Den Sønderjyske Idrætsinstitution og Lars Nissen, Rantzau-minde Skole. v/ lab-ledere Michael Bjørn og Lars Elbæk.

- 12.00-12.45** **Børn som brugere – motiver og drivkraft bag succesfulde produkter til børn**
Oplæg v/ Carsten Jessen

- 13.00-14.00** **Frokost**

- 14.00-15.30** **Workshop**
Sådan kommer du i gang med at lege og eksperimenter med digitale medier sammen med børn!
Workshoppen tager udgangspunkt i forskningsprojekter gennemført sammen med børn og pædagoger, hvor leg var det afgørende omdrejningspunkt. Oplæg v/ Carsten Jessen og Klaus Thestrup

- 15.30-16.00** **DigiDok**
Digitale highlights fra dagens 3 symposier

Symposium 2

Tema: Inddragelse af børn i udviklingsprocessen.

- Børns stemmer – børn som aktive medproducenter af betydning**
Oplæg v/ Helle Skovbjerg Karoff

- Børn som deltagere i idéudvikling - hvornår, hvordan, hvorfor?**
Oplæg v/ Maria Louise Bruselius-Jensen.
Oplægget tager udgangspunkt i en række erfaringer med at inddrage børn i forsknings- og udviklingsarbejde.

- Præsentation af udviklingsforløbet Børn i Bycentrum**
– sådan blev børnene inddraget!
Interview med partnere i udviklingsforløbet Marianne Arnsten Dupont, Designhuset Sanseslottet og Anne-Mette Rasmussen, Designteggestuen.
v/ lab-leder Tina Holm Sørensen

- Workshop**
Kom i gang med at inddrage børn i udviklingsprocessen - og få bedre produkter!

Er du i gang med at udvikle nye koncepter eller gentænke de gamle, så tal dem med og få helt konkrete bud på, hvordan du kan inddrage børnene i udviklingsprocessen.

Panel med lab-leder Tina Holm Sørensen, Maria Bruselius-Jensen og Helle S. Karoff.

Symposium 3

Tema: Kulturformidling til børn og unge med nye digitale medier.

Bemærk særligt formiddagsprogram med besøg på Koldinghus i anledning af lanceringen af "Murenes Minder – interaktiv historieformidling for børn"

- Oplevelsesbussen kører til Koldinghus **Præsentation af udviklingsforløbet "Murenes Minder" i bussen** v/lab-leder Anette Werenskjold.
(10.00 – 10.45)

- Murenes Minder – hvordan virker det og hvad er perspektiverne?**
v/museumsinspektør og partner i udviklingsforløbet Axel Johnsen, Koldinghus.
(11.00 -11.15)

- Bag om magten og murene**
v/Martin Rauff. Om tanker og koncepterne bag udviklingsforløbene Magtens Spor og Murenes Minder.
(11.15-11:30)

- Demo: Murenes Minder**
(11.30-12:15)

Oplevelsesbussen kører tilbage til Spinderihallerne

- Fra forskning til praksis**
Cases på anvendt forskning fra ind- og udland om målrettet kommunikation til børn i et oplevelsesøkonomisk perspektiv. Oplæg i bussen v/ Tem Frank Andersen

- Workshop**
Teknologi og oplevelsestendenser i danske og udenlandske museer og attraktioner

Børn, læring og teknologi. Danske og internationale cases.
Oplæg v/ Asta Wellejus.

- Dét var noget, der rykkede...!**
Fælles erfaringsudveksling om gode eksempler på anvendt teknologi i oplevelser og attraktioner til børn.
Facilitator: Malene Stub Selmer. Primus Motor

I forlængelse af symposiet udsender Leg og Læring - Kids n' Tweens Lifestyler en artikelsamling med samme overskrift "Kommunikation med Børn". Samlingen vil bestå af bidrag fra næsten alle oplægsholderne ved dette symposium, samt af artikler og case-studier fra lab-lederne og udvalgte partnere i lol – Kids 'n Tweens Lifestyle. Samlingen udkommer maj 2012 i en onlineversion samt i et begrænset antal tryk.

Kommunikation med børn - nye og gamle medier

Børn og unges kultur er i dag i høj grad en medie-kultur og en deltagelses-kultur. Det stiller krav til den måde, vi kommunikerer med børn og unge på; moderne teknologi og digitale medier er en selvfølge men ikke tilstrækkeligt. Børn og unge forventer også at blive inddraget i processen og være medskabere af indholdet.

Et andet kendetegn for børn og unges kultur er, at den især praktiseres udenfor de formelle systemer. Facebook, Flickr, computerspil og YouTube er ikke en integreret del af læreplaner og fritidstilbud, men ikke desto mindre dér, hvor børn mødes, socialiserer og i høj grad får deres kompetencer og dannelse fra. Der finder med andre ord en hel masse uformel læring sted som forældre, undervisere og virksomheder, der er beskæftiget i kulturen og markedet om børn, ikke nødvendigvis genkender eller anerkender som læring.

I oplæg, case-præsentationer, udstillinger og workshops vil forskere, virksomheder og partnere give nogle svar på følgende overordnede spørgsmål:

- Hvorfor og hvordan bruger børn og unge digitale medier?
- Hvad lærer børn når de bruger digitale medier?
- Hvordan inddrager virksomheder børn i udviklingsprocessen – med og uden digitale medier?
- Hvordan kan skolen og institutionen integrere digitale medier i leg og læring?
- Hvordan formidler vi historie og kultur til børn ved hjælp af digitale medier?



Jacob Gjørtz

Strategisk planer og indehaver af konsulentvirksomheden punktum komma streg. Jacob arbejder med strategisk markedsføring til børn og deres familier. Med indsigt i børns og børnefamiliers forbrug, behov og vaner udvikler han kommunikation, som flytter produkter og holdninger. Kundelisten tæller bl.a. LEGO, Baby-Dan, Sparekassen Østjylland og Kolding Kommune. 10 års erfaring fra reklamebranchen som tekstforfatter og konceptudvikler, bl.a. som kreativ chef i LEGO i koncernens in-house reklamebureau.



Lotte Nyboe

Lektor, Viceinstituttleder, Institut for Litteratur, Kultur og Medier, Syddansk Universitet. Lotte beskæftiger sig med digitale mediers betydning for moderne børns og unges kommunikation, kultur, identitet og læreprocesser. Indgår i arbejdsgruppen "Børns brug af internettet og nye teknologier" under Medierådet for børn og unge. Deltager i det internationale projekt Mediatized Stories, der beskæftiger sig med identitet og nye former for (digital) narrativitet. Medlem af forskningsprogrammet "Viden, læring og medier", SDU.



Martin Rauff

Ejer af Baaring Stories ApS, et fortællestudie, der fra sin placering lige uden for Middelfart beskæftiger sig med design og udvikling af fortælling, spil og formidling i ind- og udland. Martin har samarbejdet med lol – Kids n' Tweens Lifestyle om Battle 1849, Murenes Minder og Magtens Spor og har tidligere lavet projekter som Barda (DK, SE) og Chaotic (USA, Canada).



Helle Skovbjerg Karoff

Post.doc, ph.d på DPU ved Aarhus Universitet. Helle har i de seneste år arbejdet med at udvikle et perspektiv på leg, leg som stemningspraksis, hvor legeaktiviteten betragtes som en særlig værenstilstand. Det vil sige en særlig måde at være til på, både i forhold til det sociale fællesskab, i forhold til ting og i forhold til omgivelserne. Disse stemninger undersøges både i forhold til teknologiske og ikke-teknologiske legesager.



Maria Louise Bruselius-Jensen

Forsker på Steno Center for Sundhedsfremme, med fokus på deltagerinvolverende sundhedsfremmeprocesser. Maria har i mange forskellige sammenhænge forsket i, hvordan børn kan deltage i forsknings- og udviklingsprojekter, fx. med fotos, tegninger og andre visuelle og kreative udtryksformer. Ud gav i 2010 en ph.d. afhandling om, hvordan børn kan være med til at skabe gode skolemåltider.



Carsten Jessen

Lektor, Ph.d., ansat ved Danmarks Pædagogiske Universitetsskole og har gennem en lang årrække forsket i børn, unge, medier og teknologi, herunder computerspil, internettet og læringspil. Senest har han deltaget i forsknings- og udviklingsprojekter om digitale legepladser og digitalt legetøj i samarbejde med bl.a. KOMPAN og LEGO.



Klaus Thestrup

Pædagog, dramaturg og Ph.d. i medieleg. Master i Børne- & Ungdomskultur. Underviser på pædagoguddannelsen Jydsk, VIA University College i medier, i faget Dansk, Kultur & Kommunikation og i faget Værksted, Natur & Teknik. Tilknyttet Videncenter for Børn og Unge Kultur, VIA UCL. Klaus arbejder tæt sammen med praktikere om at udvikle det eksperimenterende fællesskab som pædagogisk ramme om pædagoger og børns fælles medielege med medie-fortællinger og medieteknologier.



Asta Wellejus

Ekspert i interaktiv læring og formidling. Stifter af Die Asta Experience, der er en kreativ udviklingsvirksomhed med speciale i new media formater, attraktionsudvikling, interaktiv læring, Cultural Heritage formidling og social interaktion. Asta har siden 1995 produceret og udviklet læringsformater og interaktive oplevelser for bl.a. Udenrigsministeriet, DR, ARoS, Roskilde Festival og Nationalmuseet. Udviklingskonsulent for Steen og Strøm Danmark A/S. Tidligere udviklingsdirektør og ejer i Zentropa Interaktion. Har skrevet artikler om nye former for læring ved hjælp af spil og interaktion, og er en flittig gæsteforelæser og mentor på danske universiteter. Samarbejder med bl.a. oplevelsesøkonomisk ekspert Joe Pine.



Tem Frank Andersen

Studielektor Ph.d. Institut for Kommunikation, InDiMedia (Center for Interaktive Digitale Medier), Aalborg Universitet. Tem er medieforsker med speciale i mediebrug og børn/unge som brugergruppe. Har siden 1996 været tilknyttet Sæmmenslutningen af Medieforskere i Danmark. Forsvarede i 2006 Ph.d. afhandlingen "Unge og Computerkultur". Har siden 2007 arbejdet med mobile og sociale medier blandt børn og unge. Siden 2004 fast klummeskribent ved Mediehuset Nordjyske Stiftstidende.

Praktisk information

Tilmelding på <http://www.kidsntweens.dk/idn180.asp>
senest d. 25. januar.

Ved tilmelding skal deltagerne vælge mellem symposium 1, 2 eller 3. Valg af symposium er ikke bundet til, hvilket laboratorium man i øvrigt er tilknyttet.

Vilkår for deltagelse:

Partnere deltager gratis i konferencen, men hver deltager medfinansierer projektet i form af timer før, under og efter konferencen. Det betyder, at hver deltager, skal udfylde tidsregistrering og fremsende kopi af lønseddel til projektledelsen for de timer, der kan indgå under overskriften Leg og Læring – Kids n' Tweens Lifestyle.

Ikke-partnere skal selv afregne med Spinderihallernes Café Maids for forplejning, men skal stadig tilmelde sig via tilmeldingsmodulet på <http://www.kidsntweens.dk/idn180.asp>

Pris for ikke-partnere:

Deltagelse hele dagen inkl. forplejning: 240 kr. (som afregnes med Spinderihallernes Café Maids på dagen)

Afmeldingsgebyr:

Både partnere og ikke-partnere, der melder fra efter d. 25. januar eller udebliver, vil blive opkrævet et gebyr svarende til det fulde beløb for dagen på 240 kr.

Adresse:

Spinderihallerne
Spinderigade 11
7100 Vejle

Spørgsmål til programmet rettes til
programansvarlig Eva Sommer Hansen
evsha@vejle.dk eller tlf. 2250 2492



kidsntweens.dk

Leg og Læring, Kids n' Tweens Lifestyle

www.kidsntweens.dk

Spinderihallerne · Spinderigade 11 · 7100 Vejle · Telefon 76 81 18 53 ·

www.spinderihallerne.dk

Leg og Læring – Kids n' Tweens Lifestyle er et fireårigt udviklingsprojekt, der støttes af Regionalfonden under EU-strukturfonde.



DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid