

29.02.2024

Hei!

Jeg ønsker å gi et innspill til utvalget. Jeg vil skissere dem opp i følgende punkter:

1. Hvilken type definisjon gis begrepet "skjerm"? For en skjerm i seg selv er kun en blank flate uten innhold. Det er først når skjermen tilføres et medium den blir aktivert. Med tanke på hvor mange ulike medier som finnes og den kontinuerlige medieutviklingen, hvorfor brukes egentlig begrepet "skjerm", som er statisk?
2. Det synes som at fokuset rettes mot de negative konsekvensene inn mot helse og barns utvikling, mens de kulturelle aspektene som gamingkultur og det pedagogiske potensialet i de nye teknologier ikke får oppmerksomhet. Hvorfor er det slik?
3. Det synes å være mye fokus på skjerm inn mot sosiale medier, hvor det legges mer vekt på passiv bruk fremfor muligheten for å være en produsent. Igjen, hvorfor presenteres det ikke det mer om de positive argumentene?
4. Det synes å bli lagt til grunn en tanke om at påvirkning fra digitale medier er som en type injeksjon, fremfor seleksjon. Hvorfor presenteres ikke påvirkningsaspektet mer nyansert?

Mvh Paolo H. Scarbocci
Prosjektleder for Didaktisk digitalt verksted (DDV) - UiS