

Rapport: Indledende observationsundersøgelse af mobilvaner blandt medlemmerne i Klub Norden

Introduktion

I en verden, hvor teknologi spiller en stadig større rolle i vores daglige liv, er det afgørende at forstå, hvordan denne udvikling påvirker børn og unge. Klub Norden har igangsat et aktionslæringsforløb for at undersøge mobilvanerne blandt klubbens medlemmer. Formålet med denne undersøgelse er at få indsigt i, hvordan mobiltelefoner anvendes i klubbens forskellige miljøer, og hvilken indvirkning dette har på børnenes adfærd og sociale interaktioner. Denne rapport præsenterer resultaterne af en 14 dages observationsperiode, hvor vi har registreret mobilanvendelsen blandt børnene i Klub Norden. Vores mål er at bringe konkrete data, der kan understøtte udviklingen af strategier for en brug af mobilteknologi inden for klubbens rammer.

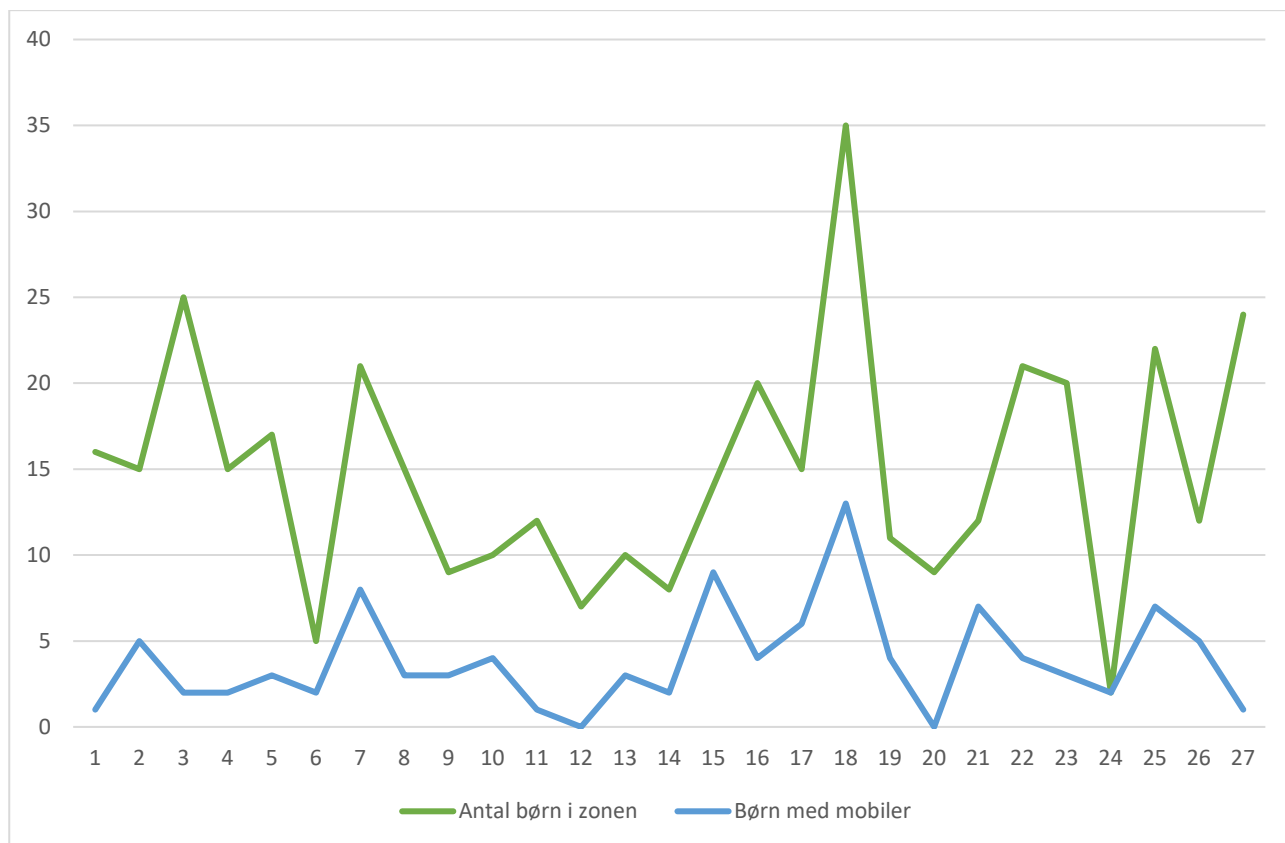
Metodologi

For at opnå en forståelse af mobilvaner blandt børnene i Klub Norden blev iværksat en systematisk dataindsamlingsproces i form af en observationsskema. I løbet af en 14-dages periode udførte vi daglige observationer på forskellige tidspunkter og i forskellige zoner inden for klubben, herunder caféområdet, flyverområdet og værkstedsgangarealer. Disse observationer blev designet til at registrere antallet af børn i hver zone, antallet af børn, der benyttede mobiltelefoner, og hvordan disse enheder blev anvendt, f.eks. til spil, sociale medier eller læring, samt om de var sociale i brugen af mobiler.

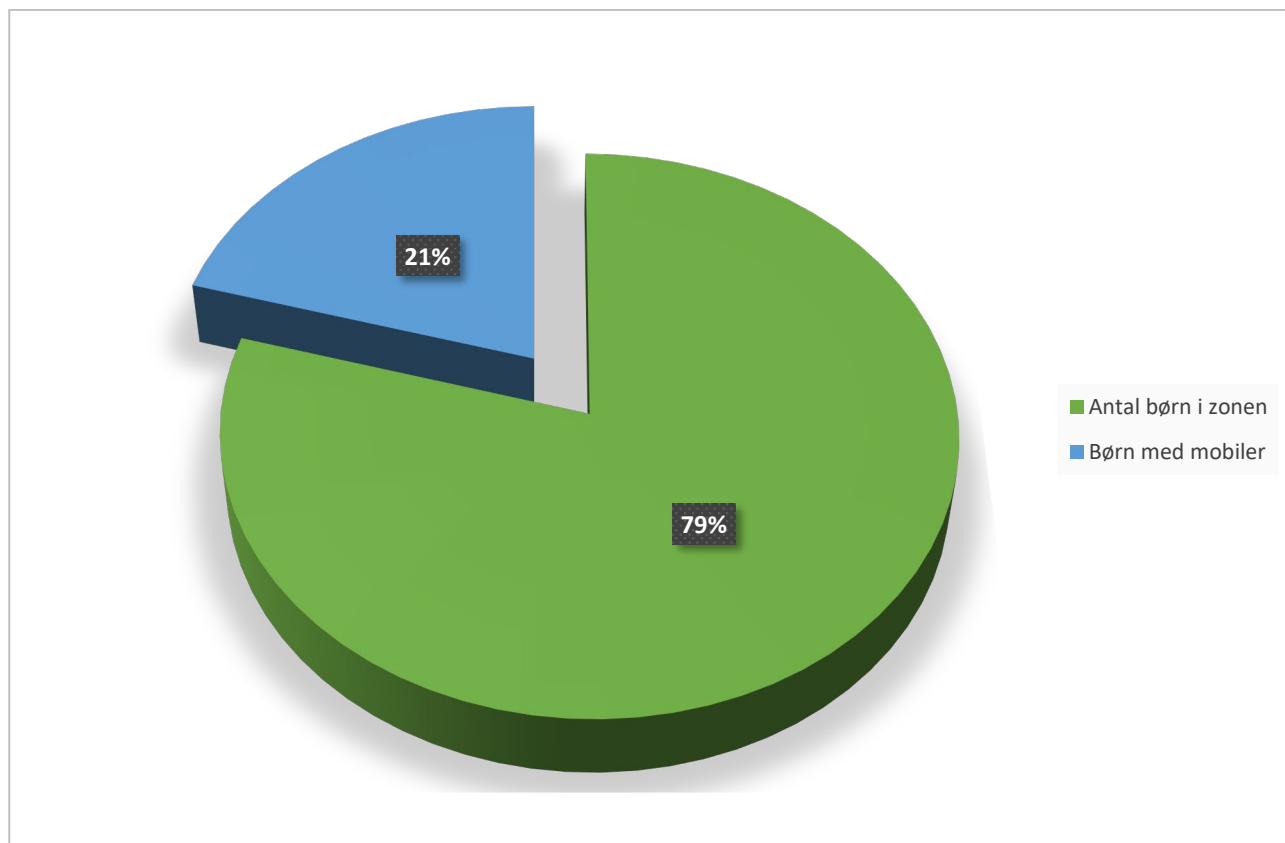
Dataene blev analyseret med henblik på at identificere mønstre og tendenser i mobilanvendelsen, herunder tidspunkter for højeste aktivitet, de mest populære aktiviteter på mobilerne, samt forskellene i brugsmønstre mellem de forskellige zoner i klubben. Analyseprocessen inkluderede også en vurdering af mobilanvendelsens sociale dimension, såsom hvorvidt børnene primært brugte deres enheder alene eller i sociale sammenhænge.

Analyse

Vores analyse fokuserer på at forstå mobilvanerne blandt børnene i Klub Norden gennem de data, vi har indsamlet over en 14-dages periode. Vi har observeret mobilbrugen i forskellige zoner inden for klubben - herunder caféområdet, flyver og værkstedsgangarealerne - på tilfældige tidspunkter i klubben "prime time" (kl. 13-16) Klubmedlemmer der er uden for de 3 zoner, fx på tur, i gymnastiksal eller andre udendørs aktiviteter, er ikke med i det samlede billede.



Figur 1 viser forholdet imellem observerede børn kontra børn med mobiler. (X akser viser de individuelle observationer og Y akser antal af observerede medlemmer henholdsvis med og uden mobiler.)



Figur 2 viser fordelingsforholdet imellem antal observerede børn kontra observerede børn med mobiler i procent. Observerede børn i alt 402 og her brugte 104 deres mobiler.

Deskriptiv statistik over mobilbrug:

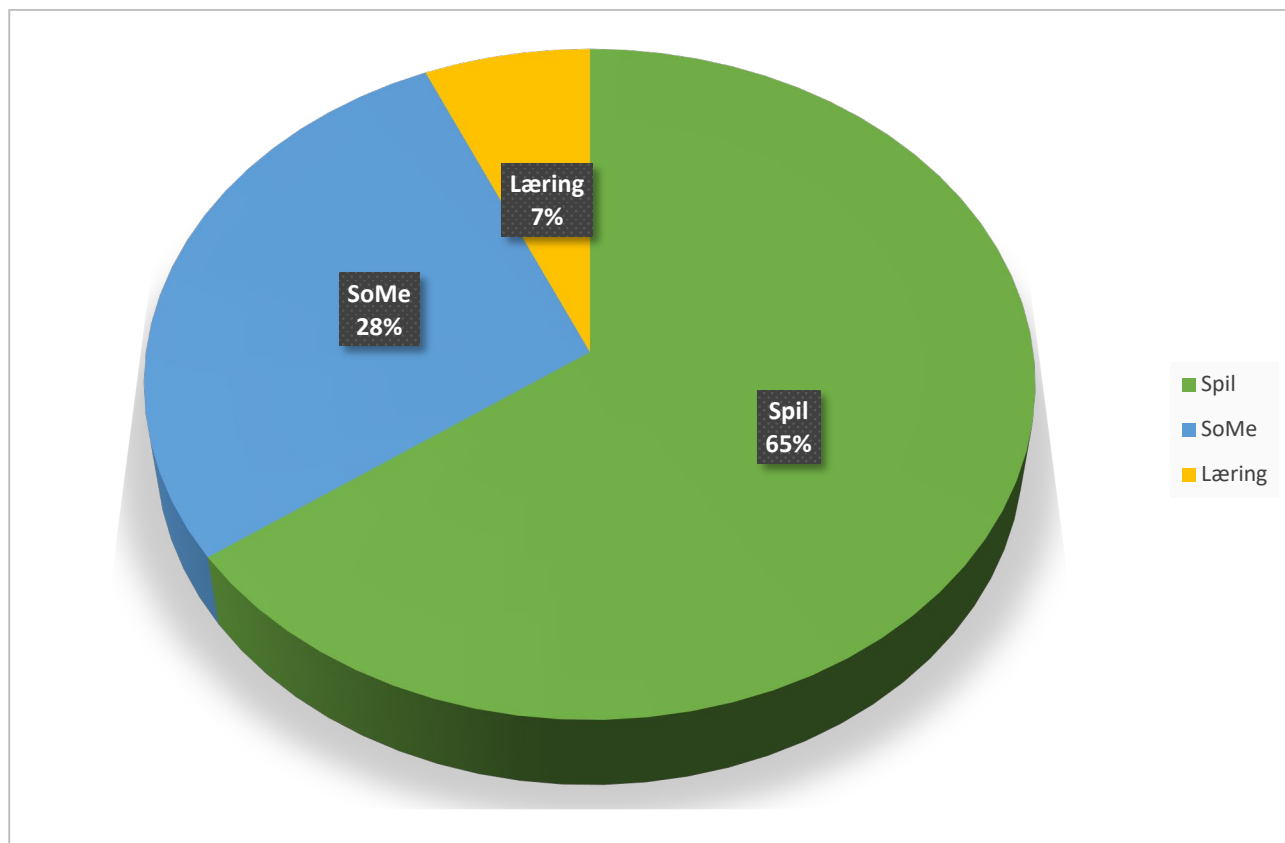
Vores data viser en varierende grad af mobilanvendelse på tværs af de forskellige zoner. I caféområdet observerede vi for eksempel det laveste antal børn med mobiltelefoner, mens flyverrummet havde en højere frekvens af mobilbrug. Dette antyder, at mobilanvendelsen kan være afhængig af den specifikke aktivitet eller zonens natur.

Tid og sted for mobilanvendelse:

Observationerne peger på, at mobilbrugen stiger i de senere eftermiddagstimer, hvilket kan sammenfalde med børnenes fritid eller afslapningsperiode efter skoletid.

Sammenhæng mellem mobilanvendelse og aktivitetstype:

Dataene indikerer, at spil og sociale medier er de primære årsager til mobilbrug blandt børnene.

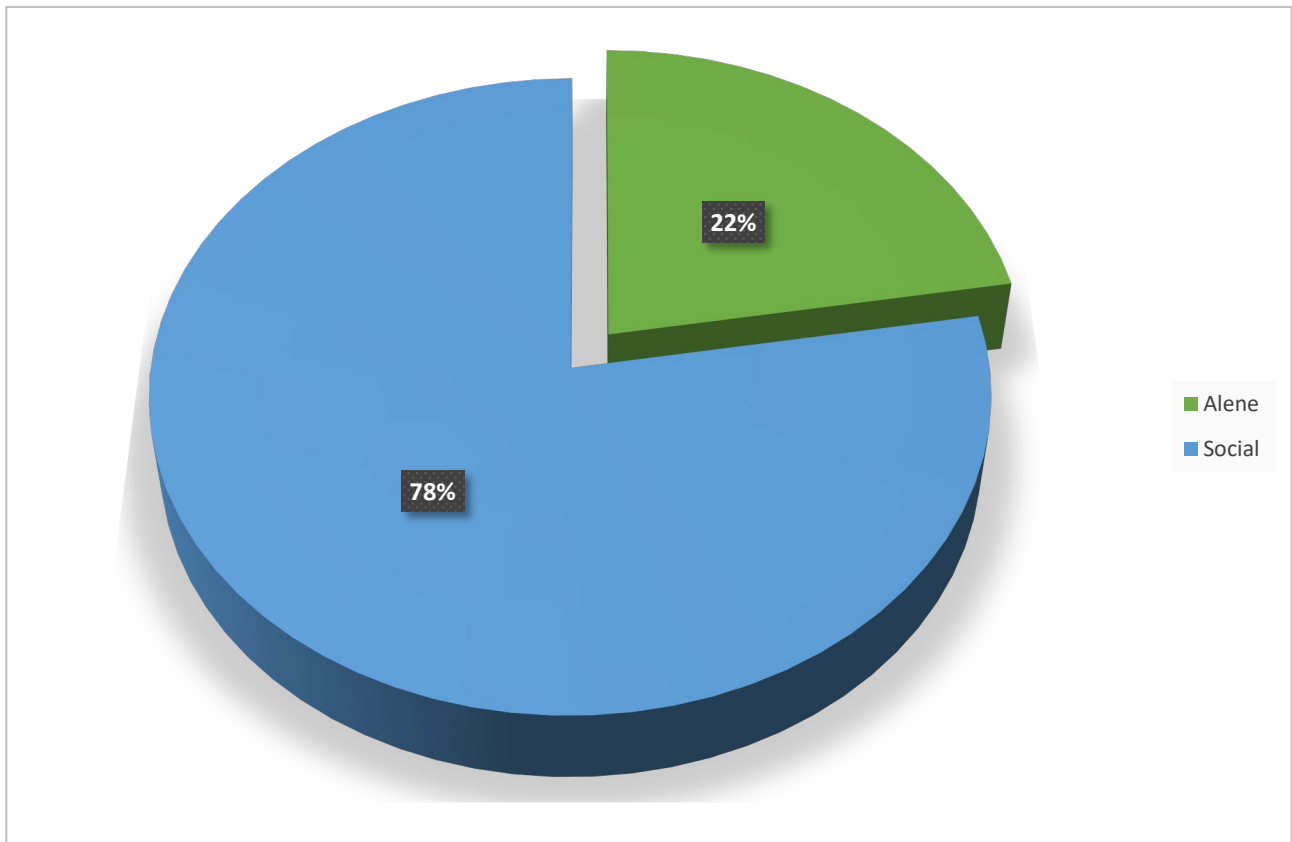


Figur 3 viser fordelingsforholdet imellem børnenes mobilaktiviteter i procent. Her var der 67 af de observerede engageret i spil, 30 i SoMe og kun 7 i læringsapps.

Sociale versus alene aktiviteter:

Analysen afslører, at en betydelig del af mobilbrugen sker alene, hvilket rejser spørgsmål om mobilers indvirkning på børnenes sociale færdigheder og interaktioner. Det er væsentligt for Klub Norden at overveje, hvordan man kan fremme aktiviteter, der opmuntrer til personlig interaktion og mindsker isoleret mobilbrug.

De er stadig sociale



Figur 4 viser fordelingsforholdet imellem socialt mobilbrug og alene brug i procent. På tidspunktet for observationerne var 80 sociale og 23 alene ved brug af mobiltelefoner.

Gennem vores analyse har vi identificeret nøgleområder, hvor Klub Norden kan intervenere for at optimere børnenes mobilvaner. Disse fund tjener som grundlag for at udvikle strategier, der fremmer en mere bevidst anvendelse af mobiler i klubmiljøet.

De tørre tal

Data fra observationsundersøgelsen.

Dato	Tidspunkt	Zone	Antal børn i zonen	Børn med mobiler
29.02.24	14:30:00	Cafe	16	1
29.02.24	15:30:00	Flyver	15	5
29.02.24	14:05:00	Gang	25	2
28.02.24	15:00:00	Cafe	15	2
28.02.24	15:00:00	Gang	17	3
27.02.24	16:00:00	Cafe	5	2
27.02.24	15:00:00	Flyver	21	8
27.02.24	15:00:00	Gang	15	3
26.02.24	15:00:00	Cafe	9	3
26.02.24	14:00:00	Flyver	10	4
25.02.24	15:00:00	Gang	12	1
23.02.24	13:00:00	Cafe	7	0
23.02.24	15:00:00	Gang	10	3
22.02.24	14:50:00	Cafe	8	2
22.02.24	14:00:00	Flyver	14	9
22.02.24	14:00:00	Gang	20	4
21.02.24	14:00:00	Cafe	15	6
21.02.24	14:50:00	Flyver	35	13
21.02.24	14:30:00	Gang	11	4
20.02.24	16:00:00	Cafe	9	0
20.02.24	16:15:00	Flyver	12	7
19.02.24	15:00:00	Cafe	21	4
19.02.24	15:00:00	Flyver	20	3
19.02.24	15:00:00	Gang	2	2
09.02.24	14:10:00	Flyver	22	7
04.03.12	13:50:00	Cafe	12	5
01.03.24	15:15:00	Gang	24	1

Statistik

Antal observationer	27
Gn. Antal børn i zoner	14,8
Gn. Antal børn med mobiler	3,8

Hvad laver de på deres mobiler?

Spil	SoMe	Læring
69	30	7

Sociale kontra alene?

Alene	Social
23	80

Bemærkninger / årsagen fra mobilbrugerne

Spiller for at hygge med vennerne	Tegning
Spiller for at bruge tid med venner	Vi spiller sammen
Spiller sammen med X	Keder sig
Spiller for at få tiden til af gå	Skrev til far
Alle vennerne spiller	Vi er 9 der laver video sammen
Venter så de kan spille PS5 sammen	Venter, vennerne er gået
Holder en pause, skal ned i krea om lidt	Tegner efter motiv
Slapper a' mens jeg ser Fortnite	Tjekker program for Vilde Vulkaner
Træt og hygger mig	Vi 2 tjekker makeup til film
Vi er 3 der spiller Stumble guys	Bare af lyst
Høre musik	Det er sjovt og jeg er doven
Spiller spil	Tidsfordriv mens der er pause i rollespil
Spiller Duolengo med X	Hygge som baggrund i krea værkstedet
Spiller fordi, jeg havde glædet mig til at spille og komme op i nyt level	Kedsomhed
Vi 5 spiller Brawhalla sammen	Ser en god serie, fordi jeg ikke må bruge mobilen hjemme
Lærer TikTok dans sammen	Snapchat og snak med venner
Vi er 3 der spiller sammen, men vi venter på switch rummet	Snakker med X
Spiller med X over nettet.	Hey-day og instagram
Det er hyggeligt	Heyday og hestespil
Ser TikTok mens jeg spiser	Venter på vi går i gang med film, de andre spiller fodbold indtil vi går i gang
Vi spiller sammen mens vi spiser	Ingen venner
Ser Kids youtube, venter på at blive hentet	Musik
Sidder og vente på at vi er 3 der skal spille sammen	
Ser video med 2 venner	
Vennerne er gået	