

Uddannelsens titel: Leg og læring med digitale medier i dagtilbud

Inspirationsmaterialet er udviklet af:

Marianne Svanholt, UCC

msvc@ucc.dk,

tlf. 27 12 97 39

1. Uddannelsens sammenhæng til jobområde

FBK

2629 Pædagogisk arbejde med børn og unge

Arbejdsfunktioner

I stadig flere kommuner er det en del af indsatsområderne, at iPad og andre digitale medier skal indgå som redskab til leg og læring i det pædagogiske arbejde med 0-5 årige. Dette stiller nye krav til det pædagogiske personales kompetencer. De skal både være fortrolige med mediet og dets anvendelsesmuligheder og kunne vurdere og være med til at udvikle pædagogiske aktiviteter, som fremmer børns læring og udvikling.

Deltagerforudsætninger

Mål gruppen er medhjælpere i 0-5 årsdaginstitutioner, medhjælpere i indskolingen og dagplejere. Det anbefales at deltagerne har en grundlæggende fortrolighed med IT-medier.

Relevante uddannelser at kombinere med

42929 Innovation (sosu/pæd): Ideudvikling m.m.

44771 Børn og natur

44383 Medarbejderen som deltager i forandringsprocesser

2. Ideer til tilrettelæggelse

Tilrettelæggelsen af forløbet bør tage udgangspunkt i deltagerens erfaring med pædagogisk anvendelse af digitale medier i dagtilbud.

Hvis deltagerne er fortrolige med mediet og allerede har erfaring med pædagogisk anvendelse kan uddannelsen tilrettelægges som et sammenhængende 5 dages forløb, men et splitforløb er også en god mulighed, fordi det giver mulighed for at afprøve nye pædagogiske ideer mellem undervisningsgangene.

Har deltagerne mindre erfaring og fortrolighed med mediet og dets pædagogiske anvendelse, kan et splitforløb anbefales. Det vil give mulighed for at blive sikker i forskellige programmer og deres anvendelsesmuligheder. Erfaringsmæssigt er det begrænset, hvor stor en mængde ny viden og kunnen deltagerne kan lære ad gangen – specielt når det drejer sig om digitale medier. Et splitforløb vil give mulighed for at afprøve og blive fortrolig med de nye færdigheder samt afprøve og reflektere over dem pædagogisk.

En del deltagere vil muligvis have en bekymring for, at førskolebørn vil have vanskeligt ved at lære at anvende f.eks. iPads. Derfor kan det være en god ide, f.eks. at vise film med børn, der bruger mediet – og lade deltagerens egen tilgang være legende, f. eks. ved at de afprøver nogle af de

programmer børnene anvender eller får opgaver, hvor de selv skal anvende en given teknisk mulighed kreativt.

Mange har modstand mod digitale medier i det pædagogiske børneunivers ud fra en forestilling om, at de digitale medier kun kan anvendes individuelt, reproduktivt og passivt samt fører til mangel på fysisk aktivitet. Derfor er det vigtigt, at deltagerne allerede i starten af uddannelsen får eksempler på, at f.eks. iPads kan bruges i et aktivt socialt samspil og som redskab i en selvstændigt skabende kreativ proces.

Endelig er det vigtigt, at det gøres klart for deltagerne, at uddannelsen er en uddannelse i pædagogisk anvendelse af digitale medier, således at de ikke har en forventning om, at det er et teknisk kursus i, hvordan man anvender f.eks. en iPad. I annonceringen kan man f.eks. skrive, at ”deltagerne forudsættes bekendt med de digitale mediers basale funktioner. Desuden bør det fremgå, hvilke digitale medier, der vil blive anvendt under uddannelsen.

3. Temaer

Temaoversigt

- Tema 1. Børns tilgang til digitale medier og det sociale samspil
- Tema 2. Spil, leg og læring
- Tema 3. Kreativ udfoldelse med digitale medier
- Tema 4. Børn med særlige behov og de digitale mediers særlige muligheder
- Tema 5. Vidensøgning og børns nysgerrighed
- Tema 6. De voksnes pædagogiske rolle og ansvar

Tema 1. Børns tilgang til digitale medier og det sociale samspil

En introduktion for deltagerne om de digitale medier i børnenes dagligdag. Digitale medier er allerede en del af de fleste børns kultur. De kender medierne og kan bruge dem både til leg og kommunikation. Også de mindre børn har med især iPad'en indoptaget de digitale medier i deres dagligdag. Ipaden betjenes via visuelle symboler og fingertouch, hvilket gør den let at bruge for selv helt små børn på 1-1½ år. Tilgangen kaldes ofte intuitiv – billedsymbolerne afkodes og man prøver sig frem. Dette bør medtænkes i forhold til, hvordan man præsenterer nye funktioner og programmer for børnene. De skal have ”hands on” og mulighed for at prøve sig frem, da det er den tilgang, de fleste børn bruger.

Det sociale samspil, børn har omkring de digitale medier, er en anden væsentlig dimension. Myten om, at børn kommer til at befinde sig i hver sin verden lever stadig. Her bør man trække erfaringer med børns faktiske måde at bruge medierne på sammen ind. Børnene søger nemlig som oftest sammen omkring mediet, skiftes til at have ”hands on” og udvikler ideer eller problemløsninger sammen.

Nyere forskning peger desuden på, at spillene med deres stadige udfordringer opøver børnenes evne til problemløsning samtidig med, at de lærer ikke at give op. Derudover styrkes deres selvtillid, når de oplever, at de har klaret en ny udfordring.

Den fysiske passivitet, som er et andet kritikpunkt, kan være berettiget, hvis børnene sidder stille længe omkring spil, men dette kan modvirkes ved den pædagogiske rammesætning omkring aktiviteterne. Med fremkomsten af tablets, som er det digitale medie, der har vundet mest frem til børnebrug i institutionerne, er det let at bevæge sig rundt i det fysiske miljø med en tablet i hånden. De voksne kan igangsætte eller opfordre til aktiviteter, hvor børnene f.eks. fotograferer interessante småkryb, de ser i skoven, eller indtaler kommentarer til, hvad de oplever på turen i Zoologisk Have.

Tema 2. Spil, leg og læring

Her præsenteres deltagerne for eksempler på programmer/apps, som er velegnede til børn. Det kan f.eks. være programmer til førskolebørn om bogstaver, sproglig opmærksomhed, begreber, farver, natur osv. Samtidig med at deltagerne får indblik i programmerne, må disses læringspotentialer og den pædagogiske iscenesættelse i forhold til børnene diskuteres. Har deltagerne selv erfaringer med anvendelsen, kan disse med fordel inddrages.

Da leg- og læringsprogrammer er et felt i rivende udvikling, hvor der hele tiden kommer nyt, må deltagerne også introduceres til, hvor man kan finde information om nye programmer samt rustes til at vurdere programmerne. Dette kan f.eks. gøres ved at bede deltagerne – enkeltvis eller i grupper – om at søge efter programmer på nettet, udvælge nogle til afprøvelse samt give en pædagogisk vurdering af programmets læringspotentialer i forhold til en given børnegruppe. En sådan øvelse kan munde ud i, at man udformer en fælles liste over velegnede spil og læringsprogrammer og forsyner dem med en kort anmeldelse.

Læring via digitale medier behøver heller ikke altid at foregå via læringsprogrammer. Hvis børnene f.eks. finder et insekt, de ikke kender – en gul mariehøne – kan de fotograferer den og senere bruge en billedsøgning på ”mariehøns” til at finde ud af mere om insektet. Den voksne kan læse op og børnene kan indtale deres egen kommentar til deres billede.

Når man får et nyt redskab til læring som digitale medier, kan der være en tendens til at isolere redskabet fra andre læringsformer. Men de digitale læringsmidler kan med stor fordel ses i samspil med andre måder at organisere læring på. De kan og bør blandes med egne oplevelser af virkeligheden, fysisk aktivitet, samtale, vidensformidling børn og voksne imellem mv.

Tema 3. Kreativ udfoldelse med digitale medier

De digitale teknologier giver nye muligheder for at skabe sine egne udtryk. Her har voksne og børn sammen mulighed for at udfolde og formulere leg med medierne. De voksne kan være igangsættende og guide de børn, som ikke er fortrolige med medierne, men det kan også være, at de kan indgå på lige fod – undersøge mulighederne og få ideer sammen. Et eksempel er en børnehave, hvor de voksne har foreslået børnene, at de laver en portrætbog sammen. To drenge kommer tilbage med ikke blot portrætter af hinanden, de har også fået øje på et lille højtalersymbol, har prøvet sig frem og fundet ud af, at de kan indtale en kommentar til billedet. Det har de brugt til at præsentere hinanden.

Der findes flere programmer, hvor børnene kan kreere deres egne eventyrbøger med enkle animationer, f.eks. Puppetspals og Toontastic Jr. Større børn kan også lave deres egne animationsfilm i stop-motionprogrammer. Her kan børnenes legetøj bruges f.eks. actionmen eller Barbiedukker. Lego med de mange små figurerer også meget velegnet. Der kan bygges alt fra rumskibe og piratskibe til huse som kulisser. Endelig kan børnene selvfølgelig selv optræde som skuespillere og filme hinanden.

Børnene kan også lave deres egne billedbøger i f.eks. et program som My Story, hvor tegninger, fotos, lyd og tekst kan kombineres.

Der er også rige muligheder for at arbejde med visuelle udtryk i billeder. Der er tegneprogrammer, programmer til fotomanipulation og til at fremstille collager.

Deltagerne bør afprøve de forskellige muligheder og det anbefales, at der vælges en legende tilgang, som kan overføres til det pædagogiske arbejde med børnene, sådan at der kan blive tale om en fælles nysgerrighed og kreativitet børn og voksne imellem.

Tema 4. Børn med særlige behov og de digitale mediers særlige muligheder

Erfaringer viser, at børn med udviklings- og koncentrationsforstyrrelser kan have særlig gavn og glæde af at arbejde med digitale medier. F.eks. kan børn med ADHD have lettere ved at fokusere og holde koncentrationen, hvis de arbejder med PC eller tablet, udviklingshæmmede børn kan have glæde af de mange muligheder for visualisering f.eks. omkring begrebsdannelse. Desuden kan man medtænke socialt sårbare børn i tilrettelæggelsen af de digitale aktiviteter, sådan at eventuelle særlige digitale kompetencer kommer til udtryk og øger deres integration i børnegruppen, ligesom det må være det voksnes ansvar generelt at sikre dem en plads i aktiviteterne.

Hvor meget temaet inddrages og med hvilken målgruppe for øje må afhænge af deltageres interesser og behovet på deres arbejdspladser

Tema 5. Vidensøgning og børns nysgerrighed

I dag kan man "have hele verden i lommen" eller i hvert fald i hånden. Vendingen henviser til, at man i dag kan finde de informationer, man har brug for, på stedet via sin i-phone, smartphone, iPad eller hvad man nu har ved hånden. Vi er vænnet til, at informationer ikke er noget, man behøver at vente på – og de nye generationer er født ind i det. De fleste kender f.eks. til, at nogen ikke lige kan huske hvad et eller andet hedder eller hvornår en begivenhed fandt sted – ofte varer det ikke længe før en eller anden har googlet svaret frem.

Det betyder også, at børn hurtigt kan få svar på deres spørgsmål – på alt fra "hvad er det nu de 4 Ninjaturtles hedder" over "bor der ørne i Danmark" til "hvordan bygger man en drage". Er det førsteskolebørn, kan de voksne optræde som sekretærer. Børnene kan som oftest godt selv finde ud af, hvilke søgeord, der skal skrives.

Voksenrollen i forhold til at ruste alle børn til at begå sig i informationssamfundet kan bestå i at gribe situationerne, vise mulighederne og hjælpe med til at vurdere de informationer, der findes frem. Den voksnes væsentligste kompetence ligger her ikke i, at vide alt, men i at viden, hvor og hvordan man skaffer sig den ønskede viden.

Deltagerne kan arbejde med emnet på flere måder. De kan forestille sig et temaarbejde, hvor børnene skal være vidensopsøgende og diskuterer, hvordan de vil organisere forløbet og guide børnene. De kan sammenfatte erfaringer om, hvad børn ofte spørger om og komme med forslag til, hvordan informationen kan søges på nettet.

Tema 6. De voksnes pædagogiske rolle og ansvar

Stadig flere daginstitutioner har formuleret en IT-politik ind i den pædagogiske læreplan, hvor anvendelsen af digitale læringsmidler knyttes til pædagogiske metoder og læringsmål for børnene. Med inspiration fra de konkrete øvelser bør deltagerne arbejde med at sammenfatte overordnede mål og visioner for brug af digitale læremidler i daginstitutionen.

At bevæge sig i den digitale verden kræver desuden, at love og regler omkring brug af billeder og filmoptagelser, hvor børnene optræder, overholdes. Derfor må deltagerne også være bekendt med persondataloven og anden relevant lovgivning samt hvordan dette kan håndteres i forhold til de fototilladelser, de fleste daginstitutioner har.

De voksne har de overordnede ansvar for, at de digitale redskaber anvendes med børnenes læring og udvikling for øje. De har både rollen som læremester og deltager og det er dem, der skal sætte rammer op for aktiviteterne f.eks. sørge for at der er rum for alle børn til at deltage. Derudover har de rollen som guide i forhold til de behov eller problemer, der opstår undervejs. Endelig har de ro

Opgaver og undervisningsmaterialer

Opgaver og materiale til Tema 1.

Børns tilgang til digitale medier og det sociale samspil

Oplæg og opgave 1

Forslag til oplæg:

Der verserer to myter om digitale spil:

- de er farlige og gør børnene voldelige
- de gør børn asociale

Nyere forskning (jf. Carsten Jessen) peger på, at der er mange fordele ved, at børn spiller computerspil. Hvor man før ofte fokuserede på f.eks. skydespillenes voldelighed, ser man nu også på, at de træner børns kognitive færdigheder. Det gode computerspil er opbygget sådan, at de hele tiden udfordrer spillerens formåen. De skal være konstrueret med forhindringer, som der skal findes en løsning på – ellers mister de deres fascination. Det betyder, at børnene ved at spille både lærer at løse problemer og ikke at give op, når de møder forhindringer. Når en forhindring er overvundet giver det barnet en større tro på, at de kan overvinde problemer. At spille, er som Carsten Jessen udtrykker det: hårdt arbejde.

Den anden myte om at computerspil er asociale har aldrig haft nogen særlig bund i virkeligheden. Fra spillene kom frem, har spillere for langt de fleste børn været forbundet med social aktivitet – f.eks. den kendte ”halvmåne” omkring pc'en, hvor en har musen og de øvrige kommer med forslag og gode råd. Flere nye psykologiske undersøgelser peger da også på, at spillere gør børnene mere sociale og hjælpsomme. Man kan tale om ”lærende fællesskaber”, dvs. fællesskaber hvor man sammen bidrager til problemløsning og udvikling.

Den gamle legekultur, hvor store flokke af børn legede sammen i aldersblandede grupper har fået en en form for renaissance via de digitale medier. Samtidig er de gamle lokale fællesskaber – landsbyen eller gården – blevet erstattet af et globalt fællesskab. Omkring onlinespillene har der udviklet sig en ny international kultur. Barnet eller den unge sidder måske på sit værelse, men er samtidig forbundet med andre via de sociale platforme omkring spillet – spil som er komplekse og kræver at man arbejder tæt sammen i teams (alliancer, guilds, klaner mv). Kun de ældste børn i daginstitutionerne spiller onlinespil, men de mere enkle spil forbereder til den måde at agere sammen på, som ligger i onlinespil for større børn, unge og voksne.

De digitale mediers muligheder for at skabe egne kreative udtryk gennem film, billeder, tegning, musik og fortælling fungerer i princippet på samme måde. Her er det de samme kompetencer omkring fælles problemløsning, eksperimentering med mulighederne og ideudvikling, der skal til for at etablere lærende fællesskaber. Derfor kan spil være en god indgang til at eksperimentere mere frit med de digitale medier.

Forslag til opgave

Diskuter:

- hvilke bekymringer I kan have i forbindelse med brug af iPad i daginstitutionerne
- hvilke muligheder I umiddelbart ser for anvendelsen af Ipad i daginstitutionerne
- hvad I gerne vil undersøge nærmere eller får lyst til at vide mere om

Opgaver og materiale til Tema 2.

Spil, leg og læring

I det følgende er der givet *eksempler* på applikationer, som kan være velegnede til uddannelsesforløbet. Der kommer hele tiden nye eller nye versioner. De fleste findes til både iPad, Android og iPhone.

Til opdelingen skal det bemærkes, at grænserne mellem læringsprogrammer og spil i mange tilfælde flyder sammen.

Spil- og interaktive bøger - eksempler

LEGO Duplo	Spil, hvor man når i mål ved at løse forskellige opgaver på vej gennem Afrika
Sneak	gemmeleg med iPad- kombinerer den virtuelle og den virkelige verden
Dyrene fra bondegården	Interaktive billeder, hvor barnet udforsker dyret og omgivelserne
Fang hundene	Flere sværhedsgrader, behændighed, fokusering
Dyrene og tyngdekraften	man spiller med 1-24 dyr – jo flere dyr, jo sværere. Dyrene kan kastes eller trækkes på plads
Snowboard racing	isbjørn på snowboard, baner hvor man samtidig lærer om fysiske love
Dyrelude	man trykker på det dyr, der passer til lyden
Monster Puzzle	interaktiv brugerflade, monsterlyde, varierende sværhedsgrader
Hokus Pokus Alfons Åberg	hjælp Alfons med at bygge en hytte, forskelligartede opgaver undervejs
Cirkeline	på tur med Cirkeline samt spil og aktiviteter
Super ko	spil og eventyr i et
Miki	Interaktiv e-bog for børn i børnehavealderen
Hund & Elefant	eventyr med animationer og lydeffekter, man kan vælge selv at læse op eller få læst op
Oklingerne – En dragefest for Flammerumpe	Eventyr med animationer, sange, puslespil og meget mere.
Tegneleg for børn	Den klassiske tegneleg, hvor man folder papiret og skiftes til at tegne.

Leg og lær - eksempler

Gozoa – Leg og lær matematik	forskellige baner med forskellige sværhedsgrader
Professor Kim:Kims-leg	to børn/børnehold kan spille mod hinanden
Matchende spil	finde ting, der hører sammen
Bogstavskolen	trinvis instruktion i at skrive bostaver, også øvelser, hvor børnene arbejder sammen
Søde ord	lære at læse enkle ord
Ordspillet	Safaridyr, musikinstrumenter og legetøj - billeder, lyde og ord – til de mindste
Emotions	Leg med at identificere følelsesudtryk – egne billeder kan sættes ind og den engelske tale kan man selv erstatte med dansk
Skriv og Læs - WriteReade	fra skrivning til læsning
Pindsvinets Eventyr Lite	En blanding af eventyr, spil og læring (udviklet af en børne-neuropsykolog)
Historiefortælling for børn fra Mingoville:	styrker børns sprogforståelse gennem fortælling, har optagefunktioner, billeder som børnene kan fortælle ud fra.

Opgave 2

Find mere information om 3 af spillene på nettet og afprøv dem

Skriv en pædagogisk anmeldelse af et spil, anvendt i forhold til en given børnegruppe

Opgave 3

Afprøv 2 af leg- og lær applikationerne på listen

Find 2 spil selv, som I antager, vil være egnede til Jeres børnegruppe og afprøv dem

Vurder spillenes læringspotentialer i forhold til en given børnegruppe

Opgave 4

Udover færdigproducerede leg og lærprogrammer, kan man også fremstille sine egne opgavebøger.

Lav en opgavebog til "førskolebørnene"

Book creator bruges som ramme.

Den overordnede ide er, at børnene med "opgavebogen" som guide begiver sig på opdagelse i et tema.

Vælg et tema, som opfylder følgende kriterier

- vidensdimension (børnene får ny viden)
- undersøgelsesdimension (børnene undersøger/eksperimenterer/dokumenterer selv)
- motivationsdimensionen (børnene er interesserede, har lyst og mod på opgaven)

I kan indtale opgaverne, sætte link eller QR-koder ind, hvis børnene skal hente information på www.adresser (billeder, videoer fra f.eks. youtube)

Opgave 5

Fotosafari

Gå udenfor med Jeres iPads

Det er jeres opgave at tage billeder af dyr i nærmiljøet: Insekter, fugle, hunde ... hvad I kan få øje på.

Når I har taget billeder af mindst 5 forskellige dyr, går i på nettet og finder ud af, hvad i kan om dyrene.

Gem hvad I har fundet.

Opgaver og materiale til Tema 3.

Kreativ udfoldelse med digitale medier

Med udgangspunkt i applikationslister afprøver deltagerne en række programmer og reflekterer over pædagogisk tilrettelæggelse og læringspotentialer

Tegne- og collageprogrammer - eksempler

Drawing	enkelt tegneprogram, god for nybegyndere og små børn
Draw 4 free	enkelt tegneprogram, god for nybegyndere og små børn
MyBrushes	mere avanceret, mange forskellige pensler og effekter
Pic Collage	enkelt collageprogram, klippe i billeder, tekst

Opgave 6

Afprøv tegneprogrammerne og kom med et forslag til, hvordan tegneprogrammet kan indgå i en pædagogisk aktivitet

Fremstil en collage med anvendelse af både foto, tegning og tekst
Strukturer et forløb for en gruppe børn, hvor de anvender collagen

Filmproduktion - eksempler

Stop Motion Studio	stop-motion-film
iMotion	stop-motion film
MP3Cutter	filmredigering
CuteCut	filmredigering
iAnimate Collage	flyttefilm ud fra billeder

Opgave 7

Fremstil en stop-motion film med en kort og enkel handling – brug f.eks. lego-figurer, actionmen ol.

Fremstil en flyttefilm

- Lav en kort synopsis over filmens scener
- Find figurer og baggrunde
- Fremstil filmen

Opgave 8

”Den lille rødhætte”

Eventyret deles op i scener, f.eks.

- Rødhætte sendes hen til bedstemor af sin mor
- Rødhætte møder ulven
- Ulven hos bedstemor
- Rødhætte bliver spist af ulven
- Jægeren redder Rødhætte og bedstemor
- Ulven får sin straf

Holdes deles op svarende til antal scener og fremstiller hver sin scene som film.

Efter produktionen vises scenerne som samlet film.

Efter filmfremvisning diskussion af mulighederne for at lave en lignende produktion sammen med egen børnegruppe.

E-bøger, som man selv fremstiller - eksempler

Book-creator	kan kombinere tekst, billeder, lyd og video,dvs. multimedie bøger
My Story – Story creator for kids	en app, hvor man kan lave sin helt egen virtuelle bog. Man skal selv lave tegningerne, skrive teksten og indtale teksten.
Puppet Pals	Lave egne historier med enkle animationer

Opgave 9

Eventyrrejse

Find et eventyr på nettet, som I kan bruge til Jeres børnegruppe (se f.eks.

her:<http://www.grimmstories.com>)

Gå på Google billedsøgning og find billeder, som kan illustrere eventyret.

Gem billeder og tekst – sæt det hele op i book-creator, indtal evt. eventyret selv.

Opgave 10

Producer en fortælling i Puppet Pals eller My Story

Overvej, hvordan I kan tilrettelægge et fortælleforløb for børn med anvendelse af et af programmerne.

Musik og bevægelse – eksempler

GarageBand	lydoptagelser, digitale instrumenter, egne live-lyde/sang
Kids Music Instruments	Mange forskellige instrumenter med rigtige instrumentlyde.
Music4Kids	Mange forskellige instrumenter med rigtige instrumentlyde.

Opgave 11

Afprøv en selvvalgt musikaktivitet i gruppen med anvendelse af et musikprogram

Strukturer et forløb egnet til børn

Afprøv forløbet med holdet

Opgaver og materiale til Tema 4.

Børn med særlige behov og de digitale mediers særlige muligheder

Opgave 12

Har I børn med særlige behov og hvilke behov, f.eks. sproglige, sociale, kognitive?

Beskriv deres særlige behov

Har I evt. erfaringer med brug af digitale medier i forhold til disse børn? Beskriv erfaringerne

Hvilke digitale aktiviteter tror I, børnene kan have glæde af?

Opgaver og materiale til Tema 5.

Vidensøgning og børns nysgerrighed

Opgave 13

a. Et af børnene i Jeres gruppe spørger: den der med ”hammerfedt” kan vi ikke synge den? Find både musikken og teksten til.



b. På en skovtur finder børnene forskellige insekter. I tager billeder af dem – nogle af dem ved I ikke hvad hedder, f.eks. denne her.

Gå på nettet og find ud af, hvad den hedder og find information om dyret.

c. En dreng fortæller, at hans far har set en havørn. Et andet barn siger, at sådan nogle har vi ikke i Danmark. Jo siger den første, og de er så store, at de kan fange en ko og spise den. Før de to kommer rigtig op at skændes, tænder du din iPad og siger: Vi googler det.

Find ud af om der er havørne i Danmark, hvorhenne, hvor store de er og hvor store dyr de kan tage.

Lav et par sider beregnet til børn i book-creator, hvor der er billeder og hvor I indtaler svarene på ovenstående spørgsmål.

d. En dag I er på gåtur i blæsevejrr får I øje på nogle børn, der har sat drager op. Kan vi ikke også lave sådan nogle, spørger flere børn. Måske, svarer den voksne – lad os finde ud af, hvordan man gør. Gå på nettet og find en instruktion i dragebygning.

Opgaver og materiale til Tema 6. De voksnes pædagogiske rolle og ansvar

Opgave 14

Som udgangspunkt for opgaven kan deltagerne blive præsenteret for følgende model til inspiration for de pædagogiske overvejelser om den voksnes rolle:

De voksnes roller:

Gå bagved: være sikkerhedsnet, kunne hjælpe, vejlede, trøste når noget ikke lykkes

Gå foran: inspirere, give ideer

Gå ved siden af: gå på opdagelse i mulighederne sammen med børnene

Og for den pædagogiske refleksion:

Visionerne: tanker om, hvordan fremtidens børn skal kunne bruge de digitale medier, visioner om digital dannelse mv.

Målene: de konkrete mål for børnenes læring og udvikling via digitale medier

Tiltag: den pædagogiske tilrettelæggelse, som skal føre børnene i retning af målene

1. Vælg en af de digitale aktiviteter I har arbejdet med på kurset og beskriv de voksnes mulige roller i forløbet
2. Beskriv den bagvedliggende vision, de konkrete mål med aktiviteten og tiltagene (den pædagogiske metode).

Opgave 15

Deltagerne sættes sammen efter:

- Den aldersgruppe de arbejder med
 - Et tema/emne de gerne vil arbejde med, når de kommer tilbage til deres arbejdsplads
- a. Planlæg et forløb, som du gerne vil gennemføre sammen med de børn du arbejder med til daglig
- b. Udfyld nedenstående skema pkt 1-4 og punkt 7. Skemaet er et arbejdsskema, som også rummer punkter til beskrivelse og evaluering af det gennemførte forløb (pkt. 4 og 5).

Skema til pædagogisk beskrivelse og vurdering af iPad-aktivitet

1. Beskriv aktiviteten kort	
2. Læringsmål	
3. Pædagogisk tilrettelæggelse, herunder den voksnes rolle	
4. Faktisk forløb	
5. Vurdering af børnenes motivation	
6. Vurdering af børnenes læring	
7. Anvendte redskaber/programmer/app	

Opgave 16

Persondataloven

Fotografering, lyd- og billedoptagelser af børnene kræver

- Tilladelse fra forældremyndighedsindehaver
- Samtykket skal være skriftligt og frivilligt og ske inden optagelserne finder sted

Forældrene skal være orienteret om:

- Hvem der må fotografere
- I hvilke situationer
- Hvad billederne skal/må bruges til

Reglerne gælder også for de voksne

Optagelser skal opbevares på betryggende vis, så kun dem, der skal bruge optagelserne har adgang til dem.

Reglerne gælder IKKE i det offentlige rum . undtaget portrætbilleder, som ikke må offentliggøres, Men situationsbilleder må godt

Datatilsynet definerer i denne sammenhæng "**Situationsbilleder**" som billeder, hvor en aktivitet eller en situation er det egentlige formål med billedet. Det kunne f.eks. være gæster til en rockkoncert eller besøgende i en zoologisk have.....Da der er tale om en helhedsvurdering af formålet med offentliggørelsen, skal offentliggørelse ske under skyldig hensyntagen til karakteren af billedet, herunder den sammenhæng, hvori billedet optræder og formålet med offentliggørelsen. Det afgørende kriterium er, at den afbildede ikke med rimelighed må kunne føle sig udstillet, udnyttet eller krænke,. Billederne skal således være **harmløse**."

Læs ovenstående regler igennem

Udform et udkast til "fototilladelse", som tager højde for alle reglerne

Bed evt. deltagerne medbringe fototilladelsen fra deres egen institution og stil følgende opgave: Se Jeres fototilladelse igennem og undersøg om den lever op til de lovgivningsmæssige krav. Kom evt. med forslag til rettelser.

Opgave 17

Daginstitutionens IT-politik

Diskuter følgende

Brug af iPad

- hvem må bruge den og hvornår
- aldersgruppe
- til hvad må den bruges
- hvor må den bruges

Hvad skal være tilgængeligt

- hvilken type apps
- hvem udvælger og hvor tit ændre dem
- hvordan vil I sikre jer, at alle børn er fortrolige med de valgte apps
- hvordan vil I børnesikre iPad'en

Forældrene og børnene

- i hvilken grad og hvordan vil I inddrage børnenes ønsker
- hvordan vil I inddrage og informere forældrene om brugen af iPad i Jeres institution

Fremtiden

- Hvad vil I gerne udvikle fremover: måder at bruge iPad'en på, temaer. læringsmål

Eksempel på undervisningsplan til inspiration

	Dagens formål	Dagens indhold
Dag 1	<ul style="list-style-type: none"> • At give deltagerne et indtryk af de muligheder, iPad'en rummer • At gøre deltagerne fortrolige med anvendelsen af udvalgte programmer • At give inspiration til pædagogisk anvendelse sammen med børnene • At deltagerne får indblik i de digitale mediers placering i børnekulturen og børnenes hverdag 	<p><u>Indhold: Generel introduktion</u></p> <p>Introduktion til forløbet, præsentation af deltagerne og deres erfaringer med pædagogisk anvendelse af digitale medier</p> <p>Præsentation og afprøvning i grupper af forskellige typer børnevenlige applikationer (spil, tegneprogrammer, foto- og filmoptagelse, e-books, leg og lær mv)</p> <p>Fremlæggelse af gruppernes opgaver</p> <p>Oplæg om børn i en digital kultur</p>
Dag 2	<p>At deltagerne får indsigt i forskellige typer leg- og læringsprogrammer, herunder spil</p> <p>Oplæg og diskussion om digitale medier og børn med særlige behov</p> <p>Beskrivelse af udviklingsprojekt med brug af multimedier på egen arbejdsplads</p> <p>Diskussion af it-politik for daginstitutionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluering af kurset • At deltagerne får redskaber til at vurdere leg- og læringsprogrammer • At deltagerne får redskaber til pædagogisk tilrettelæggelse af pædagogiske forløb med inddragelse af digitale medier 	<p><u>Indhold: Leg og lær</u></p> <p>Præsentation og afprøvning af eksempler på leg og lær-programmer</p> <p>Oplæg om og diskussion af programmernes læringspotentialer, pædagogisk arrangement og sammenhæng samt voksenrollen</p> <p>Gruppeopgave: Planlægning af et forløb, hvor leg- og læringsprogrammer indgår i forhold til en selvvalgt aldersgruppe.</p> <p>Fremlæggelse og diskussion af gruppeopgaven</p>
Dag 3	<ul style="list-style-type: none"> • At deltagerne får forudsætninger for sammen med børn at gå på opdagelse i digitale mediers muligheder for at skabe egne udtryk 	<p><u>Indhold: Kreativ udfoldelse</u></p> <p>Oplæg om det eksperimenterende fællesskab (børn og voksne fælles om at udfolde og realisere medielegen)</p> <p>Arbejde med collage og tegning</p>

		<p>Arbejde med kombination af billede, lyd og tekst</p> <p>Story-telling med iPad, f.eks. med Puppet pals</p> <p>Arbejde med pædagogisk dokumentation via børnenes kreationer og barnets bog på iPad.</p>
Dag 4	<ul style="list-style-type: none"> • At deltagerne får forudsætninger for sammen med børn at gå på opdagelse i digitale mediers muligheder for at skabe egne udtryk (fortsat) • At deltagerne med udgangspunkt i børnenes nysgerrighed kan støtte børnene i at søge viden på nettet • At deltagerne har redskaber til bearbejdning og deling af digitale produktioner • At deltagerne kender relevant lovgivning omkring digitale optagelser 	<p><u>Indhold: Kreativ udfoldelse og børn i videnssamfundet</u></p> <p>Flyttefilm - Stop motion</p> <p>Oplæg om børn i videnssamfundet, at google sammen med børn med efterfølgende gruppeøvelse og diskussion</p> <p>Tips og trick: deling af medieproduktioner, konvertering af filformater, børnesikre indstillinger mv.</p> <p>Oplæg om fototilladelser, persondataloven og anden relevant lovgivning samt diskussion ift. egen institution og fototilladelser</p>
Dag 5	<ul style="list-style-type: none"> • At deltagerne har kendskab til de digitale mediers potentialer i forhold til børn med særlige behov • At deltagerne kan deltage i diskussion og formulering af institutionens it-politik • At deltagerne kan tilrettelægge forløb med brug af digitale medier 	<p><u>Indhold: Projekt</u></p> <p>Oplæg og diskussion om digitale medier og børn med særlige behov</p> <p>Udviklingsprojekt med iPad: Udarbejde beskrivelse og plan for udviklingsprojekt med brug af digitale medier på egen arbejdsplads</p> <p>Diskussion af it-politik for daginstitutionen</p> <p>Evaluerings af kurset</p>

Litteraturliste

Lotte Nyboe: Digital dannelse. Børn og unges mediebrug og -læring inden for og uden for institutionerne, Frydenlund. 2009.

Klaus Thestrup: Det eksperimenterende fællesskab - medieleg i en pædagogisk kontekst, Systime 2013

Kristian Lund og Louise Ørum-Petersen: Digital trivsel i arbejdet med udsatte børn og unge, Center for Digital Pædagogik 2012

Ulrik Knudsen: Den kreative computer – et redskab for børn og voksne, Semi-forlaget

Leg gør os til mennesker. En antologi om legens betydning, *FDF* 2013

Drotner, K. (). I K. Drotner, K. B. Jensen, I. Poulsen, & K. Schrøder: Medier og Kultur, Borgens Forlag, 2006.

Erkman, M. (). I M. Erkman, Børn og nye Medier, Børns Vilkår, 2010

Jessen, C, I L. B. Andreasen, B. Meyer, & P. Rattleff: Digitale medier og didaktisk design, Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag, 2008

Olesen, B. R. (). I B. H. Sørensen, & B. R. Olesen: Børn i en digital kultur, København: Gads Forlag, 2000

Carsten Jessen: Generation minecraft i Kommunikationsforum, 2013
(<http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/digitalisering-af-boerns-leg>)

Søren Kudahl: Selv de mindste børn er hoppet på den digitale bølge
(<http://www.kl.dk/Momentum/momentum2014-4-3-id148892/?n=0>), 2014

Værktøjer og vejledninger

QR-Koder

En let måde, at guide til en bestemt hjemmeside på, er at lave QR-koder – de scannes og så er man inde på siden. De kan lægges ind som billede i f.eks. en e-bog, men de kan også printes ud og placeres i det fysiske miljø, f.eks. forskellige steder på legepladsen i en ”skattejagt”

QR-koder: <http://www.qr-koder.dk/>

Vejledninger

På Youtube kan man finde vejledning i de fleste funktioner og applikationer, demovideoer af spil mv.

Eksempel på instruktion til stop-motion: <http://www.slideshare.net/clausberg/stopmotion-animation-emucafe>

Indstilling på iPad til børn

<http://www.youtube.com/watch?v=08JcY4ApgMI> -demonstrationsvideo

En skriftlig udgave findes her:

http://support.apple.com/kb/HT4213?viewlocale=da_DK&locale=da_DK

Netsteder om børn og ipad

Mors Apps: <http://mors-apps>.

iPad-guide: <http://ipadguide.dk/>

Egtmond apps til børn: <http://dk.egmontapps.com/>

Apps for børn: gruppe på facebook

Apps til børn og voksne med særlige behov: gruppe på facebook

Gode apps til børn: <http://www.lege-apps.dk/arkiver/3700>

Mere mkd...medie,kreativitet og digital kultur: <http://mkdlinks.blogspot.dk/>

EMU Danmarks læringsportal: <http://www.emu.dk/omraade/dagtilbud/fag/it-medier-og-digital-dannelse#overlay-context=omraade/dagtilbudp://>