

## Supplerende inspirationsmateriale - metoder og værktøjer til digital læring

47732 – Leg og læring med digitale medier

*Udviklet i TUP 14 – digitale skills i AMU – new practice  
af SOSU Fyn, UCC og SOSU Sjælland*



## Uddannelsesplan

|                   |  |
|-------------------|--|
| 08.15 – 15.40     | 1. dag   |
| Dagens læringsmål | <p>Tema 1. Børns tilgang til digitale medier og det sociale samspil.<br/>                     Tema 3. Kreativ udfoldelse med digitale medier.<br/>                     Tema 6. De voksnes pædagogiske rolle og ansvar.</p>   |
| Emner             | <p>Introduktion til forløbet, præsentation af deltagere og deltagernes erfaringer med anvendelse af iPad/digitale medier.<br/>                     Introduktion til platform, undervisningsmateriale og devices, hjemmeside og Padlet.<br/>                     Historisk tilbageblik og refleksion over den tid vi lever i nu, samt et fremtidsperspektiv.</p> <p>Børns tilgang til de digitale medier og læringsperspektiver.</p> <p>Oplæg og diskussion om børn i en digital kultur.</p> <p>Workshops om pædagogisk anvendelse af iPad'ens basisfunktioner og børnevenlige applikationer.</p> <p>Deling af holdproduktioner via den valgte platform fx padlet, Google drev eller lignende.</p> <p>Feedback fra medkursister og underviser.</p> <p>Skypekonto og introduktion til fjernundervisning.</p> |
| Metode            | <p>Tilstedeværende undervisning.</p> <p>Den valgte platform introduceres, så deltagerne kan finde uddannelsens materialer, dagsprogrammer m.v.</p> <p>Undersøgelse af holdets lpad forudsætninger via f.eks., Survey Monkey (online-spørgeskema)</p> <p>De grundlæggende funktioner på lpaden introduceres gennem konkrete opgaver, som f.eks. at optage fotoserie om et bestemt emne.</p> <p>Deltagernes produktioner deles og vises for hinanden.</p> <p>Grupperne kan sammensættes af mere og mindre erfarne iPad-brugere.</p>  |

|            |  |
|------------|--|
| Materialer | <p>Padlet til undervisningsmaterialer.</p> <p>Padlet til holdets produktioner.<br/>1. dag - fortsat</p> <p>Film som viser børn bruge iPad (små børns tilgang).</p> <p>Første film, computer, mobil tlf. m.v.</p> <p>Powerpoint om "Børn i en digital kultur"; momentumundersøgelsen samt refleksioner over den voksnes rolle i forhold til børnene.</p> <p>Der arbejdes med:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Fideo</li> <li>• Tegneprogrammer</li> <li>• Pic Collage</li> </ul> |
|------------|--|

|                       |  |
|-----------------------|--|
| 08.15 – 15.40         | 2. dag   |
| Dagens læringsmål     | <p>Tema 4. Børn med særlige behov og de digitale mediers særlige muligheder.<br/>Tema 5. Vidensøgning og børns nysgerrighed.</p>   |
| Emner                 | <p>Søgning på nettet, billederrettigheder m.v. Herunder ufrivillig deltagelse på diverse sociale medier.<br/>Introduktion til apps vi skal lege med.</p> <p>Eventyr og fortælling med Ipad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Story Creator</li> <li>- Puppet edu</li> <li>- Puppet pals m.v.</li> </ul> <p>Arbejdsspørgsmål til udvalgte artikler om for og imod brug af I pads i dagtilbud.</p> <p>Funktioner og apps til børn med særlige behov.</p> |
| Metoder og materialer | <p>Oplæg om historiefortælling.</p> <p>Deltagerne producerer egne fortællinger i udvalgte apps.</p> <p>Analyse af hjemmesider om apps målrettet børn.</p> <p>Film om børn med autisme.</p> <p>Funktioner til børn med dysleksi, synshandicap m.v.</p>  |

|                      |   |
|----------------------|---|
| 08.15 – 15.40        | 3. dag  |
| Dagens læringsmål    | <p>Tema 1. Børns tilgang til digitale medier og det sociale samspil.<br/>                     Tema 3. Kreativ udfoldelse med digitale medier.<br/>                     Tema 6. De voksnes pædagogiske rolle og ansvar.</p>  |
| Emner                | <p>Ud at røre sig med iPad.</p> <p>Børn, medier og bevægelse. Bruge medierne til at være aktiv på forskellige måder.</p> <p>Intro til Geocaching.</p> <p>Woop (jagt).</p> <p>GPS, Google Earth, Woop m.v.</p> <p>Børn og egenproduktion.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Videostar</li> <li>- Fotohuskespil</li> <li>- "Grib begrebet".... m.v.</li> </ul> |
| Metode og materialer | <p>Fjernundervisning over middag.</p> <p>Indberette dokumentation for hvilke aktiviteter de har fundet (geocaching, woop).</p> <p>Dette kunne være en E-bog som deles.</p> <p>Afslutte med fælles Skypemøde.</p>  |
| Bemærkninger         | <p>Deltagerne har behov for at opleve på egen krop, at iPad'en også kan bruges samtidig med, at man bevæger sig. Woopjagt er en blanding af skattejagt og quiz.</p>   |

|                      |  |
|----------------------|--|
| 08.15 – 15.40        | 4 dag  |
| Dagens læringsmål    | <p>Tema 1. Børns tilgang til digitale medier og det sociale samspil.<br/>                     Tema 3. Kreativ udfoldelse med digitale medier.<br/>                     Tema 6. De voksnes pædagogiske rolle og ansvar.</p>   |
| Emner                | <p>Flere kreative udfoldelser med digitale medier.</p> <p>Historiefortælling med børn.</p> <p>Herunder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktion af stopmotion-film</li> <li>• Børn og E-bøger</li> <li>• Oplæg og opgave</li> </ul> <p>Afslutning og opfølgning via fælles skypemøde.</p>  |
| Metode og materialer | <p>Formiddagen går med stop-motion-film.</p> <p>Stop-motion-film - oplæg</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Præsentation af genrer med eksempler</li> <li>• Gennemgang af redigeringsværktøjer</li> </ul> <p>Deltagerproduktion af stop-motion-film opdelt i følgende produktionsfaser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storyboard</li> <li>• Valg af genre</li> <li>• Optagelse og redigering af billedsiden</li> <li>• Indlæggelse af lyd</li> </ul> <p>Deling af holdets stop-motion-film.</p> <p>Fjernundervisning fra middag.</p> <p>Videooplæg om pædagogisk brug af E-bøger, samt hjemmeopgave med produktion af bog til egen målgruppe.<br/>                     Det er ikke voksne der laver bøger <u>til</u> børn, men <u>med</u> børn! Manual til videoredigeringsprogram (f.eks. iMovie eller Perfect video) samt opgave, hvor videoer redigeres sammen og forsynes med tekster og speakerkommentar.</p> <p>Eksempler på de forskellige genrer inden for stopmotion.</p> <p>Manualer til den valgte stopmotion-app.</p> <p>Opgaveark om pædagogisk drejebog.</p> <p>Lave en fortrykt Book Creatorfil med introduktioner og opgaver, som skal udfyldes. Denne deles som en Epubfil (fx Google drev).</p> |

|                      |  |
|----------------------|--|
| 08.00 – 15.40        | 5. dag   |
| Dagens læringsmål    | <p>Tema 2. Spil, leg og læring.<br/>                     Tema 3. Kreativ udfoldelse med digitale medier.<br/>                     Tema 6. De voksnes pædagogiske rolle og ansvar.</p>  |
| Emner                | <p>Hvor er vi nu?<br/>                     Opfølgning på teknik, mål, pointer m.v.<br/>                     Lovgivning om IT strategier, se på eksempler.<br/>                     Forældrebreve/samarbejde.<br/>                     Fototilladelser og persondataloven:<br/>                     - Hvad betyder det, når børn får adgang til Ipad eller andre digitale medier?</p> <p>Leg- og lærapps.<br/>                     Præsentation og afprøvning af leg- og lærprogrammer.<br/>                     Deltagerne søger og afprøver apps i forhold til den aldersgruppe, de arbejder med.<br/>                     Præsentation af analysemodel og vurderingsskema, udarbejdelse og anmeldelse.<br/>                     Ideer til mulige hjemmeaktiviteter. Udarbejdelse af forløb med børn i egen institution.<br/>                     IT-strategier i egen institution.<br/>                     Evaluering af uddannelsen.</p> |
| Metode og materialer | <p>Dagen kan foregå som fjernundervisning.<br/>                     De forskellige produktioner deles på den valgte platform. Dermed får alle adgang og inspiration.<br/>                     Skema og model til vurdering af læringspotentialer.<br/>                     Skabelon til at skrive anmeldelse.<br/>                     Visning af et udvalg ift aldersgrupper og typer af leg- og lærspil, herunder spil, hvor børnene selv er medproducenter af spillet (f.eks. Grib Begrebet eller Fotohuskespillet).<br/>                     App-listerne lægges på Padlet.<br/>                     Anmeldelser og pædagogiske vurderinger deles på holdets Padletsider.</p>  |

## Uddybende didaktiske overvejelser

### Tilgængelighed:

De digitale redskaber skal ved korte forløb have en høj grad af tilgængelighed, det vil sige, være lette at bruge for deltagerne, således at ingen oplever denne undervisningsform som besværlig. I tilgængeligheden ligger desuden, at det digitaliserede materiale er sat op i en overskuelig form, sådan at deltagerne har overblik over forløbet og ved, hvor de skal hente de relevante materialer.

Dette inspirationsmateriale er lavet ud fra, at deltagerne har en Ipad til rådighed.

Begrundelse: fordi de er tilgængelige i en stor del af de danske institutioner.

Har man ikke Ipad til rådighed, er det muligt at bruge andre tablets eller smartphones til en del af aktiviteterne.

### Eksempler på platforme:

A. Padlet kan anvendes som digital platform for undervisningen, både for tilstedeværelses- og fjernundervisning. Dette sættes op med en side til undervisningsmateriale f.eks. program, uddannelsens mål og "dag for dag", med dagens arbejdsgang samt alle materialer – oplæg, film, arbejdsopgaver. Derudover oprettes en særlig digital væg til aflevering af opgaver, hvor der linkes fra "hovedsiden".

B. Google drev, hvor hver deltager kan oprette en konto og dele materialer med hinanden. Som underviser kan man oprette mapper og undermapper til deling af undervisningsmaterialer. Drevet kan også fungere som skylager for den enkelte deltagers egne produktioner.

C. Man kan bruge intranet, som skolen har adgang til. Her kan problemet dog være, at deltagerne kun er en del af netværket så længe de er tilknyttet skolen.

Vi har tilrettelagt kurset således, at der både er mulighed for individuelle besvarelser og gruppebesvarelser. Dette giver mulighed for gensidig inspiration, diskussion og individuel fordybelse. Deltagerne kan følge deres eget læringstempo og deltage i gruppebesvarelser alt efter temperament og muligheder.

Opmærksomhed; Individuel feedback kan være følsom for den enkelte deltager.

Vi har tilstræbt, at deltagerne kan tilegne sig stoffet, f.eks. instruktioner og manualer ved at se læringsvideo eller ved at læse introduktioner.

Teorioplæg er også lavet som videooplæg.

"Leg og læring med digitale medier" er en uddannelse, der forudsætter, at deltagerne selv behersker og kan eksperimentere kreativt med de digitale medier. Det er derfor oplagt, at undervisningsplanen rummer en del "hands on". Med udgangspunkt i deltagernes beherskelse af mediet, kombineret med deres egne oplevelser, skal de kunne oversætte dette til at arbejde pædagogisk med medier sammen med børn. Derfor lægger undervisningsplanen op til en vekselvirkning mellem opbygning af færdigheder i at bruge mediet selv/eksperimentere, og pædagogisk perspektivering af mediets muligheder, for at udvikle børns kreativitet og udtryksmuligheder.

### Medborgerskabsperspektiv:

En tillægskompetence ved dette uddannelsesforløb kan være muligheden for deltagelse i samfundets øvrige digitale anliggender. Eksempelvis ved en tale til tekstfunktion i et mailprogram.

## Materialer

Vi har digitaliseret samtlige læringsmål og her kan du finde link med eksempler:

Manualer til læringsapps: [Sådan gør du!](#)

Oplæg og arbejdsskemaer: [Padlet](#)

## Dokumentation

### Metode til dokumentation af aktiv deltagelse ved ikke-tilstedeværelsesundervisning

Deltagerne producerer og afleverer alle opgaver digitalt. Uddannelsen er tilrettelagt som en "hands-on" uddannelse, da deltagerne, for at opfylde målene, skal have kendskab til og kunne beherske de digitale redskaber. Derfor er valget af digital aflevering både naturligt og nødvendigt.

Herved opnås også dokumentation for tilstedeværelse.

### Materiale til test af læringsudbytte

Læringsudbyttet dokumenteres via de afleverede digitale produktioner og de dertil knyttede pædagogiske refleksioner.

### Tilfredshedsspørgsmål til VISkvalitet om digital læring

Alle spørgsmål stilles som effektmåling, med mulighed for afkrydsningsbesvarelser:

1. Hvor tilfreds er du med, at der anvendes digitale læringsmidler på kurset?

Meget tilfreds, tilfreds, hverken tilfreds eller utilfreds, meget utilfreds, ved ikke/ikke relevant

2. I hvilken grad har det betydning for dig, når der anvendes digitale læringsmidler?

I meget høj grad, i høj grad, i nogen grad, i begrænset grad, slet ikke, ved ikke/ikke relevant

3. Vil du søge andre kurser, der inddrager digitale læringsmidler?

Ja, helt sikkert, ja, sandsynligvis, måske, sandsynligvis ikke, nej, helt sikkert ikke, ved ikke /ikke relevant