



Handleplan for Digital Dannelse

Vi lever i et vidensamfund, hvor internettet og digitale medier spiller en stor rolle i vores hverdag. Med henblik på at skabe kompetente medborgere, er de digitale medier således blevet en del af undervisningsmiljøet i folkeskolen. Som en naturlig følge heraf, er digitale medier dermed også rykket ind i læringsmiljøet på 0-6 års området.

Nutidens børn, herunder også børn i førskolealderen, har en helt selvfølgelig tilgang til anvendelse af digitale medier. De er født ind i en digital kultur, hvor digitale medier indgår, som en ganske almindelig del af dagligdagen.

Hvad betyder digital dannelse?

Digital dannelse handler om, at kunne begå sig socialt og etisk i den virtuelle virkelighed.

Det handler om, at opnå trykke og værdiskabende samspil med andre mennesker i den virtuelle verden – herunder at kunne forholde sig såvel positivt som kritisk til egen og andre intentioner, handlinger og udtryksformer i den virtuelle verden.

Digitale kompetencer

Digital dannelse er en del af at være digital kompetent.

Sat på en ligning kan det udtrykkes således: *Digital dannelse + digital færdigheder = digital kompetence*

For at opnå digital kompetence, kræves således tilegnelse af digitale færdigheder, herunder anvendelse af PC, mobil, Ipad, og dertil hørende programmer m.v.

Opnåelse af digitale kompetencer indenfor 0-6 års området

Indenfor 0-6 års området vil der primært være fokus på tilegnelse af digitale færdigheder og anvendelse af disse, set ud fra et pædagogisk perspektiv.

Anvendelsen af digitale medier vil således altid tage afsæt i det meningsfulde i forhold til det enkelte barns udvikling og læring – og for at understøtte denne.

Eksempelvis kan Ipad anvendes i arbejdet med barnets sproglige udvikling.

Det digitale medie understøtter således det pædagogiske sprogarbejde samtidig med, at barnet udvikler færdigheder i brugen af Ipad.

Etik i anvendelsen af digitale medier indenfor 0-6 års området

Det pædagogiske personale vil have fokus på formidling af etiske perspektiver i brugen af digitale medier. Alle medarbejdere er bevidste om varetagelsen af en opdragende funktion i forbindelse med den daglige udbredelse af brugen af digitale medier.

Vi vil blandt andet tydeliggøre for børnene, at det er vigtigt vi spørger, før vi filmer eller fotografere hinanden. Med baggrund i børnegruppens alder og forståelsesniveau vil vi forklare, hvorfor dette er væsentligt. Eksempelvis kan det være rigtig sjovt at lege med billedmanipulation, hvor vi flytter rundt på øre og øjne i et fotograferet ansigt – eller vi gør øjnene meget store. Dette kan imidlertid for nogle børn være krænkende, hvis de ser sig selv på denne vis. Vi skal derfor være bevidste om, hvornår og hvordan vi leger med billedmanipulation – og at det eventuelt kun er billeder af barnet selv, barnet må lege og manipulerer med.

Derudover vil vi have fokus på sprogbrugen i anvendelsen af digitale medier.

Ord benævner – ord kan kærtegne og ord kan "slå ihjel". Det har derfor stor betydning, hvordan vi generelt udtrykker os – og i den forbindelse særdeles væsentligt, hvad vi eksempelvis formidler på en

Digital Dannelse i Prinsesseparken



videoptagelse. Med udgangspunkt i børnegruppens alder og forståelsesniveau vil vi derfor forklare, hvorfor det eksempelvis ikke er tilladt at sige "alt" på en videoptagelse, idet det har betydning, hvad vi siger til og om hinanden.

Mål for arbejdet med digitale medier i Prinsesseparken

I Prinsesseparken vil anvendelsen af digitale medier tage afsæt i vores daglige arbejde med de pædagogiske læreplaner (se nedenstående eksempler).

Digitale medier vil således indgå på lige fod med andre pædagogiske redskaber, og vil blive anvendt i et udviklingsperspektiv. Når børn anvender digitale medier i vores institution, er der således som udgangspunkt tale om, at børnene "arbejder" med disse, i modsætning til at blive "underholdt" eller "spille".

Omfanget og anvendelsesform af digitale medier vil blive tilpasset børnenes alders og udviklingstrin.

Derudover vil vi have det sociale perspektiv for øje, således at de digitale medier bliver anvendt med henblik på at styrke inklusionen.

Anvendelse af digitale medier i dagligdagen kan også ses anvendt, hvor et barn har brug for en pause fra fællesskabet - og er således med afsæt i en pædagogisk overvejelse.

I lighed med "legetøjsdage" i institutionen, hvor børn eksempelvis må medbringe lidt legetøj hjemmefra, kan digitale medier fremtidigt også ses at indgå på lige fod med andet legetøj.

Der kan derfor være dage/tidsrum, hvor digitale medier i afgrænset omfang indgår i den "frie leg". Dette har imidlertid fortsat et udviklingsmæssigt og pædagogisk afsæt, idet børnene også tilegner sig kompetencer i den "frie" anvendelse af digitale medier – eksempelvis gennem socialt samvær.

Følgende er eksempler på inddragelse af digitale medier i vores pædagogiske arbejde med læreplanstemaerne:

Alsiddig personlig udvikling

Der forefindes et stort udbud af apps til Ipad, som understøtter barnets udvikling af eksempelvis de "matematiske/logiske" kompetencer samt barnets kendskab til tal og bogstaver.

Anvendelsen af digitale medier kan samtidig anvendes til at styrke et barns selvværd.

Dette eksempelvis ved at et barns interesse bliver tydeliggjort for de andre i børnegruppen ved, at det pædagogiske personale er behjælpelig med – sammen med barnet/børnene - at søge information om barnets interesse på "google" og barnet dermed får mulighed for at fortælle de andre om sin viden. Dette kan medvirke til at styrke barnets inddragelse i fællesskabet – og fællesskabets anerkendelse af barnet.

I anvendelse af fotooptagelser kan barnets selvopfattelse styrkes.

Leg med fotos af barnets hænder, arme, fødder, ben, ansigt, krop mv. kan styrke kropsbevidstheden.

Fotos, hvor perspektivet ændres, kan eksempelvis belyse, at en spinkel fyr også kan være stærk.

Dette kan tydeliggøres ved, at barnet placeres liggende på gulvet med armene strakt over hovedet.

Derefter placerer et andet barn på gulvet, liggende på tværs af det første barns arme – så de ligner et T.

Der tages nu et foto oppefra af børnene. Når billedet derefter ses ud fra denne vinkel, vil det se ud som om, barnet med de strakte arme løfter det andet barn.

Børns samvær omkring digitale medier kan desuden udvikle deres selvregulering – eksempelvis gennem at vente på tur.

Digital Dannelse i Prinsesseparken



Desuden kan barnet styrkes i følelsen af at være kompetent, når barnet oplever at kunne beherske anvendelsen af digitale medier. Dette er samtidig medvirkende til at udvikle barnets skoleparathed, idet digitale medier i dag indgår i folkeskolens undervisningsmiljø.

Sociale kompetencer

Anvendelse af digitale medier kan styrke børnenes fællesskaber og sociale kompetencer.

Brugen af eksempelvis Ipad kan være et samlende element for en gruppe børn.

Opgaver på Ipad kan løses i fællesskab.

Der kan skabes et fællesskab omkring en Ipads højtlesning af en historie.

Børnehavebørn kan eksempelvis fremstille en lille film af deres legeplads, hvor de på skift skal filme eller fortælle om de lege de bedst kan li' at lege på legepladsen. Dermed udfordres og styrkes blandt andet børnenes samarbejdsevne, ligesom deres forhandlingsevne kan blive sat i spil gennem den demokratiske proces i at skulle skiftes.

I forløbet kan konflikter også opstå, og børnene får dermed mulighed for erfaringsdannelse i håndteringen heraf.

Gennem fotooptagelser kan børn få kendskab til "regler" for, hvornår vi tager billeder af hinanden, hvordan vi kommunikerer med hinanden omkring dette, hvordan vi oplever os selv og andre på et foto mv.

Børn kan samtidig inspireres og motiveres til nye fællesskaber, idet de gennem arbejdet med digitale medier kan få øje på nye legerelationer.

Sproglig udvikling

Den sproglige indsats kan understøttes gennem brugen af digitale medier.

På Ipad findes en masse sprogstimulerende apps, herunder eksempelvis vendespil, hvor barnet benævner figuren på det valgte billede.

Børn kan stimuleres i deres sproglige udvikling ved, at skabe dialog omkring fotooptagelser barnet har taget. Dialogen kan være mangfoldig og blandt andet omhandle indholdet på billederne, perspektivet, farver, begreber og fantasi.

Et barns videooptagelser eller fotos kan vises på projektor for en større børnegruppe. Barnet opfordres til at fortæller gruppen om sine tanker og følelser i forbindelse med optagelserne (barnets perspektiv).

Der kan vises klip fra Youtube omkring et emne der interesserer et barn/børnegruppen og skabes dialog om dette.

Ipad kan medvirke til at udvikle barnets kendskab til skriftsprog.

Dette eksempelvis gennem en app, hvor barnet siger (indtaler) et ord, hvorefter det skrevne ord fremkommer på skærmen.

Der kan anvendes Ipad i historiefortælling og dialogisk læsning, hvor børnene får oplæst en historie og dernæst taler om den, mens de ser på de medfølgende billeder.

Krop og bevægelse

Digitale medier kan medvirke til at understøtte børn i deres kropsbevidsthed og i deres motoriske udfoldelser.

Eksempelvis kan et webcamara motiverer børn til at bevæge sig. Et webcamera i et pandebånd giver sjove optagelser af en løbetur gennem legepladsen eller af en gyngetur.

Digital Dannelse i Prinsesseparken



Et webcamera fastgjort til en mooncar kan give helt nye perspektiver på en køretur.

Der kan vises youtube klip med sanglege og danse, som børnene samtidig er medvirkende til at udføre. Børns fysiske udfoldelser kan filmes og vises forfra og bagfra – hvilket kan medvirke til fornyet interesse for aktiv udfoldelse. En optagelse af en koldbøtte kan blive meget interessant, når den vises i slowmotion eller når optagelsen vises baglæns. Dette kan inspirere til afprøvning af nye fysiske udfoldelser hos børnene – eller måske genoptagelse af gamle lege, så som "Kluddermor".

Der kan tages fotos af børnenes egne kropsdele – og bytte dem om i fotomanipulation, som kan bevidstgøre børnene i deres kropsopfattelse.

Der kan gennemføres GPS skattejagt i naturen ved hjælp af Ipad eller Iphone.

Naturen kan udforskes gennem en forstørrelsesfunktion på Ipad. Derigennem kan en lille bille blive meget stor. Børnene inspireres dermed til at komme ud og bevæge sig i naturen.

Der kan søges information om kroppen via "goggle", så børnene eksempelvis kan se kroppens indvendige dele og tale om disse.

Naturen og naturfænomener

Som omtalt ovenfor, kan digitale medier være medvirkende til at bibringe børn oplevelser og viden om naturen og naturfænomener.

Naturen kan opleves og undersøges gennem anvendelse af blandt andet Ipad og Webcamera. Der kan skabes interesse for at undersøge dyrelivet i skovbunden gennem forstørrelsesfunktionen på Ipad, der kan vises optagelser af årstidernes skiften, der kan findes viden på "nettet" omkring navne på blomster, en klatretur i skoven kan optages med webcamera m.v.

Der kan gennemføres skattejagt i naturen, hvor fund af skattene skal fotodokumenteres på Ipad. Der findes GPS- skattejagt i naturen, hvor børnene skal søge efter skattene ved anvendelse af Ipad.

Der kan vises film som eksempelvis viser Grønlands isbjerge eller andre naturfænomener, som ikke er dagligdags oplevelser for børnene.

Kulturelle udtryksformer og værdier

Digitale medier kan være medvirkende til at tilføre børn kendskab til kulturelle udtryksformer og værdier.

En Ipad kan anvendes til højtlesning af HC Andersens eventyr.

Der findes apps som formidler gamle lege (legehjulet).

Ipad kan anvendes til musisk udfoldelse, herunder at danse til musik, spille rytmer på Ipad mv.

Der kan stiftes bekendtskab med forskellige sang, som børnene selv kan være med til at synge – eller selv komponere på Ipad.

Der kan eksempelvis vises julefilm, som bibringer børnene kendskab til julens traditioner – eller vises film om andre lande og kulturer.

Børnene kan tage billeder af deres påskepynt, som kan skabe grundlag for en dialog om denne tradition.

Der kan skabes interesse for viden om geografi og boformer gennem goggle maps. Hvor bor du – hvor bor jeg. Hvordan bor man i andre lande osv.

Digital Dannelse i Prinsesseparken



Der kan tages videofilm af børnenes måltid, som efterfølgende kan vises for børnene og danne grundlag for en dialog omkring vores spisevaner, hvad er "bordskik", hvorfor bruger vi nogle gange bestik, mens vi andre gange spiser med fingrene, hvad spiser vi i Danmark og hvad spiser de i andre lande og spiser de også med bestik mv.

Børnenes fantasi og kreativitet kan inspireres ved at vise dem "produkter" m.v. på "nettet", ligesom børn kan udfolde sig kreativt på en Ipad ved anvendelse af tegne- og maleprogrammer.

Børn med særlige behov

Digitale medier kan understøtte udviklingen for børn med særlige behov.

PPR har udfærdiget temapakke, som inspiration hertil. Materialet findes på Handleguide.dk.

Hvilke digitale remedier vil vi anvende

Den digitale verden udvikler sig konstant. Der kommer konstant nye produkter på markedet eller eksisterende produkter udkommer i en opgraderet version.

Det fordrer et løbende kendskab til udbuddet af device og anvendelsen heraf, ligesom det stiller krav til institutionens økonomiske formåen. Vi er derfor nødsaget til at foretage prioriteringer. Dels i forhold til investeringer og økonomi, dels i forbindelse med tilegnelse af produktkendskab og kompetenceudvikling blandt personalet.

De mest udbredte remedier i Prinsesseparken i dag er:

PC

Ipad

Iphone

TV

Projektor

Vi ønsker fremtidigt at investere i:

Webcam

På sigt kan følgende remedier evt. komme på listen over investeringsønsker:

Smartboard

Medieskærme

I takt med udbredelsen af digitale medier i daginstitutioner, vil der samtidig være et stigende behov for stabile netværksforbindelser ligesom der er behov for, at de digitale remedier kan anvendes uden for institutionen. Tiltag hertil må derfor påregnes.

Hvilke programmer/software vil vi anvende

Udbuddet af programmer, apps m.v. er vidtrækkende og markedet tilføres konstant nyt.

Vi er således nødsaget til at udvælge.

I den forbindelse vil der være fokus på det udviklingsmæssige og pædagogiske perspektiv for barnet, herunder hvorvidt det udvalgte kan understøtte institutionens arbejde med de pædagogiske læreplanstemaer.

Læringsmiljøet

Udbredelsen af digitale medier afspejler sig i indretningen af daginstitutionens læringsmiljø.

Der er indrettet læringsmiljøer, hvor stationære PC'er er placeret lidt afskærmet fra øvrige aktiviteter.

Digital Dannelse i Prinsesseparken



Bærbare PC'ere, Ipads, Webcam, Projektor o.l er fleksible i såvel opbevarings- som og anvendelsessted. Børnenes tilgængelighed til de forskellige remedier variere.

Der kan være fri tilgængelighed til Ipads, mens anvendelse af Projektor fordrer medvirken fra pædagogisk personale. Der kan være tidspunkter eller perioder, hvor de digitale remedier ikke står til fri afbenyttelse, men styres af det pædagogiske personale. Der kan være aktiviteter, hvor det pædagogiske personale udvælger, hvilke remedier børnene får stillet til rådighed, ligesom der kan være en afgrænset tid for det enkelte barns benyttelse af et digitalt medie.

Udbuddet af digitale remedier, anvendelsen og tilgængeligheden heraf kan desuden variere ud fra den aktuelle børnegruppe - eksempelvis ved at der ses forskel mellem vuggestue- og børnehaveafdeling.

Ud over den indretningsmæssige del af læringsmiljøet i daginstitutionen, kan de digitale medier ligeledes præge billedet, når børnene tager på tur, er på legepladsen m.v. – som belyst i eksemplerne under læreplanstemaerne.

Digital ansvarlige

Den digitale ansvarlighed er et fælles anliggende for medarbejdere og leder, forstået således:

Det er lederens ansvar at tilse, at der er eller erhverves de fornødne digitale kompetencer i medarbejdergruppen.

Det er lederens ansvar at skabe mulighed for videndeling i medarbejdergruppen.

Det er den enkelte medarbejders ansvar at vise initiativ til erhvervelse af digitale færdigheder.

Det er et fælles ansvar at tilse anvendelsen af de digitale remedier/medier foregår i overensstemmelse med hensigten.

Medarbejdere med fornøden indsigt og viden udvælges til at varetage institutionens digitale remedier.

Medarbejdere med fornøden indsigt og viden udvælges til at varetage ansvaret for institutionens udvalg og anvendelse af programmer, apps m.v.

Større investeringer i såvel device som software og programmer sker alene efter aftale med leder/bestyrelse.

Medarbejders kompetencer

Medarbejders erhvervelse af digitale kompetencer, herunder viden og færdigheder, skal indgå på lige fod med øvrig medarbejdergruppens øvrige kompetenceudvikling.