

Projekt: IT i børnehøjde



voksne tænker...



voksne gør...



IT i børnehøjde i Roskilde

Kære læser

I dette tidsskrift kan du læse om projekt IT i børnehøjde. Siden september 2011 har syv institutioner sammen med konsulenter fra dagtilbud og Skole gjort sig erfaringer med IT i børnehøjde gennem et projektsamarbejde.

Nu vil vi gerne fortælle andre om det, vi har lært. Det gør vi på blandt andet konferencen "IT i børnehøjde", som holdes den 16. maj 2012 på INSP. Derudover har vi samlet dokumentation fra vores arbejde i dette tidsskrift.

Vi håber, at indholdet kan være med til at inspirere dig til at udvikle børns mediekompetencer i dit dagtilbud.

Du kan læse om:

- Hvad har vi lært i projekt IT i børnehøjde? Af *Helle Mitzi Christiansen, Dagtilbud og Skole*
- Vores "smart"board. Af *Niels Erik Molin, Mælkebøtten*
- Digital kultur i daginstitutioner- set ud fra en ledelsesoptik. Af *Marlene Vorborg Jensen, Knolden*
- Billed "kulisser". Af *Claus Fromberg Christensen, Kastanjen*
- Er IT- i børnehøjde perlepladens afløser? Af *Marianne Toftelund Hansen, Dagtilbud og Skole*
- IT i vuggestuen. Af *Anja M. Olsen, Mælkebøtten*
- IT i børnehøjde, muligheder, rettigheder, medborgerskab og demokrati, Af *Mustafa Göl , Dagtilbud og Skole*
- IT og medier som redskab til pædagogisk refleksion. Af *Rasmus Max Bryriels Andersen, Knolden*
- Børnenes Bullerby, børnenes stemme. Af *Lone Ørnø fra Bh. Bullerby*



Alle dagtilbud i projektet har fået stillet digitale medier til rådighed i projektperioden Fx:

- ☐ Ipad
- ☐ TDC abon. og beskyttelsescover
- ☐ Ipad ledning til pc, projektor
- ☐ Bærbar pc, Office pakken, garanti
- ☐ Wireless mouse
- ☐ Easy-speak- børn
- ☐ Easy-speak - voksen
- ☐ Tuff-Cam 2 - børnecamera
- ☐ Easi-scope 2- mikroskop
- ☐ Kamera
- ☐ SD kard 8 GB
- ☐ Kamera taske
- ☐ Mini stativ
- ☐ Mini projektor
- ☐ Højtaler
- ☐ Talking Photo Album



Formål med værktøjskassen til projektinstitutioner:

1. Deltagerne fik let tilgængelige materialer til rådighed
2. Deltagerne afprøver diverse materialer for at finde det udstyr, som er mest børnevenligt og bedst egnet til formålet.

Mere om IT værktøjskassen:

Værktøjskassen kostede ca. 16.000 kr.

Bærbar PC til kreativ arbejde. Kan kobles til trådløs internet i institutionen. Koster ca. 5-6.000 kr. Fordele: man kan installere alle mulige spil og programmer, ingen adm. begrænsninger, billig programmer Ulempe: man skal selv stå for vedligeholdelse og service.

Tablets : Vi har brugt Ipad, men siden er der kommet andre mærker. Vi har købt en Ipad med 3G med Roskilde Kommunes abonnementsaftale med TDC. Koster ca. 4000 kr.

Mikrofoner : Er nemme at gå til og var populær og koster ca. 300 til 600 kr.

Mikroskop: Installeret via en CD på PC'en. Det er trådløst og nemt at betjene. Koster ca. 900 kr.

Mini projektor: Vi har afprøvet 2 mærker og har fået rigtig gode respons på begge. Mange kreative brugs muligheder. Koster ca. 2000 kr.

Mere om værktøjskassen er på konferencen hvor vi udstiller materialet.

Hvad har vi lært i projekt IT i børnehøjde?

- et udviklingsprojekt med 7 dagtilbud og konsulenter fra Dagtilbud og Skole

Kan IT i børnehøjde være mere end digitale spil i børnehaven, hvor børnene pænt må vente på tur til at komme til computeren?

Kan vi arbejde med IT i dagtilbuddet på en måde som forældre vil synes er spændende?

Kan vi arbejde med IT i børnehøjde på en måde så børn i højere grad bliver producenter frem for brugere af digitale medier?

Kan vi arbejde med digitale medier med større grupper af børn?

Det var sådanne spørgsmål en gruppe af medarbejdere og ledere fra 7 dagtilbud sammen med konsulenter fra Dagtilbud og Skole stillede hinanden, da vi mødtes første gang i august 2011. Siden har gruppen har gået på opdagelse i temaet **IT i børnehøjde**. Dengang vidste vi ikke ret meget om, hvad IT i børnehøjde kunne være, men vi havde tre ting tilfælles:

Vi vidste at børn fascineres af digitale medier,

Vi var nysgerrige om vi kunne arbejde meningsfuldt med at bygge videre på børnenes nysgerrighed,

Vi havde en forståelse af, at det var et relevant og vigtigt tema at udforske og sætte på dagsordenen.

Hvad bygger vi vores viden på?

Vores viden bygger på konkrete erfaringer fra praksis, idet vi i projektet har samarbejdet om at afprøve ideer og metoder til at arbejde pædagogisk med digitale medier.

Formålet med projektet har været at eksperimentere og dele erfaringer og viden om, hvordan vi kan indrette læringsmiljøer, så børnene udvikler digitale mediekompetencer på en naturlig og integreret måde i hverdagen.

Målet har været, at børn i dagtilbud udvikler kompetencer indenfor informationssøgning, kritisk sans, analyse, formidling og samarbejde, så de i højere grad får mulighed for at blive producenter frem for konsumenter af digitale medier. Ved at fokusere på udvikling af disse kompetencer bygges bro til børnenes skolestart, idet samme kompetencer videreudvikles i skolen.



Projektgruppens studierejse til Rosenhage Förskole, Skövde Sverige, september 2011

Hvad ved vi nu

I dag ved vi, at vi blandt andet kan bruge digitale medier i dagtilbud til flere ting. Fx

- Vi kan bruge digitale medier til at give børnene nye medier at udtrykke sig gennem
- Vi kan bruge digitale medier til at inkludere børn i fællesskaber
- Vi kan bygge bro mellem børnenes hjem og dagtilbud ved at tage børnenes hjemlige erfaringer med digitale medier ind i dagtilbuddet
- Vi kan bruge digitale medier til informationssøgning.
- Vi kan bruge digitale medier til at udforske nye positioner børn og voksne imellem
- Vi kan bruge digitale medier til at følge børns spor
- Vi kan følge børns nysgerrighed i opdagelse af tekniikken
- Vi kan bruge digitale medier til at understøtte sproglig udvikling
- Vi kan bruge digitale medier til pædagogisk dokumentation og udvikling
- Vi kan bruge digitale medier til at skabe spændende lege- og læringsmiljøer

Hovedbudskaber fra projektet

Når dagtilbud, som noget nyt, skal arbejde med at udvikle børns mediekompetencer har vi gennem projektarbejdet erfaret at:

- Det er vigtigt, at lederen af dagtilbuddet sætter digitalisering i børnehøjde på dagsordenen.
- Det er vigtigt at dagtilbuddet fokuserer på medieleg frem for medieundervisning.
- Inden køb af digitalt udstyr, er det vigtigt at gøre sig klart, hvad man vil bruge det til.
- Det er vigtigt at medarbejdere får inspiration og mulighed for at tilegne sig mediepædagogiske kompetencer, det vil sige kompetencer, som gør medarbejderne i stand til at koble digitale aktiviteter til dagtilbuddets arbejde med læreplanstemaer.
- Kompetenceudvikling skal målrettes dagtilbuddenes udtrykte behov
- Der skal være let tilgængelige digitale medier til rådighed for børn og pædagogisk personale, og de skal virke.
- Det er ikke det dyreste digitale udstyr, der nødvendigvis er mest velegnet til målgruppen. Man kan komme langt med en projektor, et digitalt kamera og et digitalt mikroskop.

Hvordan har vi arbejdet i projektet

Vi startede med at søge inspiration til IT i børnehøjde aktiviteter i en svensk Förskola, som havde inviteret os til et samarbejde om temaet. Vi har derefter inspireret hinanden på projektgruppemøder cirka hver anden måned. Ud fra dagtilbuddenes ønsker om kompetenceudvikling, har projektdeltagerne haft mulighed for at deltage i workshops i fx pædagogisk brug af digitalt mikroskop, moviemaker og powerpoint.

For at støtte deltagerne i projektet til at gøre sig erfaringer har dagtilbuddene i projektet fået stillet en række digitale medier til rådighed i projektperioden fx digitalt kamera, pc, digitalt mikroskop, digital mikrofon og en miniprojektor.

Hvad sker der fremover

Efter dette projekt slutter, og vi forhåbentlig via konferencen den 16. maj 2012 har fået inspireret mange andre dagtilbud til at sætte udvikling af børns mediekompetencer på dagsordenen, har forvaltningen følgende planer.



Der arbejdes på en samlet IT strategi for børn mellem 0-16 år,

Digitalisering i børnehøjde foreslås som politisk målsætningsområde,

Konsulenter fra Dagtilbud og Skole tager initiativ til en drøftelse med alle ledere i områder og selvejende institutioner, om deres planer for udvikling af børnenes mediekompetencer. Samtidig drøftes hvad der skal til for at områdernes og institutionernes planer kan realiseres.

Ud fra dagtilbuddenes planer og ønsker tilrettelægges målrettede kompetenceudviklingsforløb og eventuelt andre aktiviteter som kan støtte forankringen i dagtilbuddene

Hvis du vil vide mere om projektet kan du kontakte udviklingskonsulent Helle Mitzi Christiansen på hellemc@roskilde.dk

Vores "smart" board

Af Niels Erik Molin

Pædagog i Børnehuset Mælkebøtten

Efter en snak med skolen om de børn der skal i skole, spørger de om vi ikke tegner mere?

Da vi havde tegnet malet og farvet, ville vi lave noget stort.

Jeg havde fundet nogle billeder på google.dk under billeder, og tilsluttet en projektor til computeren, og klistret noget pap op på væggen.

Sammen fandt vi ud af hvilket et billede vi skulle bruge, og derefter fik børnene nogle tusser de kunne tegne med, efter stregerne projektoren lavede på væggen.

Da de var færdig med at tegne, fik de maling og gik i gang med at male deres ny store hund, de have fået lavet på væggen.

Når billede vistes på væggen, måtte børnene finde ud af at arbejde sammen, om at tegne og arbejde med at få lyset til komme op på væggen så de kunne se hvor de skulle tegne.

De skulle give plads og give deres erfaringer videre, lære af hinanden.

Gruppelæring kom af sig selv, nogle havde hurtige styr på det med lys og mørke, og startede med at hjælpe de andre med det, hvordan de kunne få lyset op på væggen og stadig tegne.

Jeg havde børn med til det hele, min første tanke var at udvælge nogle af de store børn til det, men det blev for alle, der havde lyst, sådan et "kom og gå til projekt".

Udstyr:

Billeder fra google.dk, en computer, en miniprojektor og et stort stykke pap.



Digital kultur i daginstitutioner

– set ud fra en ledelsesoptik



”Vi skal lære børn at udvikle en medieforståelse, hvor kritisk sans og refleksion er i højsædet.”

Af Marlene Vorborg Jensen, Cand.mag. i Pædagogik og Pædagogisk leder i Børnehuset Knolden

Hvorfor udvikle en digital kultur i en daginstitutionskontekst? Fordi den digitale udvikling går lynhurtigt og er en del af alle menneskers liv og hverdag. Da vi som daginstitution er en del af samfundet og dermed også børns livsverden, er vi forpligtet til at forholde os til, hvordan børn både nu og i fremtiden kan navigere og agere i denne mangfoldige medieverden. Min ledelsesoptik har tre vinkler, nemlig en samfundsmæssig forpligtelse til at skabe medieforståelse og fælles ansvar, en pædagogisk forpligtelse overfor nye didaktiske muligheder og redskaber, samt en praktisk vinkel til måder at organisere digital kultur i daginstitutioner. Det interessante for mig er således ikke en diskussion af om digitale medier er gode eller dårlige, eller om vi ønsker at bringe dem inden for institutionslågen eller ej. De digitale medier er kommet for at blive, og det giver derfor ingen mening at diskutere om de skal ind i daginstitutionerne, men mere hvordan og hvornår det giver mening at inddrage dem. For mig handler det om, at vi skal bevæge os ind i et forståelses- og meningsdannende univers. Vi skal tage del i en dannelsesproces til det Lars Qvortrup kalder ”det hyperkomplekse samfund” (Qvortrup, 2009). Det dannede menneske forstået som ”... et menneske, der er i stand til at navigere i et komplekst system med ansvar og respekt for den fælles kurs.” I en pædagogisk mediekontekst oversat til, at opøve børns evne til at forstå og handle i en kompleks medieverden med ansvar og respekt for dem selv og andre. Vi skal lære børn at udvikle en medieforståelse, hvor kritisk sans og refleksion er i højsædet. Vi skal med andre ord forholde os til hvornår og hvordan digitale medier giver pædagogisk mening, samt på hvilke måder vi bedst skaber en rød tråd i børnenes hverdagsliv.

Hvad med nærværet? Er der ikke en fare for at nærværet forsvinder, når digitale medier bringes i spil i en daginstitutionskontekst? Jeg vil vende denne tanke på hovedet og påstå, at nærværet forsvinder hvis vi **ikke** forholder os til børns medieverden og mediebrug. Ud fra mine erfaringer og observationer af børns medieinteraktion, er der ingen tvivl om, at nærværet barn til barn eksisterer og udvikler sig i en utrolig social og demokratisk retning. Til gengæld kan nærværet barn til voksen blive udfordret, hvis pædagoger lukker øjnene for den digitale verdens muligheder og eksistens. Nærværet mindskes hvis den voksne sætter et æggeur med tidsintervaller for fx spilletid, og ikke bringer sig selv aktivt i spil som andet end en tidstager og ”vente på tur” observant. Digitale medier giver os andre muligheder for relations dannelse, dialog og iagttagelse af børn, alt imens de på utallige og meget spændende måder udforsker verden. For mig handler det ikke om, om nærværet forsvinder, men om hvilket samspil og dialog vi ønsker at have, når digitale medier bringes i spil.

Den digitale verden giver os pædagogisk mange muligheder for at eksperimentere og blive kloge sammen med børnene. Vi kan videndele, lære og udvikle os sammen med børnene på helt nye, kreative og abstrakte niveauer. Vi hylder allerede i dag mangfoldighed, forskellighed og plads til alle, og digitale medier giver udvidede muligheder for at rumme børnenes mange sprog og intelligenser. Vi har således med en digital kultur at gøre, som kan videreudvikle og nytænke måderne at arbejde fx med de 6 læreplanstemaer og børn med særlige behov. Dertil en kultur som kan bringe demokratiske processer i spil, idet børnene får en anden mulighed for at gøre deres stemme gældende.

De digitale medier udvider vores faglige redskaber, samt vores måde at reflektere over praksis på. Kunsten er at finde de veje, muligheder og processer som giver mening for lige netop den enkelte institution, den enkelte børnegruppe, det næste projektforsløb mv.

Børn skal lære at navigere og agere til, med og i digitale medier på flere planer, og det er efter min mening pædagogernes opgave at tage dette ansvar på sig. Seneste forskning viser at pædagoger har interessen, men føler sig usikre på selve teknikken. Det er således afgørende at få afdækket, hvor personalet er i deres nuværende kompetencer, erfaringer og muligheder for pædagogisk arbejde med digitale medier. Helt konkret har jeg sat digital kultur på dagsordenen i mit børnehus ud fra den optik, at arbejdet med digitale medier giver pædagogisk mening. Jeg tog udgangspunkt i to personaler, som i forvejen viste stor interesse for IT og digitale medier. Sammen har vi dannet en tovholdergruppe, som løbende diskuterer, organiserer og evaluerer vores pædagogiske digitale arbejde. For mig er det vigtigt at inddrage ildsjælene i denne proces, da meningsdannelsen ofte bliver mere positiv og energifyldt når den kommer fra medarbejder til medarbejder, end blot fra leder til medarbejder. Vi har holdt personalemøde med tema om digital kultur og IT i børnehøjde, hvor formålet var pædagogiske refleksioner, workshops, samt fælles strategi for det videre arbejde med digitale medier i børnehuset. Jeg startede mødet med at holde et kort oplæg, med fokus på både samfundsmæssige og pædagogiske didaktiske vinkler. Herefter blev personalet opdelt i små grupper og præsenteret for henholdsvis easyscope (elektronisk mikroskop) og geocatching (virtuel skattejagt) vha. iPad. Præsentationen foregik ved oplæg af de to ildsjæle, og personalet fik herefter mulighed for at afprøve redskaberne i deres eget tempo. Personalet fik endvidere mulighed for at skrive personlig logbog undervejs, som udover at skabe refleksion indadtil også blev brugt til at diskutere og reflektere over umiddelbare tanker, ideer og spørgsmål i plenum. Som afrunding satte personalet post-it sedler på tre plancher: 1) Hvad blev jeg optaget af i dag? 2) Hvordan vil jeg inddrage digitale medier i næste pædagogiske forløb? 3) Hvad har jeg brug for hjælp til? Tovholdergruppen har efterfølgende samlet op på svarene og har på baggrund af personalets ønsker, fastlagt 6 workshops som afholdes i arbejdstiden over 2 måneder. De omhandler introduktion og individuelt arbejde med bl.a. moviemaker og diktafon, tablets/iPads, lommeprojektor, samt wordhåndtering og hjemmeside. Derudover skal alle personaler tænke IT og medier ind i vores næste fælles pædagogiske forløb på tværs af hele huset. En spændende proces som helt naturligt tager tid, og som ved så mange andre pædagogiske tiltag, vil kræve justeringer undervejs. Men med udgangspunkt i meningsdannelse fra pædagog til pædagog, kan jeg tydeligt mærke en positiv energi, som baner vejen for udvikling og læring, og ikke mindst lysten til at udvide vores pædagogiske praksis og redskaber.

Som tidligere nævnt, er det i mine øjne lederens ansvar at afdække det nuværende erfarings- og kompetencelandskab, således at den videre proces med at skabe digital kultur i daginstitutioner får optimale faglige vilkår. At skabe fortrolighed med digitale medier kommer med øvelse, inspiration og meningsdannelse. Pædagoger skal have mulighed for at se, høre, røre og gøre, samt løbende blive tilpas forstyrret, også når vi taler om inddragelse af digitale medier som pædagogisk redskab. Men mulighederne for denne proces, er langt hen ad vejen den pædagogiske leders ansvar, og den "digitale menings søgemaskine" er hermed givet i spil.

(For yderligere inspiration til udvikling af digital kultur i daginstitutioner kan Marlene kontaktes på følgende mail: marlenevj@roskilde.dk)



**I børnekonventionen står der at børns skal have ret til medbestemmelse -
som fx indflydelse, deltagelse og ytringsfrihed !**

Af Claus Fromberg Christensen, Pædagog i Børnehuset Kastanjen

billed"kulisser"

IT/Media aktiviteter med projektor

Vi læser historier/bøger på storskærm. Vi tager billeder af børnebøger, vi har i huset og bruger projektor til, at vise bogen på storskærm.

Vi har gjort os følgende pædagogiske erfaringer:

- Fortrolighed med den tekniske opsætning er vigtigt, blandt andet lys i rummet osv.
- Især de mindste bh børn, skal lige vænne sig til, at den voksne ikke har en bog og at det er på storskærmen som de skal kigge.
- Børnene siger ikke, må jeg se billedet, da alle kan se.

Børnene er mere koncentreret om bogen, da de alle er mere fokuseret på billederne og opdager flere detaljer. Dette giver muligheden for udvikling af sprog og følge op på spor, som bogen sætter i gang.

Vi har også brugt youtube klip til at finde ting om emner, som børnene er optaget af. Det kan være om biler, dyr eller temaer vi arbejder med. Her har vi efterfølgende givet børnene opgaver, såsom at tegne konkrete ting.

Vi har også brugt mini projektorer til at lave små legehjørner. Vi har blandt andet fundet en masse billeder af vilde dyr og projekteret dem op på væggen. Ved siden af, har vi så lagt alle vores plastikdyr, som børnene har kunnet lege med. Nogle af de små vuggestuebørn sad og kiggede meget på billederne på væggen, mens de holdt et plastikdyr i hånden. En pige begyndt at sige løvebrøl hver gang, der var et billede af en løve, mens hun løftede plastikløven frem mod en voksen. En dreng tog en anden gang en giraf, og legede at giraffen gik inde i det projekterede billede.

De vigtigste erfaringer er:

- ☐ Børnene har benyttet de opstillede legeredskaber og har brugt de projekterede billeder i deres leg.
- ☐ Børnene har været meget fokuseret og optaget af det nye miljø.
- ☐ Børnene har brugt kroppen og sproget aktivt i disse aktiviteter.



De store børn har leget dykkerleg og set dykkerfilm mens de har leget.
Her har de aktivt brugt de levende billeder til, at videreudvikle legen.

Fantasien og inspirationen.....



At følge børnenes spor

IT og medier – et af mange sprog

Billeder på en tur – hvorfor ?

- Børnene tager selv billeder på turen, for at vise hvad de oplever.
- Børnene lærer at anvende et kamera.
- For, at vi voksne bedre kan opdage og reflektere over børnenes spor.



Hvad ser vi børnene gøre ?

- Børnene tager billeder af andre ting, end hvad vi voksne ville gøre.
- Børnene arbejder sammen omkring, hvad de skal tage billeder af.
- Børnene er gode til at skiftes til, at tage billeder med kameraet, uden meget voksen styring.



Hvad gør vi med billederne ?

- Børnene er med til at overføre billeder til pc.
- Vi taler og snakker om billederne på storskærm (alternativt PC)
- Børnene er med til at lave en videofilm i Windows Movie Maker + talespor.
- Børnene lærer at man kan producere et produkt, med de billeder som de har taget.



Er IT- i børnehøjde perlepladernes afløser?

Af Marianne Toftelund Hansen, Pædagogisk Konsulent

Siden September 2011 har flere af kommunens institutioner haft fokus på "Børns IT og mediekompetencer" i deres pædagogiske arbejde.

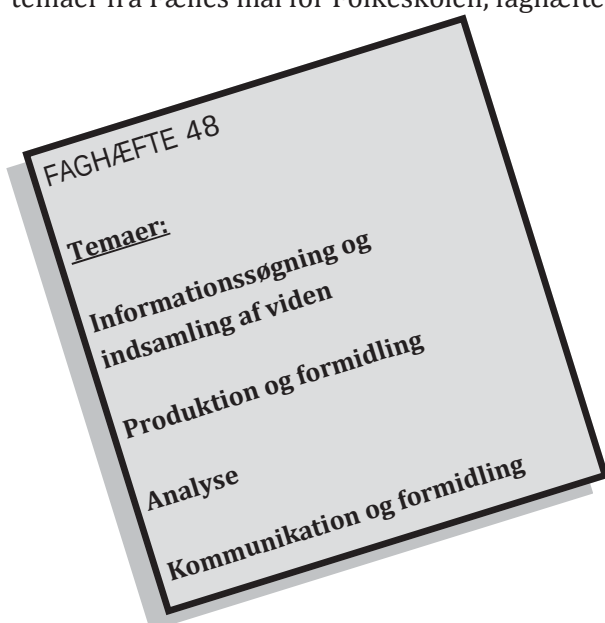
Gennem dette arbejde er der opstået en opmærksomhed omkring hvilket formål, det tjener at forsyne børnene med I-pads, adgang til pc'er og internet?

Er IT-værktøjer et beskæftigelsesværktøj sammenligneligt med perleplader, puslespil, fjer og palietter? Eller kan disse værktøjer tjene andre formål som har mere fokus på den viden og læring, der opstår når børn og voksne undersøger noget sammen?

I projektet "IT i Børnehøjde" har vi forsøgt at se værktøjerne, I-Pads, Easyscopes, speaks og andre spændene sager, som performative agenter. Redskaber, der kan performe sammen med børn og voksne, det vil sige skabe dialog. Disse redskaber giver børnene muligheder for at søge viden, om det, de gerne selv, vil vide noget om. Redskaberne giver børnene flere nye udtryksmuligheder, flere "sprog" at kommunikere med.

Sidst men ikke mindst giver redskaberne de voksne ny viden og indsigt i børnenes univers og tanker, og dermed et helt nyt afsæt for det pædagogiske arbejde.

Der er endnu ikke lovgivet om IT på dagtilbudsområdet, derfor har vi, i projektet, taget udgangspunkt i 4 temaer fra Fælles mål for Folkeskolen, faghæfte 48.



Vi har brugt temaerne som bærende elementer i projektet, og har fundet en projektorienteret arbejdsform velegnet til at arbejde med temaerne.

Projektorienteret arbejdsform

Den projektorienterede arbejdsform medvirker til at skabe et inddragende og inspirerende læringsmiljø, både for børn og voksne.

Den projektorienterede arbejdsform indeholder både et børneperspektiv og en særlig voksenrolle. I børneperspektivet bliver børnenes nysgerrighed en drivkraft og styrende for hvilket tema eller emne, der pædagogiske arbejde kan ordnes ud fra.

Et eksempel:

En voksen og nogle børn er på tur. De er egentlig ude for at forsøge at finde en "cache". Pædagogen har forsynet børnene med et digitalt kamera, og opfordret dem til at tage billeder af turen.

Børnene opdager en glemt jakke på en bænk. De bliver nysgerrige på jakkens historie, tager billeder af den og vil gerne vide hvorfor jakken ligger der, hvem den har lagt den, og hvorfor.

Informationssøgning og indsamling af viden i børnehøjde

I eksemplet ovenfor, giver børnenes nysgerrighed på jakken, pædagogen mange muligheder for at tilrettelægge et læringsmiljø hvor børnene kan søge information og viden. Pædagogen kan tage udgangspunkt i børnenes forestillinger om jakkens ejermand eller opfordre dem til at uddybe jakkens historie, og derved opstår mange nye temaer som børnene og pædagogen kan søge viden om.

Informationssøgning og indsamling af viden, i voksenhøjde

I den projektorienterede arbejdsform har den voksne den særlige rolle at være nysgerrig på "det børnene er nysgerrige på", reflektere over viden om børnene og koble det til egen faglig viden.

Samtidig kan pædagogens viden om børnene danne grundlag for "næste skridt" i projektet med børnene. Pædagogen kan, ved hjælp af mind-map, gøre sig tanker om hvor mange forskellige vinkler, der kan lægges på temaet "Jakken på bænken", ud fra børnenes samtale om billederne. Ud fra dette mind-map beslutter pædagogen hvordan han eller hun vil tilrette tilrettelægge et læringsmiljø hvor børnenes perspektiv kan inkluderes yderligere.

Produktion og formidling, i børnehøjde

Med udgangspunkt i eksemplet med jakken, kan næste skridt bestå af, at børnene laver en lille film på moviemaker, indtaler deres kommentarer på easy-speaker og formidler deres billeder fra turen, til de øvrige børn. Dette kan for eksempel foregå til samling, hvor det også bliver muligt for de øvrige børn at kommentere billeder og bidrage til historien om jakke.

Produktion og formidling, i voksenhøjde.

Børnenes materialer kan løbende anvendes som refleksionsmaterialer på stuemøde/ personalemøder. Ved at formidle børnenes opdagelser, til de øvrige voksne i institutionen, kan de voksne i fællesskab, reflektere over hvordan dette materiale kan bruges, set i forhold til institutionens overordnede mål og læreplan.

Analyse i børnehøjde

At arbejde med analyse i børnehøjde kan umiddelbart lyde svært men det er faktisk muligt også i børnehøjde. Analyse kan bestå af dialog med børnene om forskelle, størrelser, eller i eksemplet med jakken, rejse spørgsmålet "Hvorfor mon jakken er efterladt på bænken, hvordan det føles at gå uden jakke, er det koldt eller varmt?

Analyse i voksen højde

På samme måde som under temaet produktion og formidling kan personalet udarbejde en analyse ud fra børnenes materialer og perspektiver. Ved at udarbejde et digitalt mind-map, kan de voksne følge projektet og analysere om projektet giver nye opdagelser om børnene set i relation til institutionens overordnede mål og læreplan. Det bliver muligt at få svar på hvilke opdagelser, der giver energi og begejstring i børnegruppen, hvilke der skaber et koncentreret og kreativt læringsmiljø for børnene. Det er også her man kan have en dialog om hvordan forældrene og de øvrige kolleger kan blive inkluderet i projektet.



Kommunikation og formidling

Dette tema er indlejret i den projektorienterede arbejdsform, Man kan understøtte netop dette tema ved at give børnene en mulighed for at lave en projektfortælling ved hjælp af en dokumentationsvæg, hvor andre børn, voksne og forældre, kan følge med i læreprocesser og projekt.

De voksne kan sideløbende lave en beskrivelse af de faglige perspektiver og dermed henvende sig til kolleger og forældre i et fagligt perspektiv.

Hvordan kommer vi i gang med at arbejde projektorienteret?

Som det fremgår af eksemplet med jakken er det let at komme i gang med at arbejde projektorienteret. Børnene viser vejen og det er pædagogens evne til at lytte med øjne og ører til det, der optager børnene.

I den projektorienterede arbejdsform har pædagogen en mere utraditionel rolle og det er vigtigt løbende at kunne reflektere over sin egen nye rolle. Det handler om at have fokus på pædagogen som undersøgende sammen med børnene i modsætning til den traditionelle, hvor pædagogen, som det første, formidler sin egen viden og interesse til børnene.

AAAAAAA

Skulle du efter at have læst denne artikel have lyst til at blive klogere på "projektorienteret arbejdsform" kan du rette henvendelse til pædagogisk konsulent Marianne T Hansen på: marianneha@roskilde.dk
God arejdslyst.



IT i vuggestuen

af Anja M. Olsen, pædagog i Børnehuset Mælkebøtten

Man kan være to, Man kan være mange....

I børnehuset Mælkebøtten er vi optaget af Børns nysgerrighed, som omdrejningspunkt for det pædagogiske arbejde. Indførelse af IT i vuggestuen, er en udfordring for både børn og voksnes nysgerrighed. At være nysgerrig sammen med børnene, kræver forberedelse fra de voksne. Den første forberedelse var for mit vedkommende genopfriskning af Power-Point og introduktion til Windows Live Movie Maker.

Disse redskaber har jeg brugt flittig, både som dokumentation i forhold til forældrekredsen i vuggestuen, men også som redskab til at være nysgerrig på hvad børnene tænker, når de har set billeder/ film med sig selv og deres kammerater.

iPad - Easi-Speak og sidst men ikke mindst "Det talende fotoalbum" er de nye ord i vores hverdag.

Easi-Speak har vi brugt rigtig meget. Børnene er rigtig glade for at synge i den og høre sig selv bagefter.

Vi har deltaget i "Sprogpakken" der bl.a. har fokus på børns narrative kompetencer. Her har Easi-Speak vist sig som et godt redskab. Jeg har optaget børnenes kommentar mens de så film / billeder og efterfølgende forsøgt at få en dialog i gang med børnene omkring hvad mon de snakker op på lydoptagelserne, et "projekt" der kræver øvelse og et vist ordforråd af børnene, men vi leger fortsat videre og har givet ideen videre til en gruppe i børnehaven.

iPad er lige nu leg og øvelse i at betjene den for børnene selv, de spiller små spil og tegner samtidig med de "øver sig i at deles og snakke sammen om den."

Erfaring er med IT i vuggestuen er foreløbig, at små grupper giver det største udbytte. Introduktion til de "nye medier" er vigtig og et vist kendskab til IT fra de voksne side er ønskeligt. Skulle det knibe med IT kendskab ser det ud til, at "Det talende Fotoalbum" er et godt bud på en let og hurtig måde at komme i gang på. Et album med fysiske billeder, hvor man med tryk på 2 knapper optager lyd og en knap afspiller den igen.



IT i børnehøjde: Muligheder, rettigheder,

Medborgerskab og demokrati...

I de seneste mange år har der været en enorm udvikling på IT området. Meget nyt digitalt udstyr har skabt mange nye muligheder. Teknologien udvikler sig hele tiden og det stopper ikke her. Vi opdager, at man ikke længere behøver at være ekspert eller nørd, for at surfe eller finde sine yndlings filmklip på nettet.

De ældre chatter eller bytter billeder med deres børnebørn, og vi ser mange småbørn, der er i stand til at håndtere både smartphone og ipad.

Lille Felix med sut i munden, fik meget travlt, da han så mig. Han bladrede meget målrettet på sin mors smartphone og fandt endelig et billede, som jeg skal se. Det var en "dobbeltdækkerbus" som han fik øje på i trafikken for nylig og havde filmet med telefonen.

Et andet eksempel er

Esmeralda på 3 år der viser feriebilleder på fars tablet, mens hun fortæller om dem. Tabletten er fyldt med mange andre billeder, men der er et par stykker, som er hendes yndlings. Hun bladrer frem og tilbage i dem og fortæller om det, hun har oplevet for nylig. Hun finder hurtigt knappen til DR-Ramasjang, da vi er færdige med at snakke.



I en tid, hvor en generation fødes og vokser op i en digital verden, viser disse 2 eksempler, at man ikke mere behøver at være en nørd, for at kunne gebærde sig i den digitale verden. Teknikken bliver mere og mere brugervenlig og giver brugerne mange muligheder. I vores projekter, har vi oplevet, at arbejdet med IT teknologi, har givet børnene en ny stemme, -et nyt sprog. De begynder at kommunikere med deres omverden. De bliver nysgerrige og får nye muligheder for at undersøge verden. Min pointe her er ikke at remse alle de funktioner og muligheder op, som IT grejet har, men snarere at få fokus på, hvordan vi kan skabe ligheder i det pædagogiske arbejde så alle børn har lige rettigheder/muligheder før skolestarten.

En anden opdagelse i projektet er, at i tilgangen og ejerskabet til ipad/tablet er der stor forskel i to børnegrupper, på to forskellige områder. Næsten alle børn i den ene gruppe enten ejede eller havde tilgang til en ipad/tablet. I den anden børnegruppe kendte næsten ingen til det. Det må være forskernes opgave, at finde ud af om årsagerne er økonomiske, sociale eller kulturelle. I vores daginstitutioner kan vi, via vores pædagogiske arbejde, skabe lige rettigheder til **tilgangen til** IT teknologien og alle børn vil udvikle deres IT kompetencer.

Arbejdet med IT i børnehøjde har, for mig også et andet vigtigt perspektiv. At arbejde med IT i børnehøjde handler ikke mere kun om at skaffe eller købe det nyeste grej, men mere om hvordan vi kan udvikle vores demokrati i børnehøjde i vores daginstitutioner.

Børn har 100 sprog, med IT teknologien har de fået et nyt sprog og en ny kompetence, som sikkert vil spille en vigtig rolle, når de erobrer denne helt nye verden.

Ja, lige muligheder og rettigheder er nødvendige for fremtidens kreative medborgere. Fravær af lige muligheder og rettigheder, vil på den anden side være katastrofal!

Mustafa Göl

Konsulent for tosprogede småbørn,

IT og medier som redskab til pædagogisk refleksion...

Af Rasmus Max Byriel Andersen, Pædagogmedhjælper i Bh.Knolden

Tigergruppen skal begynde et nyt sporforløb om krop og bevægelse. Når vi starter et sporforløb starter vi altid med en samling, hvor vi snakker om projektet.

I samlingen laver vi en videnside, hvor vi taler om hvad kroppen er og hvad den kan. Fx har vi fokus på lungerne, og det at blive forpustet. Når vi taler om dette inddrager vi digitale medier ved bl.a. at bruge You Tube til at lære om lungerne og deres funktion. Vi har løbet, pustet sæbebobler, lavet forhindringsbane og meget mere. I en samling har vi bl.a. talt om det at få sommerfugle i maven. Flere fortæller, at når man rutsjer kilder det i maven, så vi måtte ud og finde en rutsjebane og mærke det på egen krop. Da vi ankom til Asgård kunne vi se at legepladsen nok ikke var helt alderssvarende, men børnene gik til udfordringerne på forskellig vis.

På Asgård filmede jeg flere frekvenser. Ud fra en film om Sigurd opdagede jeg, at jeg var så fokuseret på ham og det at guide ham motorisk, at jeg først bagefter bemærkede at Frederik også roste og hjalp ham igennem udfordringen. Sikke en empati!! Da vi bagefter i samlingen brugte mini projektor i loftet og viste filmfrekvenser fra turen, var der en fælles opbakning fra hele gruppen børnene imellem. Børnene sagde bl.a. sagde: "godt gået Sigurd". Derudover fik børnene mulighed for, efter en lang og motorisk udfordrende dag, at ligge på gulvet og slappe af, mens vi talte om vores oplevelser.

Vores pædagogiske refleksioner har været, at vi ved at bruge IT og medier, kan få øje på andre og nye pædagogiske vinkler og social dynamik i børnegruppen. Vi kan søge viden og blive





Geocaching i Børnehuset Knolden

Vi har valgt at arbejde med Geocaching, som er en digital form for skattejagt. Geocaching er tilgængelig for alle, der har en smartphone, tablet eller en GPS enhed.

Børnehavegruppen havde på dette tidspunkt tema om "Årstidernes gang." Vi så derfor straks en spændende og anderledes mulighed i at bruge Ipad'en som et digitalt medie sammen med natur temaet.

Vi opdagede at over halvdelen af børnene havde en Ipad hjemme. Ved at bruge institutionens I pad i vores pædagogiske aktivitet ,så vi en mulighed for at kunne støtte de børn, som ikke selv har IT muligheder hjemme, i at få digitale kompetencer.

Vi oplevede at Ipad /tabletten fangede børnenes interesse på en ny måde og den gav os nye spor at arbejde videre med.



Børnenes Bullerby, Børnenes Stemme

Af Lone Ørnø fra Bullerby

IT i børnehøjde..... "at se verden med børnenes øjne og stemmer..."

I Børnehuset Bullerby arbejder vi med nysgerrighed. Vi arbejder med børns spor og med at undersøge verden set med børnenes øjne og stemme.

Vi har valgt at kalde vores pædagogik for Nysgerrighedens Pædagogik.

Værdierne i Nysgerrighedens Pædagogik er Nysgerrighed, Lytning og Tiltro.



Da vi hørte om og tilmeldte os "IT i børnehøjde", var vores første tanker, hvordan vi kunne bruge hele IT universet som en del af det, at se verden med børnenes øjne og stemmer.

Samtidig var det vigtigt for os, at IT-projektet blev en integreret del af vores Pædagogik, vores barnesyn og vores værdier.

Vi tænkte straks over, hvordan IT kunne blive en del af den måde vi indretter vores rum på og den måde vi har valgt at aldersopdele børnene på.

Vi tænkte i IT stationer.

Inden vi blev introduceret til at være med i IT-projektet, havde vi gjort os tanker om at få computere i børnehøjde og børnene var så småt begyndt at eksperimentere med at tage billeder af deres egen hverdag.

Vi var inspireret af en bog fra Reggio Emilia, hvor børnene selv præsenterer deres institution via tegninger, fotos og fortællinger.

I løbet af IT-projektet voksede vores tanker om at få børnenes egne fortællinger knyttet til institutionen.

Det der nu er blevet vores drøm, er at få skabt en digital fortælling billeder, film, digital indtaling m.m. om vores institution baseret på børnenes oplevelser og fortællinger.

En "Børnenes institutionsbeskrivelse"

Vi er startet med fotofortællinger og arbejder os fremad herfra.

Det har været en proces, ligesom alt andet i vores pædagogik, at turde give slip, at lade børnene eksperimentere med de digitale medier i dagligdagen og blive nysgerrige på medierne sammen med børnene.





Børnenes institutionsbeskrivelse

Fra Redskabsskur til Eksperimentarium

I løbet af IT projektet har vi talt meget om, hvordan IT-stationerne skulle se ud i vores institution. Hvad skal være til rådighed, hvad skal de bruges til m.m.

Vi havde et gammelt redskabsskur på vores legeplads, hvor en pedel fra svundne tider holdt til.

Vores tanker omkring nysgerrighedens pædagogik og vores legeplads fandt pludselig vej ud i det gamle skur, og vi besluttede os for, at skuret skulle tømmes, og fremadrettet blive børnenes skur.

I starten var meningen, at børnene skulle have store genbrugskonstruktionsmaterialer, de kunne tage ud og bruge i leg på legepladsen, men da vi i IT-projektet stiftede bekendtskab med bl.a. Easi-scope og Easi-speak, begyndte vores tanker at rulle.

Vi kunne lave skuret til et udendørs eksperimentarium.

Der skulle være byggematerialer, naturindsamlingsting, computere, mikroskoper terrarier m.m.

Skuret er nu næsten færdigt og vi glæder os til at børnene skal indtage herlighederne.





Billeder fra

Konferencen - Børn og unges digitale virkelighed

Marts 2012

