

De Digitale Medier som Pædagogisk Redskab



Børnehaven Taarnborg



Nyborg
KOMMUNE

Se mere til gulvet her: <https://youtu.be/-HpMNInMHLo>

Indholdsfortegnelse

DE DIGITALE MEDIER ER KOMMET FOR AT BLIVE!	4
PÆDAGOGISK REDSKAB	5
WIZEFLOOR	6
FILM OG MEDIEPÆDAGOGIK.....	6
IPADEN	7
ROBOTTER	9
DE 6 LÆREPLANSTEMAER ift. DE DIGITALE MEDIER	11
IT I DAGLIGDAGEN.....	14
<i>IPHONE, IPAD & DOKUMENTATION</i>	<i>14</i>
<i>AULA.....</i>	<i>14</i>
<i>FACEBOOK.....</i>	<i>14</i>
LÆRINGSSPIL TIL IPAD eller TABLET	15
FREMTIDSPLANER.....	25
VIDENSDELING	25

DE DIGITALE MEDIER ER KOMMET FOR AT BLIVE!

Vi lever i et moderne teknologisk samfund, hvor it er blevet et vilkår. Vi har derfor for flere år siden valgt at forholde os til det i vores pædagogiske praksis.

Vi har i Børnehaven Taarnborg en stærk it-profil, både i børne såvel som i voksenalderen.

De digitale medier er for de fleste børn motiverende i sig selv. Så hvorfor ikke tillægge dem værdi og et læringsperspektiv? Det er det vi, i Børnehaven Taarnborg, har arbejdet stærkt hen imod i snart en del år nu - og vi synes selv, vi er ret godt på vej!

Børnene skal gives mulighed for at indtage verden på flest mulige måder i udviklende pædagogiske læringsmiljøer¹ – derfor er det vigtigt at vores funktionsopdelte børnehaver tilbyder så differentierede værksteder som muligt. Blandt andet derfor har de digitale medier sin berettigelse. De skal ses som endnu et redskab på lige fod med ler, papir og farver i atelieret, musikinstrumenterne på musik & drama loftet samt værktøjet i træværkstedet.

”Kort sagt er digitale medier endnu et pædagogisk værktøj, men det afgørende er fortsat pædagogikken, og hvordan pædagogerne bruger de digitale muligheder”.

(Ph.d. Klaus Thestrup)

Vi deltog i 2014/15 i projektet *”Forskning i og praksisnær afdækning af digitale redskabers betydning for børns udvikling, trivsel og læring”*. Vi sad med i netværksgruppen *”Alle har ret til at være en del af et fællesskab – digitale redskaber skal understøtte, at vi når alle børn, og de får tilpasse udfordringer”*. Vi var dog blot med på sidelinjen, da vi netop i denne periode havde personale afsted på inklusionsmodul. Men vi var med til at starte processen op og give input hertil. Herefter måtte vi så lade andre ligge institution til praksis delen.

¹ Nyborg kommunes Dagtilbudspolitik 2013. <http://www.nyborg.dk/~media/NyborgKommune/Files/Politik/Politikker/Dagtilbudspolitik.pdf?la=da>

² Ministeriet for børn, ligestilling, integration og sociale forhold http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_70748/cf_202/Projektbeskrivelse.PDF

I 2017 kom KL med et udspil til at højne kvaliteten i dagtilbud.³ Dette udspil indebærer bl.a. at alle dagtilbud skal gøre brug af digitale medier til at skabe nysgerrighed gennem leg og læring. Dette princip er udarbejdet på baggrund af ovenstående projekt⁴, og vi er stolte af at kunne sige, at vi siden 2013 har arbejdet med digitale medier i børnehøjde.

2017 blev også året, hvor vi kunne begynde at kalde os **Film og Medie institution**. Da vi netop har en stærk it profil, blev vi udvalgt til at deltage i Pixi Film og Det Danske Filminstituts forskningsprojekt, hvor man ville undersøge og dokumentere film og mediepædagogiske aktiviteter hos 3-6 årige børn og deres pædagoger.

Forsker Steen Søndergaard udarbejdede, ud fra sine observationer hos os og 9 andre fynske institutioner, en rapport, og i sensommeren 2018 udkom en pædagogisk App (Filmcentralen/For de yngste) som vi har været tester af. Herefter er det så meningen, at vi skal bidrage med vidensdeling og forankring af Best practice indenfor det film og mediepædagogiske område i kommunerne og videre ud i landet.

PÆDAGOGISK REDSKAB

Vores mål er, ved hjælp af de digitale medier, at skabe rammer, hvor børnene får mulighed for at eksperimentere, undersøge, fordybe sig og være en del af noget.

Medierne kan pædagogisk bruges som et inkluderende redskab til at få flest mulige børn med i fællesskaber. *Børn i udsatte positioner* ses ofte at have nemmere ved deltagelse i og omkring de digitale medier, da de har nogle fastere og mere strukturerede "spilleregler", som gør det lettere for børnene at gennemskue, hvad der forventes af dem.

I Børnehaven Taarnborg benytter vi de digitale medier ud fra teorien om det fælles tredje. En stor fælles interesse for såvel børn som den voksne. Hermed bliver fokus

³ http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_81109/cf_202/Godt_p-vej_-_Dagtilbuddets_betydning.PDF

⁴ Ministeriet for børn, ligestilling, integration og sociale forhold http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_70748/cf_202/Projektbeskrivelse.PDF

på det barnet eventuelt har svært ved, flyttet over til et fokus på den fælles interesse – nemlig aktiviteten omkring medierne.

Når vi leger med iPad, Bee-Bots, på gulvet m.m., er det med henblik på læring gennem leg. Legen og processen er det vigtigste – resultatet kommer i sidste række.

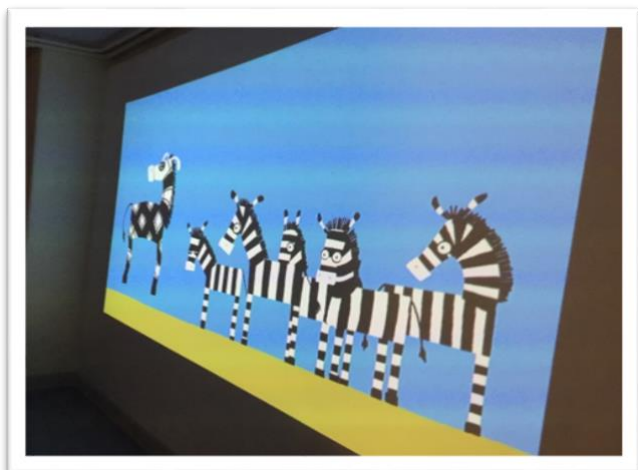
WIZEFLOOR

Det interaktive gulv/ WizeFloor – **GULVET** – som det dagligt omtales, fremmer social og kinæstetisk læring – det vil sige kollektiv læring gennem fysisk leg og bevægelse. Fra en projektor monteret i loftet projiceres læringsspil ned på gulvet, og børnene bruger deres krop til at interagere med gulvet og løse små opgaver, såsom puslespil, vendespil, rimeord, sammensatte ord m.m. Børnene og de voksne kan sammen udarbejde spil via iPad. Ved aktivitet på gulvet har vi stor fokus på de sociale kompetencer og samarbejdsevner, hvilket bidrager til at børnene opnår større selvforståelse.

YouTube er også et kæmpe hit. Vi finder musik i alle genrer, vi lytter og danser. Vi får pulsen op til gangnamstyle, og vi slapper helt af til Vivaldis symfonier. Herudover laver vi vores egne koreografier til MGP og Let it go.

FILM OG MEDIEPÆDAGOGIK

I vores dagligdag bruger vi det at se film i større eller mindre grupper som en pædagogisk aktivitet. Filmene er små korte film, med emner som børnene kan forholde sig til – og bearbejde oplevelser og følelser igennem. Vi bruger det som en slags digital dialogisk film. Filmen er en visuel og auditiv støtte for børnene, så



Vi ser vores ynglingsfilm Zebra. Om Zebraen der støder ind i et træ og mister sine striber og bliver anderledes end de andre zebraer. Hvad mon de andre zebraer gør?

vi har deres fulde opmærksomhed og

deltagelse – også sprogligt.

Efterfølgende laver vi forskellige medie lege (f.eks. Stopmotion) der lægger sig op ad filmens handling eller tema, igen med fokus på børnenes sproglige udvikling og ikke mindst samarbejde.

IPADEN

På iPaden er der installeret en del læringsspil. Spil, som børnene i ny og næ nyder at sidde sammen om. Spillene er nøje udvalgt, så de er med til at støtte op omkring de 6 læreplanstemaer. De er inddelt så de matcher barnets alder.

Herudover bruges iPaden som et vigtigt pædagogisk redskab til voksenstyrede aktiviteter. Blandt andet:

- **Stopmotion / Pixilation.**

Vi skaber vores egne små film ved hjælp af stopmotion app. Vi bruger os selv som statister, noget legetøj eller også kreerer vi selv nogle figurer, som vi fortæller en historie med. Børnene oplever stilbilleder komme til live, og får større forståelse for de digitale muligheder.

- **Puppet Pals.**

Vi laver vores helt egen dukketeater på iPaden. Vi arbejder sammen eller alene. Vi styrer dukkerne og indtaler vores fortælling. Bagefter kan vi både se og høre det, vi har lavet, og vise det til vores venner og forældre.

- **3D Coloring.**

Via iPaden oplever vi vores farvelagte billeder komme til live. Vi tager en pause fra den travle dag, sætter os ned og lader roen falde over os og farvelægger det printede motiv. Og så er det en stor oplevelse som giver børnene en helt ny dimension, samt udfordrer dem kognitivt. De bliver måske nysgerrige på, hvordan det overhovedet kan lade sig gøre at motivet



bevæger sig?

- **Børnenes egne fortællinger.**

Vi bruger forskellige apps til at lade børnene skabe deres egne digitale produkter. Her kan de lave alt fra sangbøger, bøger, billedbøger, film, tegninger osv. Kun deres og vores fantasi sætter grænsen. Eksempler på disse apps er *Book Creator*, *iMovie*, *Puppet Pals* og *Toontastic 3D*.

- **Osmo & Marbotic**

Osmo og Marbotics er interaktive spil, men som kræver fysisk tilbehør. En god kombination af det digitale og det fysiske materiale, som gør det sjovt og spændende. De tilbyder flere forskellige spil, som alle udfordrer børnene kognitivt.



- **Geocaching.**

Geocaching er en moderne form for skattejagt, hvor der bruges en GPS-modtager til at lokalisere "cachen", som skatten hedder.

Vi går på skattejagt i nærmiljøet, lærer at navigere efter kompas, får bevæget os, nydt og udforsket naturen og får snakket en del. Vi er fælles om det – og vi oplever en stor fællesskabsfølelse.

ROBOTTER

Programmering i børnehøjde.

Børn er åben for at eksperimentere og legen med robotter er det mest naturlige i verden for dem, da de vokser op i en verden fyldt med teknologi. Programmering er fremtidens job - og der bliver brug for mange der kan det. Netop derfor er det også vigtigt, at vi allerede i børnehaven begynder at gøre dem nysgerrige på denne teknologi – helt i børnehøjde naturligvis. Legen med de forskellige robotter lærer bl.a. børnene om kontrol og rækkefølge, og er dermed god til at lære dem om årsager og effekt af deres handlinger.

Bee Bot & Blue Bot

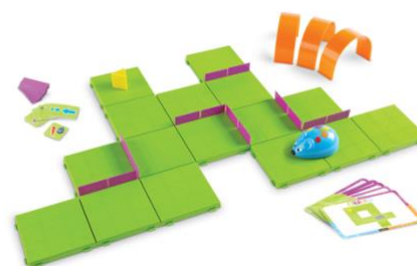


Legen med Bee Bot og Blue Bot giver børnene forståelse for de helt grundlæggende trin i programmering. Herudover er det kompetencer som retningsans, hukommelse, at tænke i sekvenser, tænke logisk, forudse begivenheder, og fejlsøge som børnene kan opøve ved legen med disse små bi-robotter.

Robotmus



Legen med robotmusen giver som Bee Bot og Blue Bot børnene forståelse for de grundlæggende trin i programmering. I legen med robotmusen er der også lagt op til at børnene selv skal lave en bane til musen, som den skal "køre" på for at finde frem til osten. Så når børnene har "fanget" principperne med programmeringen af musen, kan de reelt set selv lege med musen.



Ozobot

Legen med Ozobot er legen med farvekoder. Børnene tegner forskellige baner med tusch og indtegner koder som får robotten til at gøre forskellige ting. På denne måde lærer børnene om sekvenser.



Dash & Dot

Dash er i stand til at bevæge sig, danse, lyse op, lave lyde, undgå forhindringer og tilmed reagere på stemmer. Den bliver en del af børnenes fantasiverden og reagerer på børnenes handlinger. Dot er en ikke bevægelig robot som kan stort set det samme som Dash, bare ikke bevæge sig. Børnene kan styre / programmere begge robotter via iPad, og det er med til at gøre dem nysgerrige på teknologien.



KUBO Robotter

I legen med KUBO bruges de helt rigtige kodningsregler – så her kommer børnene godt i gang med kodning / programmering. Så “fanger” børnene disse regler helt fra starten, opnår de en god forståelse for teknologien, som kan være en god kompetence i det 21. Århundrede. KUBO er en lille sjov robot som lyser og blinker og dermed fortæller os, om det vi beder ham om er rigtigt eller forkert.



Tinkerbots

Med disse spændende robotsæt, hvor børnene skal bygge deres egne robotter, kan børnene udforske hvor sjov programmering egentlig er. De kan få en bil til at køre, en hund til at logre med halen eller til at gå m.m Det er næsten kun fantasien, og nå ja programmeringsevnerne der sætter



grænsen! Sæt i gang 😊 Legen med disse robotter styrker handling / konsekvens, problemløsning og logisk tankegang.

DE 6 LÆREPLANSTEMAER ift. DE DIGITALE MEDIER

Ved brugen af de digitale medier kan vi understøtte samtlige af de 6 læreplans-temaer.

Alsidig personlig udvikling.

- Vente på tur
- Videns tilegnelse via nye /andre medier. (Google, YouTube m.fl.)
- Omverdens bevidsthed (f.eks. Google Earth,)
- Selverkendelse → lærer om sig selv
- Rollelegs spil på iPad.
- Vendespil på iPad og gulvet.
- Diverse apps, f.eks. Dr. Panda spil
- Succesoplevelse at kunne skabe en film / en bog i samarbejde med andre.

Social Udvikling.

- Inklusion -> at være en del af et fællesskab.
De digitale medier som redskab til at skabe deltagelse.
- Interaktion på tværs af alder.
- samarbejde / kommunikation
- Øves i at give plads til andre.
- Lære de sociale spilleregler.
- Får øjne op for andre end lige vennen (relationer).

- At deles og at vente på tur øves

Kommunikation og Sprog.

- Nye ord
- Nye begreber
- Barnet trænes i genfortælling og at digte videre (Film / samtale)
- Øget bevidsthed omkring bogstaver, tal og lyde (gulv og iPad).
- Kendskab til former (gulv og iPad).
- Sprogets lydside (via spil med lyd på gulv og iPad).
- Rimeord og ordforståelse - > tage billeder af ord der rimer eller bestemte ting.
- Børnenes egen fortælling f.eks. via Book Creator, Puppet Pals, Film, Stopmotion
- Samtale om samarbejdet ved produktion af stop motion.
- Samtale / forhandling i og omkring spillene på gulvet.
- De forskellige apps f.eks. Smart Numbers +Letters samt, Lolas alfabet + Matematik tog, Bamsemix m.fl.

Krop, Sanser & Bevægelse.

- Finmotorikken trænes. (Stopmotion)
- Øje – håndkoordinationen(iPad) / øje – fodkoordination (gulv).
- Sanserne stimuleres -> føle (berøring af skærm, gulv), høre (lyden) og synssansen (billeder, video).
- Kamerafange. (fangeleg (tic)).
- Vi bruger hele huset og naturen til at fotografere i.
- Geocaching m. iPads.

- Læring gennem fysisk aktivitet på gulvet.
- Aktivitetsspil samt YouTube på gulvet (dans - pulsen kommer op).
- Just dance via YouTube og Projektor
- JitterBug (koordinering og pulsen op! Hvem rammer insekterne?)
- Pixilation

Natur, udeliv og science.

- Ud i naturen og fotografere.
- Geocaching m. iPads.
- Via spil/apps erhverver børnene sig viden om naturen og fænomener.
- Spil / apps på iPad/ gulv om dyr, natur og årstider.
- App'en Pettsons opfindelser, Inventioneers, Dr. Panda Gård og Toca Nature.
- Digitalt mikroskop – vi undersøger kryb og kravl.
- Diverse natur apps
- Dokumentarfilm
- Observer årstidernes skiften med kamera.
- Lave timelapse film over naturens gang / se planterne gro
- Lave animationsfilm hvor vi bryder tyngdekraften.

Kultur, æstetik og fællesskab.

- Brug af Wizefloor, iPad, computer, iPhones, Apps m.m.
- Fotografering - > billeder, video, animation/stop motion.
- Internet (YouTube, Google m.m.).
- Spil (Apps)
- Medskabere af spil /apps til Wizefloor.

- Vi laver selv film.

IT I DAGLIGDAGEN

IPHONE, IPAD & DOKUMENTATION

I børnehaven Taarnborg har alle fastansatte en iPhone, og her i 2021 i forbindelse med Aula, har vi også fået iPad, som personligt redskab. Disse bruges til intern formidling kollegaerne imellem, men også til pædagogisk dokumentation og ikke mindst til kontakt med forældre. Forældrene kan f.eks. kontakte primærpædagogen med en kort besked pr. sms eller pædagogen kan sende et lille billede af guldklumpen i fuld vigør, efter en eventuel svær aflevering.

iPhonen og iPaden bruges også som redskab til dokumentation. Vi tager billeder i dagligdagen, og via collager og billeder, formidles vores læreplansarbejde. Herefter sendes det direkte til Aula, og til tider vores officielle facebookside.

AULA

Aula er Nyborg Kommunes it-system for alle daginstitutioner, samt for skolerne. På www.aula.dk skal forældre ved opstart via NemID digitalt ajourføre kartotekskort m.m. Via app kan forældre melde sygdom, fravær, ferie samt modtage dokumentation og anden information fra både kommune og dagtilbud. Dagligt skal forældre også tjekke deres barn ind og ud, via opstillede touch skærme i børnehaven.

FACEBOOK

Vi har en officiel Facebook side⁵, hvor vi fra tid til anden, reklamerer lidt for, hvad vi går og laver i børnehaven til daglig. Vi vil gerne opfordre Jer forældre til at like siden

⁵ <https://www.facebook.com/pages/B%C3%B8rnehaven-Taarnborg/193915994100413>

og gerne dele siden med jeres venner og familie, samt dele vores opslag når de kommer. På denne måde kan I hjælpe os med at udbrede kendskabet om vores dejlige børnehave. På forhånd tak. 😊

LÆRINGSSPIL TIL IPAD eller TABLET

Herunder er en lille liste af udvalgte lærings spil, som vi blandt andre tilbyder børnene i ny og næ. Og som med fordel også kan tilbydes derhjemme. Uddybende liste kan fås ved henvendelse til Kristina.

Dr. Panda Restaurant 1+2 +3+ Asien



Restaurant 1 er til de 3-4-årige, mens Restaurant 2+3+Asien er til 5-8-årige.

Læreplanstemaet: Alsidig personlig udvikling.

Børnene lærer hvordan de enkelte køkkenredskaber fungerer, og de bestemmer selv, hvordan de vil tilberede, de mange forskellige råvarer.

Denne app er god fordi: Den lærer børnene om selve processen, i hvordan man laver mad, og hvad der sker med råvarerne, når man anvender de forskellige køkkenredskaber.

Pettson's Inventions 1+2+3



For de 5- 8 årige. Spil det gerne sammen med barnet. Det er sjovt og lærerigt.

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling samt Natur, udeliv og science.

Børnene skal hjælpe Peddersen og Findus med at lave opfindelser. Børnene skal gennemskue hvilke dele der skal anvendes og hvor de skal placeres, for at opfindelsen fungerer.

Denne app er god fordi: Den stiller krav til at

tænke logisk og kreativt.

Dr. Panda Køkkenhave



Fra ca. 3 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling samt Natur, udeliv og science.

Børnene kan dyrke og høste forskellige frugter og grøntsager.

Denne app er god fordi: Børnene lærer processen med at plante og dyrke forskellige grøntsager og frugter.

App for børn – gratis børnespil



+0-4 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Krop, sanser & bevægelse.

Puslespil med små minispil indbygget.

Denne app er god fordi: Den træner børnenes evne til logisk tænkning. Børnene udvikler herudover også deres finmotoriske færdigheder og koordinering.

Busy Shapes



Fra ca. 2 år og opefter

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Krop, sanser & bevægelse

Børnene skal løse små opgaver – lidt ligesom den spand med forskellige former og huller, som vi kender.

Børnene lærer forskellige former at kende, og at håndtere dem via forskellige opgaver gennem spillet.

Denne app er god fordi: Børnene udvikler logisk tænkning, det stimulerer børns intelligens gennem positiv vejledning og motivation - inspireret af Jean Piaget. Børnene udvikler deres finmotoriske færdigheder og koordinering.

My playhome



3-5 år +-

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Social udvikling.

Et interaktivt dukkehus, hvor børnene kan bruge alt, lige fra at tænde tv'et, gå i bad, stege æg m.m. Barnet kan spille med en ven på en anden iPad.

Denne app er god fordi: Børnene får mulighed for at lave rollespil, og derigennem forstå sig selv og omverden.

Toca Builders



5-8 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling samt Kultur, æstetik og fællesskab.

Børnene møder seks nye byggevenner på en ø langt væk fra alting. Her kan de skabe en helt ny verden med klodser. Hop, gå, rul og drej med de seks forskellige figurer og brug deres evner til at bygge, alt det du kan forestille dig!

Denne app er god fordi: Det er et sjovt spil for børn, som kan udvikler deres fantasi og kreativitet og giver dem nye måder at udtrykke sig på.

Fuzzy House



+4 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Kommunikation og sprog, Social udvikling.

Et sjovt interaktivt dukkehus, med plads til fri leg og kreativitet. Huset er beboet af strikkede Fuzzy.

Denne app er god fordi: Børnene kan lege hverdagens liv i Fuzzyernes hus. De kan bruge deres fantasi, og de kan få omsat nogle af de ting de "tumler med" til handling via leg med disse søde strikkede bamser.

Dr. Panda Supermarked



+2-5 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Social Udvikling samt Kommunikation og sprog.

Børnene skal hjælpe dyrene med at finde de rigtige varer i supermarkedet, veje grøntsager, samle indkøbsvognene sammen og organisere affaldet i de rigtige containere. Spillet hjælper med at udvikle børnenes finmotorik, kreative leg og kritiske tænkning.

Denne app er god fordi: Spillet har en pædagogisk tilgang som er med til at lære børn om hverdagen, livet og verden omkring dem.

Toca Boca Doctor

+3 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Krop, sanser & bevægelse samt Kultur, æstetik og fællesskab.

I spillet er børnene lægen. De skal igennem små sjove puslespil samt andre små miniopgaver behandle forskellige "lidelser", lige fra plaster på et sår til et brækket ben.

Denne app er god fordi: Den introducerer børnene for den menneskelige krop, og de får øvet både deres finmotorik og koordination.

Quick Maths Jr.

5 år ->

Læreplanstema: Kommunikation og sprog.

Sjove spil til at udvikle talforståelsen med. Dækker matematikkens hovedelementer, inkl. at tælle, lægge til, trække fra, talskrivning m.m.

Sværhedsgrad kan tilpasses.

Denne app er god fordi: Barnet lærer på en sjov og stille og rolig måde i sit eget tempo om tal og matematik.

Bee Bot

+ - 4 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Kommunikation og sprog, Kultur, æstetik og fællesskab.

Programmering i børnehøjde.

App baseret på den højtelskede fysiske Bee-Bot robot. App'en gør det muligt at lege med retningsans – barnet får styr på højre, venstre, foran, bagved osv.

Denne app er god fordi: Barnet lærer om årsager og effekt af dets handlinger og bliver gennem leg introduceret til teknologiens verden.

Bamse Mix



3 år

Læreplanstema: Kommunikation og sprog samt Alsidig personlig udvikling.

Børnene lærer at sortere og kategorisere. f.eks. Dyr, Tøj, Frugter m.m. Igennem appén kan man styrke barnets evne til at iagttage billeder og ligge mærke til detaljer.

Denne app er god fordi: Der arbejdes med udviklingen af barnets ordforråd, korttidshukommelse og visuel opmærksomhed.

What´s Diff 1+2+3



Diff 1 er til de +3årige, Diff 2 er til de +3,5årige og Diff 3 er +4årige.

Læreplanstema: Kommunikation og sprog.

Hvad er ANDERLEDES?
Ud af 4 billeder skal barnet vælge det billede fra som er anderledes.

Denne app er god fordi: Den øver børnenes kognitive, sproglige og visuelle opfattelsesevner, især de visuelle differentieringsevner.

Lær Klokken



Fra 4 år

Læreplanstema: Kommunikation og sprog, Alsidig personlig udvikling.

Børnene spiller spil og lærer at aflæse klokken,

Denne app er god fordi: Den er sjov, og samtidig lærende. Gennem leg lærer børnene klokken.

Toca Nature



5 – 8 år

Læreplanstema: Natur, udeliv og science samt Alsidig personlig udvikling.

Børnene lærer naturen og verden at kende. Børnene er med til at formgive naturen og se den udvikle sig. Plante træer, og se dem blive til skove. Samle bær og fodre dyrene... Oplever naturens magi.

Denne app er god fordi: Børnenes fantasi får en masse energi mens de lærer en masse om naturen og verden.

Pepi Tree



Fra 3 år ->

Læreplanstema: Natur, udeliv og science, Alsidig personlig udvikling samt Kultur, æstetik og fællesskab.

Pepi Tree er et pædagogisk spil, hvor børnene får en masse viden om dyrene: hvordan de ser ud, hvad de spiser, hvordan de får deres mad og hvor præcis de bor - i træet.

Denne app er god fordi: Aktiviteterne er

alderssvarende, sjove og lærerige. Børnene får viden om de dyr der bor i træet

Lolas Alfabettog – Lær at læse



3-6 år

Læreplanstema: Kommunikation og sprog, Alsidig personlig udvikling.

Børnene skal med Lola ombord på læretoget.

Denne app er god fordi: Der er 5 spændende spil, der stille og roligt gør børnene fortrolige med alfabetet og store og små bogstaver.

Lola Pandas Matematiktog



3-6 år

Læreplanstema: Kommunikation og sprog, Alsidig personlig udvikling.

For at få alle Lolas venner med til fest skal børnene hjælpe hende med at løse nogle problemer undervejs med toget.

Denne app er god fordi: Der er 19 spændende spil, der stille og roligt lærer børnene færdigheder som at lægge sammen, trække fra og lave små puslespil.

Fix The Factory



Fra 5+ år

(samme princip som Bee Bot – OBS på at dette spil kan være kompliceret)

Læreplanstema: Sproglig udvikling, Kulturelle udtryksformer.

Humanoid robotten Ev3rstorm skal have hjælp til at sætte de fejlplacerede batterier på robotfabrikken på plads.

Denne app er god fordi: Børnene lærer basis programmering og introduceres for sekvenser. Logisk og kreativ tænkning / Problemløsning.

Duckie Deck Gotta Go



Fra ca. 1 1/2 år
Mindre søskende
Vuggestue/Dagleje

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling, Krop, sanser & bevægelse.

Pottetræning på en helt ny måde. En meget simpel app – hvor barnet styrer det lille monster, og får det til at spise, drikke, og så smide bleen for at sætte sig på toilettet for at lave nr. 2. Barnet kan tørre numsen, følge pølsen på vej ned i afløbet. Alt sammen i friske farve og med godt humør – som gør det sjovt for det lille barn.

Denne app er god fordi: Børnene udvikler deres finmotoriske færdigheder og koordinering.

Duckie Deck Huff n´ Puff



Læreplanstema: Natur, udeliv og science, Krop, sanser & bevægelse.

Fra ca. 1 ½ år
Mindre søskende
Vuggestue / Dagpleje

Børnene skal puste ind i mikrofonen på iPaden, og så får de forskellige ting på skærmen til at bevæge sig.
Børnene lærer om de fysiske effekter af vind og luft, de kan teste deres egne evner og udvikle deres lungekapacitet.

Denne app er god fordi: Børnene udvikler deres motoriske færdigheder og koordinering.

Menneskets Krop



Fra 4 år

Læreplanstema: Alsidig personlig udvikling. Kommunikation og sprog, Social udvikling, Natur, udeliv og science, Kultur, æstetik og fællesskab.

Børnene kan lege med en model af kroppen. Alle dele er animerede og interaktive. Hjertet slår, maven bobler, lungerne ånder, huden føler osv. De kan se skelettet, musklerne, hvad der sker når vi spiser osv.

Denne app er god fordi: Børnene opnår en dybere forståelse af verden (kroppen).

sig selv gennem dem, gøre sig sjældne, som de kan tage med sig i rygsækken i den virkelige verden. Og karaktererne i spillene er skønne elskelige dyr, som man både som forældre og pædagogisk personale kan stå inde for at børnene spiller med.

NBORG

/ergaard

arts 2021

FREMTIDSPLANER

Vi er fortsat meget glade for vores Wizefloor samt vores daglige arbejde med iPads, og vi udvider stille og roligt vores repertoire med øvrige digitale medier. Vi holder os løbende ajour med, hvad der rør sig ift. it i børnehøjde. Vi deltager på konferencer og kurser, når dette giver mening for at sikre, at vi har den nyeste viden. Hermed kan vi også konstatere, at vi i dagtilbuds-regi, er godt med.

Vigtigt er det også at arbejde med it på en måde, hvor det giver mening – og hvor det naturligt falder ind i den dagligdag, vi allerede har. Altså hvor vi ikke skal til at opfinde helt nye besværlige ting. Og det er netop derfor iPaden og dens mange muligheder er fantastisk. Den er lige ved hånden og rummer et hav af uudforskede muligheder – det er kun vores fantasi der sætter grænsen.

Herudover vil vi fortsætte med at arbejde med film og mediepædagogik, hvilket både børn og voksne synes er spændende. Vi vil besøge børnebiffen 1-2 gange årligt samt gå endnu mere i dybden med de mediepædagogiske aktiviteter, gerne med filmcentralens app.

Vi vil gerne blive endnu bedre til programmering. Vi har lige før corona ramte indkøbt nye robotter (tinkerbots) samt under corona fået et kort intro kursus til KUBO robotten – så vi glæder os til endnu mere kodning og programmering i børnehøjde fremad.

Herudover har it værkstedet et stort ønske om flere iPads. Så det hele kan blive endnu mere i børnehøjde, end det er på nuværende. Drømmen er, at de kan stå fremme med de kreative film skabene apps installeret på – så børnene selv kan gå til og fra og lave film og bøger. Lige som de går til og fra legeklodserne.

VIDENSDELING

I og med at kommunerne – og dermed dagtilbuddene - skal gøre brug af de digitale medier for at højne kvaliteten⁶, har vi tilbudt andre institutioner, at de kan komme her i it værkstedet med personale og evt. en mindre gruppe børn og se, hvordan vi arbejder med it i børnehøjde. Vi er pt. den eneste institution i Nyborg, der arbejder

⁶ http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_81109/cf_202/Godt_p-_vej_-_Dagtilbuddets_betydning.PDF

så bevidst med det digitale i børnehøjde. Vi håber, der er nogen der på sigt gør brug af tilbuddet – og at der på sigt kommer flere institutioner med på den digitale bølge, så der kommer nogle sparringspartnere i kommunen.

Kristina sidder med i en digital mediegruppe i kommunen, hvor vi på tværs af daginstitutionerne mødes og sparre med hinanden om brugen af digitale medier 3-4 gange om året.



**Citat fra et barn: Vi har 2 biografer her i Nyborg.
Den nede i byen og så den her i Taarnborg.**

