Dagtilbud Langmark
Rytterkilden, Flintebakken og Dagplejen
Horsens Kommune

Anvendelse af digitale medier i det pædagogiske arbejde

Inspiration til personale og forældre

Udarbejdet af: Gül Fidan Tekman, Lea Beckgård Jensen, Winnie Bisgaard, Betina Kristensen og Lise Hansen.

2022

..og meget andet ☺

DAGTILBUD LANGMARK

Dagtilbud Langmark vil være et dagtilbud der anvender alle muligheder for at understøtte børns læring, trivsel og udvikling.

Vi vil at børnene lærer at eksperimentere med forskellige former for læringsmiljøer og læringsmuligheder. Her kan et digitalt medie være et pædagogisk redskab, hvor mulighederne er uendelige.

3 nyttige tips
Den pædagogiske aktivitet skal i fokus, ikke iPad, smartphone eller computer, men især de første gange er det lettere sagt end gjort.

1. Det går aldrig som planlagt. Mange har oplevet, at første gang de brugte en tabletcomputer med børnene, blev aktiviteten ikke gennemført som planlagt. Der gik pjat i den. Det handler ikke om dårlig pædagogik, men om at teknologien giver lyst til at pjatte.

2. Hav tålmodighed. Man skal have tålmodighed med det pædagogiske indhold. Det kan tage dage, hvor børnene afprøver alle muligheder.

3. Lyt til børnene. Børnene har ofte ideer til, hvordan man kan bruge elektroniske medier. Ideerne kan være gode at tage udgangspunkt i. Det kan dog være en udfordring for de voksne, fordi vi ikke kan forvente, at en aktivitet foregår, som vi har planlagt. Der er mulighed for en høj grad af selvbestemmelse.

<u>Aktiv læring ved fx Ipad:</u>

Børnene bliver inddraget i processen og i udførelsen af forskellige aktiviteter, det understøtter sproget, følge børns spor og udvikler fællesskaber.

Idéer til aktiviteter med aktiv læring:

- Film dit bedste sted.
  Bed børnene tage et billede af eller filme det sted i institutionen, hvor det er bedst at lege.

- **Gemmeleg**
  Børnene tager et nærbillede af det sted, hvor de gemmer sig, hvorefter de, der skal finde, får iPad'en. Legen findes også i en variant, hvor man bare tager nærbilleder af forskellige steder i institutionen, som andre derefter skal finde.

- **Fangeleg**
  Fangeren har en tabletcomputer eller et kamera. De andre er fanget, når der er taget et billede af dem. Legen kan varieres, så det skal være et billede af ryggen, hovedet eller andet.

- **Genkendelse af bogstaver**
  Øv genkendelse af bogstavlyde ved at bede børnene filme alle ting i et rum, der begynder med forskellige bogstaver.

- **Lav film**. Med eksempelvis iMovie er det let at lave film – også for børnehavebørn. Børnene bliver instruktører og skuespillere, og de lægger selv musikken på. Fra en tablet er det let at distribuere filmene via mail og YouTube. (film med egne børn må ikke komme på YouTube)

- **Lav bøger**. Med en app som Book Creator kan børnene lave deres egne bøger med billeder og lyd.

Vælge de gode apps der lever op til flere af nedenstående parametre.

- **Legeværdi**. Børnene kan både lege 'som om' og 'hvad nu hvis'. Der kan både være tale om rolleleg og spil.
- **Læringsværdi**. Børnene kan tilegne sig viden om verdenen, fænomener og relationer. De kan ikke kun hjælpe børnene med at skaffe sig viden, de kan også invitere børnene til at tilegne sig viden om viden.
- **Social værdi**. Børnene får styrket deres relationer til andre børn og voksne.
- **Interaktiv værdi**. Børnene får opmuntrende tilbagemeldinger på skærmen og ved hjælp af lyd. Lyden kan understøtte selve indholdet med for eksempel en stemme, der venligt og imødekommende instruerer, eller det kan være lyd, der forstærker navigationen.
- **Æstetisk værdi**. App'en har et indbydende design, som er med til at sætte kreative og fantasifulde processer i gang hos børn.

I nedenstående katalog kan I hente inspiration til forskellige app´s. Det er ikke alle app's arbejdsgruppen har afprøvet, der er hentet inspiration andre steder fra, så nedenstående skal ses som et idekatalog. De er inddelt i lærerplanstemaerne, dog kan flere med rette anvendes i flere temaer, derfor optræder de også i mere end et tema. Sidst i kataloget finder I en liste over gode app´s der er vanskelige at placere i et læreplanstema.

***Katalog over app's – fordelt på læreplanstemaer*: - det er til inspiration og ikke alle er afprøvet hos os☺**

Sociale kompetencer

Barnet øver sig i sociale kompetencer som samarbejde/samspil, at indgå i relationer og at løse konflikter, når barnet snakker og leger med andre børn og voksne. I fællesskaber mærker barnet, hvad det betyder at være sammen med andre, og lærer at tage og få et socialt ansvar. Barnet benytter sig både af kropssprog og det talte sprog. Identitet og sociale kompetencer udvikles, når barnet kan spejle sig i andre, efterligne andre og modtage og give respons i meningsfulde og inkluderende fællesskaber.

Ipad'en kan benyttes som et pædagogisk redskab til at skabe sociale sammenhænge for barnet, hvor det har mulighed for at tilegne sig spilleregler for samvær, lege og aktiviteter med Ipad'en. Der er visse app's der særligt har fokus på den sociale del.

- **PuppetPals HD:** Et dukketeater hvor børnene selv kan vælge figurer og baggrunde. Der er mulighed for at optage en lille film hvor børnene kan bevæge figurerne og lægge stemmer til. Der er mulighed for, at man selv kan lave nye figurer og baggrunde ved at tage billeder med Ipad'en – på den måde er børnene medskabere af historien. **Alder 2-6**

- **PicCollage:** App'en kan bruges til at lave forskellige collager af de billeder som børnene selv har taget. Der er mange forskellige baggrunde og layouts. Børnene kan i fællesskab, skabe en masse kreative collager der kan overføres til en pc og printes ud. (Se vejledning for overførsel til pc) **Alder 2-6**

- **Shadow Puppet:** I denne app kan børnene lave en 'film' eller bog/fortælling gennem billeder. Barnet tager nogle billeder med Ipad'en, vælger hvilke der skal bruges, og kan nu indtale en historie/fortælling til billederne. **Alder 2-6**

- **Videostar:** Her kan børnene lave musikvideoer sammen. Der vælges en sang – enten en gratis, eller en man har lagt på Ipad'en. Til disse sange er der nu mulighed for at benytte flere forskellige effekter. Efterfølgende kan musikvideoen vises til resten af børnegruppen. Alt efter alder på barnet, er der muligvis brug for en voksen til at holde Ipad'en. **Alder 2-6**

- **Toca Store:** Rollespil hvor 2 børn kan handle ind sammen. Det ene barn er ekspedient og det andet er kunde. I fællesskab eller på tur kan der vælges varer i de forskellige kataloger. Efterfølgende vælger kunden hvad han/hun vil købe og ekspedienten bestemmer en pris. Kunden betaler det rette antal mønter og der kan nu handles igen. Børnene lærer at vente på tur og de kan evt. skifte roller når de er færdige. **Alder 3-5**

- **Toca Doctor:** En app med en masse små spil. Her er der mulighed for at mange børn kan være med. Hver gang et spil er udført, kan Ipad'en flyttes til et andet barn. På den måde er mange børn involveret, samtidig med at de øver sig i at vente på tur. **Alder 2-4**

- **Toca Tea Party:** Rollespil for op til 3 børn, hvor de på skift kan drikke kaffe/saft, spise kage/frugt. Man kan skiftes til at være vært og inviterer børn med til 'fest'. **Alder 2-4**

Alsidig personlig udvikling

Barnet er på vej til at udvikle en identitet: *"hvem er jeg – og hvad kan jeg*?". Barnet undersøger nysgerrigt, hvad der sker omkring det, og viser, at det vil ses som det menneske, det er.Barnets personlighed kommer til udtryk bl.a., når det handler i forskellige sammenhænge. Barnet øver sig i at forstå sig selv, søger anerkendelse og spejler sig i omgivelserne og ved at tilkendegive, hvad det kan lide og ikke kan lide. Barnet mærker, hvad det selv har lyst til, hvad det har godt af og passer på sig selv ved at sætte grænser.

- **Jigsaw Puzzles Art:** I denne app er der mulighed for at lave sit eget puslespil. Man kan fx tage et billede af barnet, og lade det lave et puslespil med sig selv som motiv. Det mindste antal brikker er 20, så barnet skal kunne lægge et puslespil i den størrelse. **Alder 3-5**

- **Toca Hair Salon:** Børnene kan udforske forskellige frisurer hvor de selv kan vaske, tørre, frisere, klippe og farve forskellige frisurer. De får et indblik i, at vi ikke alle ser ens ud, og at vi har forskellige udtryk. **Alder 2-4**

Sproglig udvikling

Et veludviklet sprog er en vigtig forudsætning for hele barnets udvikling. Når barnet kommunikerer med lyd, mimik og ord, er det typisk i kontakt med andre, og det gør sproget til en vigtig del af de sociale kompetencer. Barnet tænker og reflektere ved hjælp af sprog og udvikler et bevidst forhold til sin omverden. Sproget er med til at sætte viden i system og medvirker samtidig til at skabe grundlag for erkendelser og overvejelser. Det meningsfulde sprog er til stede, når barnet også kan bruge sproget til at beskrive en situation hvor fx genstanden er uden for synsvidde.

Ipad'en kan anvendes på mange forskellige måder, der gør at den er anvendelig til at understøtte udviklingen af barnets sprog.

Der er flere forskellige app's med bøger. I de fleste app's er der 2 muligheder for oplæsning. Enten kan den voksne gøre det, ellers har app'en en funktion som kan læse højt. Der er mulighed for at tilkøbe flere bøger i de forskellige app's. Hvis det er et behov, så må i henvende jer mediepædagogerne Lea og Betina.

- **HC Andersens Eventyr. Alder 2-6**

- **Pixi børnebøger. Alder 1-4**

- **Anton og Mille. Alder 2-4**

- **Hunden Ib.** En interaktiv bog hvor man bevæger sig rundt i et vinterlandskab. **Alder 2-5**

Andre app's med fokus på sprog:

- **Shadow Puppet:** I denne app kan børnene selv lave en 'film' eller bog/fortælling gennem billeder. Barnet tager billeder med Ipad'en, vælger hvilke der skal bruges, og barnet indtaler herefter en historie/fortælling til billederne. **Alder 2-6**

Ordforråds app:

- **Mine første ord**: Gratis, dansksproget. Barnet ser et billede, mens en stemme fortæller på dansk, hvad tingen hedder. Langsom tale.
- **De første ord til børn og babyer på dansk:** Interaktiv billedbog med udtale og tekst på flere sprog.
- **Passer den**: Gratis, dansksproget. Puslespil, hvor en stemme fortæller, hvad tingen forestiller, når den sættes på plads. Der vises også tegnsprogstegn.
- **Dyrelyde for børn**: Gratis. Der vises et billede af et dyr og den tilsvarende lyd afspilles. For at træne ordforråd kan den voksne fortælle, hvad dyret hedder.
- **De første ord til børn** : Gratis + mulighed for opgradering. Barnet ser et billede af en ting og en dansk stemme siger, hvad der er på billedet.
- **Sprogkalender**: Gratis. Udviklet af Aarhus kommune. Appen giver inspiration til aktiviteter og emner man kan lave med sit barn for at træne ordforråd. Der er nyt emne/aktiviteter til hver uge.
- **Tiny Tap:** Hent fx spillene "Tøj", "Frugter", "Sammensatte ord", "Finde Køkkenting" og "Finde ting". Spillene er ikke gratis, og betales via abonnement**.**

Krop og bevægelse

Kroppens motorik og sanser gør det muligt for barnet at tilegne sig erfaring, viden og kommunikation. Gennem aktivitet og sanser får barnet erfaringer og viden, som danner fundament for både trivsel, læring og udvikling. Dermed skabes grundlaget for at være sund og robust. Barnet lærer og udvikler sig i særlig grad på det motoriske og på det sanse- og bevægelsesmæssige område, når det er fysisk aktivt og opmærksomt øver sig i at koordinere sine bevægelser.

Dette kan Ipad'en understøtte ved at vælge app's der har alternative anvendelsesmuligheder og som lægger op til aktiv bevægelse med Ipad'en.

Ipad'en kan også anvendes til læring om forståelse for kroppen, samt til samtale om fx. håndvask, hygiejne, bakterier, kroppens opbygning osv.

- **Video Star:** En app hvor børnene kan lave deres egne musikvideoer. Børnene kan udfolde sig kropsligt til lyden af kendt musik. Der er mulighed for at man kan hente egne sange ind fra Ipad'en. Alt efter barnets udviklingsniveau, kan børnene i fællesskab skiftes til at filme og blive filmet. **Alder 2-6**

- **Kameraet:** Kameraet i Ipad'en kan anvendes til en form for gætteleg. Børnene kan på skift tage billeder forskellige steder rundt i institutionen, og børnegruppen skal så på opdagelse efter hvor billedet er taget. Det kan foregå kravlende, hoppende, dansende, hinkende osv. **Alder 2-6**

- **Kameraet:** Kan anvendes som en fangeleg. Barnet med Ipad'en står stille i midten af en rundkreds mens resten løber rundt i ring. Man aftaler hvad der skal tages billede af før man er fanget – fx at billedet af en sko er tydeligt. **Alder 3-6**

- **Make Dice** : En app hvor man selv kan designe udseendet på op til 2 terninger. Man kan fx på den ene terning skrive farver og på den anden en motorisk aktivitet. Hvis der så kastes "rød" og "kravle", skal de børn med rødt tøj kravle. Der er mange muligheder for udvikling af lege med terninger. **Alder 1-6**

- **Kameraet:** Lad børnene tage billeder og dokumentere en dag i hallen eller på legepladsen. Det er en god måde at inddrage børnene i evaluering af et aktivt forløb. I får et indblik i hvad børnene finder interessant og har mulighed for at viderebygge ud fra deres synspunkt. Billederne kan evt. samles til en historie/fortælling i app'en **Puppet. Alder 2-6**

- **Pepi Bath:** En app, hvor det handler om at hjælpe karakteren med forskellige situationer på badeværelset. Der er gode muligheder for at tale med barnet om, hvorfor man skal vaske hænder, bruge sæbe, i bad osv. **Alder 2-4**

- **Menneskets krop:** Her kan man udforske kroppen. Hvad er sener, knogler, blodåre, mavesæk, tarme, øre/høre, næse/lugte, mund/smage. Uendelig mange muligheder for at udforske kroppen, da børnene får mulighed for at trykke sig frem på de forskellige områder. **Alder 2-6**

- **Nature Sounds:** Afslappende musik til massage. Under menuen *'sounds'* kan der vælges forskellige melodier. Under menuen *'mixer'* er det muligt at sammensætte forskellige lyde til sin egen afslappende melodi.

- **Scan How 2:** En app til QR-koder. Pædagogen forbereder fx en skattejagt/stjerneløb med at lave forskellige poster. Opgaven til hver post optages på Ipaden og der laves en QR-kode. Denne kode printes ud og hænges op tilgængeligt for børnene. Børnene benytter nu scanneren til at finde ud af hvad hver post går ud på. **Alder 2-6**

- **Diverse tegne-app's (Drawing with Carl– Art set – diverse "malebøger", søg f.eks. på Coloring book i Appstore):** Finmotorikken styrkes hos barnet. **Alder 2-6**

- **Diverse puslespil (Jigsaw Puzzles Art – Cykelmyggen Egon— Rasmus klump):** Finmotorikken styrkes hos barnet. **Alder 2-6**

Natur og naturfænomener

Når barnet færdes ude i naturen får det mange muligheder at lege, fordybe sig og eksperimentere. Naturen er en oplagt ramme om udforskning af elementerne ild, vand, jord og luft og giver mange muligheder for at stimulere barns kropslige udfordringer og dets sanser og pirre dets nysgerrighed.

Barnet oplever de skiftende årstider og lærer om dyr og planter.

- **Pepi Tree Lite:** Børnene præsenteres for, hvilke dyr der bor i naturen – nærmere bestemt i et træ. Spillet er sat sammen, så børnene skal lede efter dyrene og så sætte dem i en form for puslespil. Der er ingen lyd for dyrenes navne, så her er det nødvendigt med en voksen der sætter ord på dyrene for børnene. **Alder 2-3**

- **Dyrelyde!:** En app hvor man kan finde lydene på forskellige dyr. Den kan anvendes som oplysning til barnet – men man kan også lave det som en gætteleg. Den voksne – eller et barn – trykker på et dyr og så må resten af gruppen gætte, hvad det er for et dyr. **Alder 2-4**

- **Naturbasen:** Naturbasen er den ultimative app til dig, der færdes i den danske natur. Du kan bruge den til at finde ud af, hvilke af årstidens dyr, planter og svampe du kan finde omkring dig. Hvis du ser noget, du ikke kender, fx en plante, en svamp eller et insekt, kan app'en hjælpe dig med at få sat navn på arten.

Kulturelle udtryksformer

Børnene skaber ofte deres egen kultur i fællesskabet med andre børn fx med rytmisk lyd, pjat, lege, sange, tegninger, rim og remser, gåder og vittigheder. Jeres børn leger med lyde og bevægelser på forskellige måder. Børnene hjælper også hinanden med at besvare spørgsmål som fx "hvordan *er man venner og uvenner?"* eller *"hvad er rigtigt og forkert*?".

Når børn møder voksenkulturer fx kunst, musik eller teater udvikles og inspireres børnene

- **PicCollage:** App'en kan bruges til at lave forskellige collager af de billeder som børnene selv har taget. Der er mange forskellige baggrunde og layouts. Børnene kan i fællesskab, skabe en masse kreative collager der kan overføres til en pc og printes ud. (Se vejledning for overførsel til pc) **Alder 3-6**

- **Forskellige apps til at lave stopmotion film med: (Film-x-animation, iMotion, Stop Motion Studio)** man kan lave stopmotions film med enkelte rekvisitter fx klippet karton, legetøj m.m. **Alder 3-6**

- **Videostar:** Her kan børnene lave musikvideoer sammen. Der vælges en sang – enten en gratis, eller en man har lagt på Ipad'en. Særligt til dette tema, bør man vælge forskellige sange ud fra hvilke kulturelle udtryksformer man har for øje: fodbold, andre lande, pige/drenge, voksen/barn, højtider osv. **Alder 2-6**

- **Alle app's med bøger kan anvendes** (Se under sproglig udvikling)

- **Diverse tegne-app's (Drawing with Carl – Art set – diverse "malebøger", søg f.eks. på Coloring book i Appstore) Alder 2-6**

- **Augmented reality – læg et ekstra lag på virkeligheden med en app som f.eks. Quiver – 3D Coloring App og Quiver Masks:** Her maler børnene nogle særlige kopitegninger, hentet på Quivers hjemmeside. Disse tegninger bliver ved hjælp af iPad'en til små film, der fascinerer både børn og voksne, og til masker, som på i'Pad'en ses på barnets ansigt. **Alder 3-6**

Andre gode app's

- **Ramasjang:** App'en fra dr's børneprogram. Forskellige spil og lege med Hr. skæg, Oline, Ramasjang mysteriet, Bamse samt Vilde venner**. Alder 2-6**

- **Rasmus Klump:** Mulighed for at lave puslespil, se film, vendespil, tegne, læse bøger, lave kryds og bolle samt lave pandekager med Rasmus Klump. En god app til. **Alder 2-3**

- **Cirkeline:** En app til de yngste. Her er forskellige små spil som alle styrker barnets øje-hånd-koordination. **Alder 1-3**

- **Lola: (Lolas alfabettog– Lolas ABC-fest – Detektivspil med Lola – Lolas matematiktog – Lolas Matematikskib – Lolas strandpuslespil)** Disse app's tager alle udgangspunkt i læring hos barnet. Bl.a. sprog, matematik og hukommelse. Alt efter alder kan børnene spille spillene selv og øve sig i bogstaver og tal. **Alder 3-6**
- **Toca Boca: (Toca Kitchen Monsters, Toca Train, Toca Store, Toca Doctor, Toca House, Toca Tailor Fairy Tales, Toca Tea Party, Toca Hair Salon)** Disse app's tager udgangspunkt i læring. Der er flere app's der kan spilles af mange børn på samme tid, da de indeholder små korte spil. Børnene træner at vente på tur og styrker deres sociale kompetencer. **Alder 2-6**
- **Forskellige spil med Alfons Åberg**

IPAD som redskab til en aktiv pause for børn

Nogle børn har brug for en pause i løbet af dagen i dagtilbud. Det er ofte børn der fx i høj grad bliver stimuleret af sanseindtryk, børn der har brug for en hjernepause, en lydpause eller andet.

Vi tilbyder i samarbejde med forældre og PPR en række forskellige muligheder ift. en aktiv pause. Det kan være IPAD, lydbog, en bog, lego, kinetisk sand eller hvad barnet har brug for.