



- Wize floor er et interaktivt gulv, der fremmer kollektiv læring gennem fysisk leg og bevægelse. Fra en projektor i loftet projiceres forskellige specialudviklede læringsspil ned på gulvet, og børnene bruger deres hænder og fødder til at interagere med gulvet og løse opgaver. Gulvet er placeret i vores alrum så hele huset kan få glæde af det.

Der er evidens for, at den pædagogiske anvendelse af IT i dagtilbud, har positive effekter på børns faglige, sociale og personlige kompetencer, når:

- IT anvendes som en del af bevidste pædagogiske strategier med et formålsbestemt indhold. Dvs. det pædagogiske mål, skal være styrende for aktiviteten.
- IT integreres meningsfuldt i andre aktiviteter i dagtilbuddet, både planlagte og spontane.
- IT anvendes sideløbende med andre aktiviteter, så IT ikke erstatter eller overskygger f.eks. bevægelse eller udendørs ophold.
- Der er regler og rammer for børnenes anvendelse af IT
- Børnene samarbejder om brugen af IT
- Pædagogen besidder de fornødne kompetencer og interesse.

Relevante links

<http://medstrompaa.gentofte.dk/da>

www.bornsvilkar.dk

www.medieraadet.dk (Digitale medier i børnehøjde)

DIGITAL POLITIK I HUMLEBIEN

Hvorfor en digital Politik

I FN's børnekonvention står der, at alle børn har ret til at bruge digitale medier, men også krav på at blive beskyttet mod skadeligt indhold.

Gentofte Kommune har udarbejdet en digital strategi for 0-6 års området, som vi i bestyrelsen har valgt skal danne grundlag for udarbejdelsen af Humlebien politik på det digitale område. Dette har vi gjort fordi vi finder det vigtigt at tage aktivt stilling til, hvordan vores børn introduceres og interagerer med digitale redskaber. Børnene har ret til at være en del af den eksisterende verden omkring sig, og den er fuld af digitale medier.

De gode digitale vaner etableres tidligt og det er de voksnes ansvar (pædagoger og forældre) at ruste og guide børnene. For eksempel ved at sikre sig at retningslinjer for alder overholdes.

"Leg og læring med strøm på".

Gentofte Kommune igangsatte i foråret 2015 projekt "Leg og læring – med strøm på". Projektet udspringer af kommunens digitaliseringsstrategi og har til formål at implementere brugen af digitale gadgets i pædagogisk praksis. Projektet er finansieret af kvalitetsmidler. Projektet implementeres af to pædagoger, som aflægger besøg i institutionen og hjælper med ved implementeringen.

"Leg og læring – med strøm på" er ikke et iPad/tablet-projekt, men omhandler brugen af digitale gadgets med strøm på. (En "gadget" er en mindre teknologisk "dime" som har en bestemt funktion).

De enkle gadgets oplades med USB-stik eller bruger batterier. Vi har kun en digital gadget som skal benyttes sammen med en iPad eller tablet.

Supplement til de pædagogiske aktiviteter

Vi bruger de digitale medier som et supplement til vores eksisterende pædagogiske praksis. De digitale gadgets skal ses som et supplement til, hvordan man kan arbejde med læreplanernes seks temaer. De digitale gadgets kan være med til at give legene en ny dimension, som både er digital og ikke mindst inkluderende.



De digitale gadgets skal bruges til at styrke fordybelsen og forstærke oplevelsen for børn og voksne. De skal bruges til aktiv leg og læring, til at understøtte barnets udvikling og altid i relation til en voksens overvejelser omkring brugen. Anvendelse af digitale medier kan gøre det lettere at søge ny viden.

De digitale medier skal bruges kreativt ud fra de erfaringer og den faglige viden, vi hver især har. Som ved alle andre pædagogiske tilbud vil der både være børn, der har brug for et kærligt skub, og børn, der har brug for hjælp til at begrænse sig.

Brugen af de digitale medier vil for personalet kunne skabe en tydelighed på, hvad børnene er optaget af og dermed på børneperspektivet.

Vuggestuen og børnehaven

Allerede i vuggestuen introduceres de digitale gadgets i de pædagogiske aktiviteter efter niveau og udbytte. Her vil de ofte fungere som supplement til leg og oplevelse for børnene.

I børnehaven integreres de digitale gadgets oftere i hverdagen og indtænkes i de pædagogiske aktiviteter. Her fungerer de som supplement til læring og i konkrete projekter. Brugen og udbyttet kan differentieres og tilpasses det enkelte barn og grupper. Det kan styrke børns evne til samarbejde og vente på tur.

Vi har gennem *"Leg og læring – med strøm på"* fået adgang til følgende redskaber:

- Beebobs, der lærer børn at programmere. Kan anvendes på forskellige måtter der medvirker til at sikre børns begyndende talbegreber og viden om bogstaver, samt understøtte sprogarbejdet.



- Digitale høretelefoner, der giver op til 6 børn mulighed for, via Ipad at høre lyd-bøger/musik. Dette redskab har vist sig brugbart over for særlig sensitive støjfølsomme børn.
- Digitalt forstørrelsesglas der gennem en app på Ipaden, kan forstørre op til 100 gange. Brugbart i mange læringsammenhænge, lige fra at se på insekter til at se på tænder i munden
- Digitale taleklemmer der kan anvendes i sammenhæng med sprog, bevægelse mm.
- Ipad'en er ligeså en del af den digitale pakke og anvendes i Humlebien som et arbejdsredskab, hos de ansatte, samt som et læringsredskab blandt børnene. De apps og spil der er til rådighed er lærings apps og spil og udvalgt af de voksne. Vi ønsker at se Ipad'en som et redskab, til at fremme børnenes læring og udvikling og have fokus på de verbale, sociale og kognitive kompetencer, som også har stor betydning for børns identitet og udvikling. Vi ser iPad én som et godt redskab, da den fanger de fleste børns interesse på tværs af børnenes forskellige niveauer af udvikling. Brugen af iPad er på mange måder, med til at inkludere og styrke de sociale kompetencer hos børnene. Den kan ligeledes være med til at løsne lidt op, for de faste roller vi ser børnene indtager i gruppen. Nogle apps indeholder som regel konkurrence- og udviklingsfaktorer, som er meget motiverende for børnenes lyst til at spille videre. Det er ikke meningen, at iPad 'en skal gå ind og erstatte de mere traditionelle lege, hvor børnene er fysisk aktive sammen og lærer at omgås andre børn. Derfor er der sat begrænsning på i tid og altid pædagogisk vejledning i brug af anvendelsen.