

Danish University Colleges

It i børnehøjde

- et kommunalt projekt om digitalisering og teknologi i dagtilbud

Holmboe, Peter

Publication date:
2017

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Holmboe, P. (2017). It i børnehøjde: - et kommunalt projekt om digitalisering og teknologi i dagtilbud.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

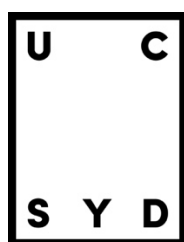
- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Download policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

It i børnehøjde

- et kommunalt projekt om digitalisering og teknologi i dagtilbud



Peter Holmboe
UC SYD

Forskning og Udvikling,
Program for Dagtilbud og Skole

+45 7266 5275 | phol@ucsyd.dk

Indholdsfortegnelse

Resume	3
Projekt og baggrund	4
Målsætninger og status forud for projektet	6
Projektbygning	7
<i>De 6 pædagogiske og didaktiske nedslag</i>	8
Medieleg eller medkonsumering?	9
<i>Positionering og deling af viden</i>	12
Det digitale, iPad og den gode app	13
<i>Kriterier og værdier</i>	14
<i>iPad'en er blandt andet blevet brugt til...</i>	15
Fremblik og perspektiver	17
Konklusioner, anbefalinger og opmærksomhedsfelter	18
<i>Resultater</i>	18
<i>Anbefalinger</i>	19
<i>Fokuspunkter</i>	19
<i>Hvor finder man gode apps?</i>	20
<i>Hvis du vil fordybe dig</i>	20
Litteratur	21
Bilag	22
<i>App-vurderingsskema</i>	22

Resume

Denne rapport sammenfatter udvalgte konklusioner i det praksisnære projekt "It i børnehøjde" og præsenterer samtidig en række råd og erfaringer af helt konkret karakter.

Projektet har haft til formål at belyse og udvikle visse af de pædagogiske og læringsmæssige fordele, som angiveligt er forbundet med brug og indførelse af digitale elementer som iPads i daginstitutioners hverdag. Udgangspunktet var en overordnet udviklings- og læringsforståelse, som indebærer at den læringsramme, som iPad'en og dens afledte aktiviteter skulle udfylde, var en ramme som indeholdte den grundlæggende klausul at legen, det pædagogiske og det hele barn skulle være i centrum. Dette indebærer naturligvis ikke, at det skulle være leg og underholdning uden overordnet sigte og uden udviklingsperspektiver for barnet, hvorfor projektet kredsede om begreberne "legende læring" og "lærerig leg" med henblik på at belyse det overordnede spørgsmål:

Hvordan og under hvilke omstændigheder kan digitale redskaber som iPads bedst muligt understøtte børns kreative udfoldelse, udvikling og læring i dagtilbud, når kvaliteten af det pædagogiske samvær bibeholdes eller øges?

Datamaterialet er indsamlet gennem en kvalitativ undersøgelse af og vurdering baseret på:

- Strukturerede samtaler og videointerviews med udvalgte deltagende pædagoger
- Erfaringsopsamling på temadage og netværksmøder med deltagende pædagoger og
- Retrospektive tilbagemeldinger fra ledere på de umiddelbare resultater i de enkelte institutioner

Evalueringen finder overordnet, at en fokusering på det digitale felt og inddragelse af iPads eller andre tablets har umiddelbare gevinster for og i det pædagogiske arbejde, men fremfinder også en række konkrete råd eller fokusområder, som man bør tage med i sine overvejelser, hvis man vil etablere et lignende projekt:

For at gevinsterne fremkommer forudsætter det vilje, beslutninger og fokus på arbejdet, idet en inddragelse af eksempelvis iPads i en pædagogisk kontekst ikke automatisk indebærer større fleksibilitet, innovative pædagogiske og didaktiske tilgange, større læringsudbytte, differentierede udviklingspotentialer eller andet, men det er en nærliggende mulighed. For at denne mulighed konkretiseres, kræves en bevidst stillingtagen til, hvad man vil sigte imod, og hvorfor man vil arbejde med de digitale redskaber. De deltagende pædagoger konstaterede samstemmende, at eksempelvis en iPad nemt kan blive et underholdende pauseredskab, hvis ikke man inddrager den aktivt i de pædagogiske samtaler, som institutionerne emmer af både formelt og uformelt.

Det digitale skal ekspliciteres ved møder, og det skal sættes på dagsordenen, som et tydeligt og nærværende punkt, som også på samme tydelige vis inddrager hele personalegruppen. Ved at inddrage kolleger aktivt i hverdagen og ved at formidle fund og erfaringer, opnår man, at man ikke kommer til at sidde alene, og man opnår med ganske stor sandsynlighed også både at skabe interesse for digitaliseringsfeltet, og at samtalerne bliver løftet, således at de handler om pædagogiske målsætninger, mere end bare hvor og hvordan man trykker for at få iPad'en til at virke.

De deltagende ledere og pædagoger har udvist begejstring for projektet og tilkendegiver efterfølgende et ønske om at arbejde videre, og de betragter også samstemmende projektet som værende en begyndelse mere end et afsluttet kompetenceløft. **Der peges på, at det er afgørende med vedblivende fokus på området**, uanset om det handler specifikt om en iPad eller et helt andet digitalt redskab. Det er ikke tilstrækkeligt alene at have flair for arbejdet med iPads, men **man skal have indsigt i, hvordan det digitale felt kan medvirke til både at fremme barnets udvikling og hvordan det kan sammentænkes med andre mål, som eksempelvis arbejdet med de seks pædagogiske læreplanstemaer.**

Det er afgørende vigtigt for hele organisationens udvikling at der er konkret mulighed og rum til erfaringsudveksling og videndeling. Dette gør sig gældende både internt i den enkelte institution, men i lige så høj grad på tværs. Deltagere peger på nytten af at have haft adgang til fælles blog undervejs i projektet.

I direkte forlængelse heraf er det ønsket, at denne rapporten skal blive et konkret redskab til pædagoger som gerne vil vide mere om dette specifikke projekt, men samtidig er det intentionen at generalisere i så stort et omfang, at de høstede erfaringer kan bruges i andre kontekster og med gevinst læses også af andre interessenter.

Projekt og baggrund

I efteråret 2013 viste en analyse (KMD, 2013), at brugen af digitale redskaber i de danske daginstitutioner var i voldsom antalsmæssig fremdrift, men analysen viste også, at der eksisterer ganske store forskelle mellem landets institutioner både i forhold til antal, omfang og metodisk/pædagogisk tilgang. Man kunne konstatere, at der manglede overordnet viden om konsekvens og effekt af inddragelse af digitale redskaber, når man ser på barnets hele udvikling.

”It i børnehøjde” er et projekt, der er skabt mellem Haderslev kommunes distrikt syd på daginstitutionsområdet og UC SYD med det sigte at blive dygtigere og klogere på området daginstitutioner og digitalisering.

Projektet er vokset ud af ønsket om at sætte fokus på institutionens digitale kultur, for på den ene side at blive klogere på hvad og hvorfor, og på den anden side helt konkret at udvikle både de pædagogiske muligheder for omgang med iPad og andet digitalt værktøj og for at udvikle institutionernes konstruktive refleksionsrum i det digitale.

Udgangspunktet var en grundforståelse om, at det er vigtigt at de voksne som er rundt om barnet understøtter og guider i børnenes personlige udvikling og deres unikke måde at forholde sig til verden på. Denne guiden og understøttelse ønskede man også at have fokus på, når det kommer til det digitale rum, og derudover ønskede man at fremme faglige netværk og videndeling mellem de enkelte institutioner – til glæde for hele personalegruppen og for det enkelte barn.

Udviklingsforløbet blev gennemført i 2015/2016 og der var tale om et udviklingsforløb, som både skulle bidrage med udefrakommende indspark og inspiration til de deltagende institutioner og det skulle sigte imod at etablere selvstyring, selvstændighed og lokal forankring når tale og fokus var på iPads og på hele det digitale felt.

Projektet blev igangsat i foråret 2015 med det overordnede mål at gøre deltagerne i stand til at integrere digitale teknologier som en del af dagtilbuddets leg- og læringsmiljø. Målet var at øge deltageres mediepædagogiske kompetencer, med henblik på at "skabe ringe i vandet".

UC SYD faciliterede og gennemførte undervisning, lokale didaktiske nedslag, vejledning, sparring med de lokale ledelser og har ligeledes haft mulighed for at observere konkrete dagligdagsnedslag i institutionerne, hvor iPad'en har været fokus eller betydningsfuldt element. UC SYD har således haft blik ind i projektet fra begyndelse til slutning.

Forløbet var tilrettelagt som en vekslen mellem oplæg, foredrag, egen handling, praktisk arbejde og aktioner. Der var planlagt et antal samlinger hos UC SYD og derudover arbejdede man i de deltagende institutioner med emner og temaerne både selvstændigt, sammen med kolleger og sammen med konsulenter fra UC SYD.

Generelt blev det lokale arbejde udmøntet og organiseret på forskellig vis i daginstitutionerne, men fokus var altid på en eller anden måde at styrke og tilgodese videndeling og kollegial sparring.

I projektet har deltagerne i fællesskab indkredset og operationaliseret nogle af de fælles kompetencer, der gælder for den enkelte institution og den fælles professionskultur på tværs. Projektet knytter an til det fortløbende arbejde med læreplanstemaer, som daginstitutionerne kontinuerligt forfiner og fordyber sig i med henblik på at udvikle både den faglige handlekompetence og med henblik på at motivere og udvikle det enkelte barns muligheder, således at det tilegner sig viden, kompetencer, færdigheder og overblik – også i det digitale.

Projektet har udmøntet sig i en hjemmeside som kan findes på adressen

<https://itiboernehoejde.wordpress.com/>

Her findes undervisningsmaterialer, tastevejledninger, relevante links og video-udtalelser fra enkelte deltagere. Projektet har efterfølgende givet anstød til, at alle daginstitutioner i Haderslev kommune er blevet deltagere i et opfølgende og lignende projekt.

Del 1

I dag vokser langt de fleste børn op med tablets, smartphone eller computer i hjemmet. Cirka 90% af alle børn i Danmark stifter bekendtskab med digitale medier hjemmefra i løbet af deres første seks leveår (KMD, 2013), og der er generelt bred enighed om, at der er store potentialer i digitale medier og apparater, når disse bruges konstruktivt og gennemtænkt i forbindelse med leg, læring og personlig udvikling.

For nuværende er det ikke noget sjældent syn, at danske dagtilbud giver børn adgang til digitale medier af en eller anden karakter, og formodningen er også, at hvis børn bruger digitale medier allerede i eksempelvis børnehaven, så rustes de til skolen og overgang mellem institutionerne. Samtidig så ved vi også, at iPads og andre digitale teknologier kan gøre børn inaktive og stillesiddende, eller de kan aktivere børn i en umiddelbart eksperimenterende og undersøgende tilgang til deres samvær og omverden – alt afhængigt af hvordan og med hvilket afsæt de digitale teknologier indtænkes i daginstitutionens dagligdag. Denne viden kombineret med at den digitale udvikling i daginstitutioner hovedsagligt drives frem af børnenes og pædagogernes nysgerrighed og interesse peger på at et målrettet og fokuseret udviklingsarbejde ind i feltet kan give rigtig god mening.

Målsætninger og status forud for projektet

Børnehaverne havde ret tidligt erkendt at de iPads, som man havde på de enkelte institutioner ofte blev brugt som et "pauseredskab" eller et element til underholdning, der i for høj grad bar præg af passiv aktivitet uden kobling til fysisk udfoldelse og uden stor social kobling. Som konsekvens heraf var der nok en brug af digitale teknologier, men også et udbredt ønske om, at denne brug skulle kvalificeres. Konkret oplevede man, at iPad'en primært blev brugt af entusiaster og ildsjæle med særlig interesse, og at denne brug havde vanskelige kår og savnede klare svar på pædagogiske refleksioner i forhold til grundlæggende og relevante spørgsmål som eksempelvis: *Hvorfor bruge iPad? Hvordan udnyttes den bedst? Hvor længe må man bruge den? Skal der være specielle regler? Hvad hvis den går i stykker? Hvad er vores pædagogiske målsætning med at inddrage en iPad i vores pædagogiske praksis?*

Som konsekvens heraf blev projektets sigte flerrettet og målsætninger med projektet blev:

- I første omgang at øge pædagogernes teknologiske forståelse, færdigheder og kompetencer med det sigte dermed at kvalificere og reflektere over den daglige praksis som foregår sammen med børn og teknologier.
- I fællesskab med kolleger og med børn at udforske og udvikle brugen af eksempelvis iPad til, at det både er et alsidigt redskab og instrument til leg, udvikling, fordybelse og en mulighed til at kunne udvide eksisterende lege- og sociale kontekster. Udforskningen skal aktivt og eksplicit sætte fokus på digitale kompetencer i dagtilbud ved at integrere digitale medier i hverdagen som et pædagogisk redskab til medieleg.
- Al aktivitet skal være med barnet og dets udvikling som centrum – ikke det digitale apparat.

Projektopbygning

Projektet er tilrettelagt som et aktionslæringsforløb, hvor sigtet har været at udvikle via eksperimenter, iagttagelser, refleksioner og opsamling på disse, med henblik på videndeling mellem deltagere. Der har været tale om en iterativ proces med fem faser, hvor indhold i de enkelte aktioner kontinuerligt har bygget sig oven på hinanden:

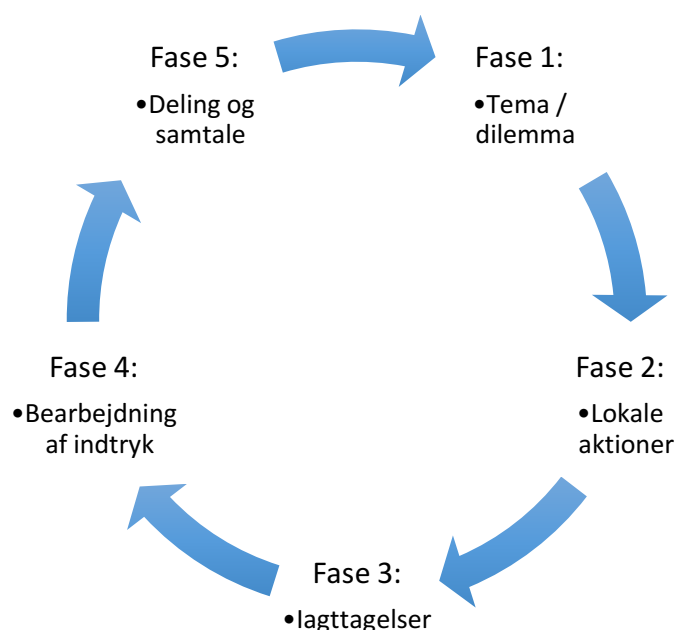
Fase 1: Personalet præsenteres for et tema, som enten indeholder en udfordring eller et dilemma der kan diskuteres, træffes beslutninger om og tages en holdning til.

Fase 2: Personalet iværksætter lokale aktioner i daginstitutionen med afsæt i tema fra fase 1.

Fase 3: Personalet iagttager hændelser, resultater og konstaterer hvad aktionen afstedkommer.

Fase 4: Personalet forholder sig til egne observationer og foretager en umiddelbar bearbejdning af indtryk.

Fase 5: Refleksioner, tanker, forundringer, problemstillinger formidles i en blivende form enten på skrift, video eller lyd, og disse deles og diskuteres i fællesskab eller i mindre grupper ved næste samling, hvor et nyt tema igen præsenteres og danner afsæt for endnu en runde.



I denne kontekst er aktionslæringen tænkt som både en evalueringsmetode, som indeholder en formativ og en summativ del og som et konkret lærings- og udviklingsaspekt, der fortløbende har eksperimenteret, udviklet og justeret de gennemførte tiltag.

Effekt og resultat af eksperimenterne er blevet kvalitativt drøftet og delt mellem deltagere, og aktionslæringsforløbet er således blevet brugt som en anledning til at øge samarbejde og videndeling blandt det pædagogiske personale og på tværs af de deltagende institutioner.

Slutmålet har været, at aktionslæringsforløbet skulle opfattes og gennemføres som et fælles kompetenceudviklingsforløb, hvor deltagerne lærte af hinanden gennem ekstensive og eksternaliserede refleksioner over hverdag og forløb i en gensidig erfaringsudveksling. Denne eksternalisering foregik med udgangspunkt i en opsamlende blog fra hver deltagende institution. På den måde kan teamet formidle og dokumentere forundringer, resultater og erfaringer fra forløbet skriftligt, mundtligt og visuelt til andre på institutionen eller til eksterne interessenter. Den generelle oplevelse var, at bloggen var et velfungerende refleksivt rum, da det blandt andet er her, at den tavse viden konkretiseres og materialiseres til brugbar og faglig virkelighed. Det er her, hvor egne eksperimenter og aktioner i den pædagogiske praksis tager form og bliver omdrejningspunkt for og anledning til opbyggelige samtaler, hvorom der er faglig respekt.

Der har altså været gennemført forskellige aktioner i de deltagende institutioner, hvor den pædagogiske udvikling er blevet skabt eller gennemført i praksis, og der er sideløbende med dette blevet delt, vurderet, sammenlignet og generelt hentet inspiration ved hvert fælles møde sammen med UC SYD. Således har aktionslæringsforløbet fungeret både som professionsudviklingsstrategi for pædagogisk personale, og det har givet anledning til en kapacitetsopbygning, hvor institutionerne selv kan arbejde med digitalisering og iPad etc. i en reflekteret praksis og i et handlingsorienteret teoretisk afsæt, hvor det fælles pædagogiske fundament er blevet styrket i forhold til både fælles forståelse og fælles praksis.

Vi har oplevet, at aktionslæringen i høj grad har betydet, at personalet har fået en systematik, som har kunnet fastholde den enkelte og praksisfællesskabet i den forandringsproces, som de indgik i. De skiftende positioner imellem aktioner, refleksioner, formidling og deling gjorde det vanskeligt at gøre som man plejer og falde tilbage til vante mønstre.

De 6 pædagogiske og didaktiske nedslag

Forløbet har været bygget op af en række pædagogiske nedslag, som alle er foregået væk fra institutionen og fælles for alle deltagere. Det har betydet, at personalet har haft mulighed for at komme væk og være deltagere i et uforstyrret rum, hvor de ikke har haft forpligtelser, kolleger eller børn omkring sig. Deltagerne har samstemmende peget på, at netop denne "væk fra dagligdagen" har været afgørende for muligheden for at kunne skabe et reelt refleksionsrum.

De seks nedslag så ud som følgende:

Fælles møde for alle medarbejdere på alle institutioner

Introaften med overskriften "Digital dannelse, didaktik og leg". Aftenen indebar ikke konkret hands-on, men der var fokus på overskuelig teoretisk, formidling formidlet af UC SYD. Efterfølgende igangsættes selve aktionslæringsforløbet for deltagerne, hvor der skiftes mellem møder med konsulent fra UC SYD, kolleger og aktioner i egen praksis.

Aktionslæring og digital dannelse, didaktik og leg

Introduktion til aktionslæring og samme emne som på fællesmødet, men med mere konkret fokus på individuel handlekompetence i forhold til det digitale og den enkeltes overvejelser i forbindelse med dannelsesaspekter, visionsarbejde og videndeling.

Børns udtryksformer med og igennem det digitale

Hvordan kan den digitale teknologi understøtte børns udtryksformer? – Hvordan kan vi bruge teknologien til at lave film, billeder, musik osv.

Når teknologien understøtter børns læring

Hvordan vurderer man om en teknologi eller en app er god og understøtter det leg- og lærings syn der arbejdes med pædagogisk? En tablet/iPad er både et fantastisk ”mobilt opslagsværk” og et endog meget funktionelt producerende medieværktøj, der kan tages med alle steder – hvordan kan dette bruges til at understøtte eller udvide de pædagogiske aktiviteter?

Pædagogisk styring af teknologien

Pædagogikken skal gå foran teknikken! Der arbejdes med dokumentation, evaluering og forældresamarbejde med fokus på refleksion, at kunne evaluere egen praksis og videndele både internt og eksternt.

Lav dine egne digitale læremidler

Kan man selv udvikle digitale læremidler? Hvordan laver man en e-bog, sine egne fortællinger og historier, brug af QR-koder, brug af billeder osv.

Det overordnede mål for kompetenceforløbet har været at gøre deltagerne i stand til at integrere digitale teknologier som en del af dagtilbuddets leg- og læringsmiljø. Målet var at øge deltagernes mediepædagogiske handlemuligheder og kompetencer, med henblik på at ”skabe ringe i vandet”. Udover den fælles introaften, så var de formelle samlinger på UC SYD sat til 20 timer – fire timer af 5 gange. Dertil kom så individuelle aftaler i institutionerne om vejledning efter behov. Arbejdet foregik både individuelt og i grupper og blev på nogle institutioner organiseret i forhold til læreplanstemaerne og allerede eksisterende teams. Alt arbejde foregik i grupper, hvorfor alle institutioner havde sendt i hvert fald to medarbejdere. Sigte var, at deltagerne ikke skulle komme til at stå alene med de nye udfordringer og samtidig at styrke videndeling og kollegial sparring.

Der var altså tale om 6 gange, hvor UC SYD initierer og formidler, og 5 gange hvor de udvalgte ressourcepersoner selv arbejdede, men hvor de i denne forbindelse kunne gøre brug af relevant konsulentvejledning.

Medieleg eller medkonsumering?

Vi konstaterede ganske entydigt, at det er nemt at være konsument i en digital verden. Ipad'en er en effektiv ”børnepasser”, som kan give anledning til ro og stillesiddende aktivitet enten alene eller sammen med andre. I visse sammenhænge og i kortere perioder kan en sådan beskæftigelse godt give god mening, men hvis man havner i den situation at det bliver det eneste, og at iPad'en erstatter fysisk aktivitet, så opfylder man ikke den kerneopgave, som daginstitutionen også har, nemlig at være med til at udvikle det enkelte barn.

Den fysiske aktivitet er vigtig for børnene, deres udvikling og deres motorik, og det er ikke godt, hvis børnene sætter sig med en iPad i stedet for at komme ud, røre sig, indgå i frie lege og legerelationer og dermed opnå helt konkrete og kropsligt funderede erfaringer og oplevelser.

Udviklingsprojektet konkluderede ganske entydigt og samstemmende med andres oplevelser og forskningsmæssige fund (ex. Thestrup 2013 & Thestrup 2015) at det fysiske, fri leg og aktivitet udmærket kan tilgodeses også i sammenhæng med iPad'en og det digitale. Det afgørende er at erindre, at sigte ikke bør være at digitalisere eller bruge iPad, men i højere grad at ville noget andet, som iPad eller det digitale kan være med til at styrke, udfordre eller muliggøre. Teknologien skal i sagens natur ikke hverken ensrette eller instrumentalisere pædagogikken, og det handler primært om at stille digitale muligheder til rådighed. På den måde kan pædagogen eller barnet og pædagogen i fællesskab udvælge det, som passer bedst til konkrete kontekst og den aktuelle situation. Dette afstedkommer, at der anvendes iPad eller andet digitalt når eller hvis det giver mening i forhold til det at styrke meningskonstruktion, formidling, leg, fortælling

I tæt kollaborativt samarbejde søgte og lykkedes man i høj grad med at skabe meningsfulde sammenhænge, som ikke havde fokus på, at noget var nemmere og hurtigere, blot fordi det var på iPad eller digitalt, men i stedet fokuserede man på at frembringe rum omkring iPad'en, hvor børnene var med til at indgå og tage ejerskab i forhold til målsætte, planlægge og tilrettelægge, hvad der skulle ske, og hvad der kunne ske.

Pædagogerne og institutionernes ledere kunne konstatere, at børnene dermed arbejdede med mere end blot et digitalt redskab, idet de igennem den fælles æstetisk produktion sammen med den voksne også begynder at forholde sig konstruktivt kritisk til og udvikle deres egen kultur og dermed i sidste ende deres fremtid.

Når arbejdet med iPad'en i særlig grad lykkedes, så indgik den som en del af legen og ikke blot som selve legen. Et af de første og måske vigtigste skridt der blev taget, var at man på tværs af de deltagende institutioner besluttede sig for at "iPad'en skal ikke være noget specielt". Tidligere havde iPad'en været et apparat der i både pædagogernes og børnenes optik var omgærdet af at være speciel på en eller anden måde. Man havde konstateret, at iPad'en i sig selv var en motivationsfaktor i forhold til at beskæftige sig med det digitale, men ganske ofte blev aktiviteterne begrænset til underholdning eller konsumering af eksempelvis lineære, repetitive spil som primært byggede på stimuli-respons og "edutainment". Blandt andet på basis af disse oplevelser havde en del pædagoger truffet en holdningspræget beslutning om iPad'en i enten positiv eller negativ retning, og denne beslutning behøvede ikke nødvendigvis at bero på en bestemt viden eller indsigt. Der var derfor pædagoger, som ikke ville bruge iPad'en, og det udmøntede sig i at enkelte pædagoger havde taget den til sig og havde fået eller taget rollen som "den der ved, hvordan man gør med iPad'en". At inddrage iPad'en på samme vilkår som de resterende legeredskaber og læremidler blev derfor et af de første afgørende skridt i retningen af holdningsændringer og -opbygninger.

Det afgørende i denne introduktionsfase var, at iPad'en kan låses, således at den kun kan bruges til at interagere med én bestemt app. Visse dage valgte pædagogerne at aktivere et vendespil eller andet, låse app'en og så ellers konstatere at "i dag er iPad'en et vendespil".

Et ledelsesperspektiv på dette:

”

Vi har pludselig personalemøder, hvor der også tales om emner som didaktik, iPads og den digitale barndom, så projektet har klart givet anledning til samtaler omkring iPad'en som pædagogisk redskab. Nogle gange endda så eftertrykkeligt, at personalet udtrykker at de bliver helt flove, når eller hvis de inddrager iPad'en og den muligheder i forbindelse med "afkobling" eller pause, men det er vel også OK – altså det kan den jo også!

Når børnene var kommet sig over, at iPad'en ikke var noget specielt eller et sjældent kostbart syn, så begyndte brugen af den også at tage form, som den brug alle andre legeredskaber havde. Hvis den understøttede et legeformål, så var den interessant, og ellers så gik børnene til og fra med samme naturlighed, som ved dukker, klodser, biler etc.

Ved at lade det digitale indtræde "naturligt" i det pædagogiske miljø, så oplevede personalet, at iPad'en kunne bruges til at filme musikvideoer, til at filme således at man kunne gå baglæns eller meget langsomt etc.

iPad'en i sig selv var på denne måde tilgang til, at man kunne more sig over, at man kunne lave omvendte kolbøtter, falde op på en stol og så fremdeles. Det var produktionen, det narrative og det æstetiske, som blev interessant og ikke så meget den genstand som var brugt til at frembringe udtryk og produkt på. Børnene fik således direkte adgang til at bruge digitale medier som en kreativ del af deres leg og langsomt via denne medieleg at udvikle digitale kompetencer og dannelse.

Et ledelsesperspektiv på dette betoner vigtigheden:

”

Jeg er overbevist om, at vi udover at få styrket børnenes digitale kompetencer også styrker dem i deres udvikling og for eksempel gør det nemmere for dem at overgå til skoleregi, hvor computere og alt det jo i hvert fald er til stede i stor stil. Derudover, så giver vi alle børnene lige muligheder, for det er jo alligevel ikke alle som har adgang til iPads og computere derhjemme.

Ifølge KMD (KMD, 2013) kunne ni ud af 10 daginstitutionsledere og tre ud af fire pædagoger godt tænke sig at sætte endnu mere fokus på børnenes leg og læring med digitale medier - og her falder Haderslev kommune ikke ved siden af. Også i Haderslev kommune ønsker man at styrke det enkelte barns digitale dannelse og tilbyde en digital kultur i dagtilbuddene, hvor barnet opnår en begyndende analytisk og kritisk mediekompetence. Barnet skal stimuleres til anvendelse af digitale medier, opleve en egen nysgerrighed og udforskende tilgang til digitale medier sammen med voksne der naturligt inddrager digitale medier kreativt, legende og læringsorienteret (It-strategiplan 2013-2017 for børn i dagtilbuds- og skoleområdet).

En sådan ambitiøs målsætning forudsætter naturligvis også en målrettet indsats og nogle konkrete udviklingstiltag og fokuspunkter. "It i børnehøjde" et godt eksempel på, at små inkrementelle skridt kan have stor betydning, og at bevægelsen fra mediekonsumering til medieleg indebærer alsidige og positive effekter. Projektet har vist, at personalet gennem projektperioden har tilegnet sig og videreudviklet pædagogiske kompetencer til naturligt at inddrage medieleg som en aktivitet i den pædagogiske praksis i hverdagen.

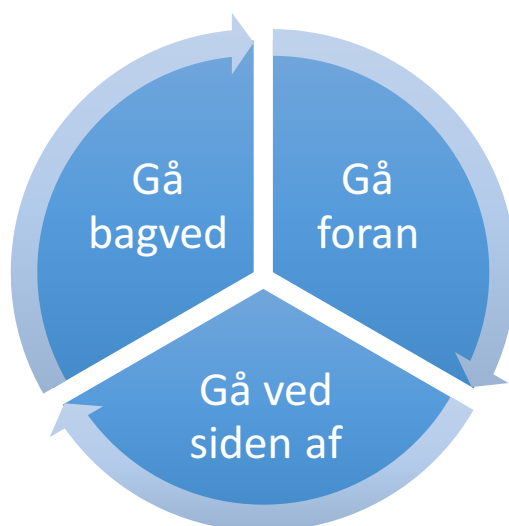
Positionering og deling af viden

I daginstitutioner handler digital dannelse om på en legende og udforskende måde at give børnene endnu et middel i forhold til at kunne opleve eller udtrykke sig, og opsummerende oplever vi, at en stor del af pædagogerne og lederne har taget det digitale til sig. Alligevel oplever vi en personlig usikkerhed på muligheder og egen rolle, når det kommer til et videre perspektiv.

Pædagogerne har lysten, iveren og kan se muligheder, men er også hæmmede af en hverdag, hvor det digitale primært sættes på dagsorden lokalt i de enkelte institutioner.

Brugen af digitale medier kalder på en ændring i den daglige praksis og pædagogiske tilgang, og denne ændring er så omsiggribende, at der er behov for en tydelig positionering fra ledelse og overordnet kommunalt regi. Personalet efterlyser ikke konkrete anvisninger, men peger på, at de selv udmærket kunne indgå i positionsskift.

Undervejs i forløbet har pædagogerne skiftet læringsrum eller position i forhold til børnene adskillige gange (Bernstein, 2001). Nogle gange er de gået forrest og har vist vejen, fortalt hvordan man skal gøre, og hvor man skal trykke. Andre gange har de gået ved siden af og har lært sammen med børnene og har udforsket de nye muligheder i fællesskab. Og endnu andre gang har de gået bag ved og har ladet børnene vise vej, forklare hvordan en app virker eller har ladet børnene undervise hinanden.



På samme vis som at pædagogerne har skiftet positioner undervejs i forløbet, så kunne man forestille sig en rammesætning, hvor pædagogerne går på tværs imellem afdelinger, institutioner og lag, således at de vedblivende vil lære, men også vedblivende vil lære andre.

Positionsskiftet vil som naturlig konsekvens også betyde, at it dermed ikke blot er et mål i sig selv, men endnu et middel i det pædagogiske arbejde:

Gå bagved: Være sikkerhedsnet, kunne hjælpe, vejlede, guide og opmuntre

Gå foran: Inspirere, give idéer, anviser metoder og tilgange

Gå ved siden af: Gå på opdagelse i mulighederne sammen med børnene og sammen med kolleger

Det overordnede formål med inddragelsen af iPad og pædagogisk it i dagtilbuddet er at skabe optimale læringsforhold for alle børn, således at børnene lærer nye sider af it som en naturlig del af lege- og læringskulturen. For at det kan ske, så skal børnene møde voksne, som også oplever nye sider og griber dem med en naturlighed. Og det kan eksempelvis øves og opleves via rolle- og positionsskift.

Eksempelvis så kan et personalemøde udmærket være det sted, hvor "den it-ansvarlige" fortæller om en ny app, demonstrerer noget smart eller gør rede for en ny oplevelse med medieleg. Men det kan også være det sted, hvor den tøvende pædagog deler tanker om emnet eller fortæller om noget som er sjovt, smart, godt eller svært, når det handler om it.

Eksempelvis så kunne det rum, der er skabt i projektet "It i børnehøjde" udmærket være et videndelingsrum også, hvis der blev skabt mulighed for, at deltagerne med mellemrum kunne mødes, besøge hinanden eller dele erfaringer.

Positionsskiftene vil i høj grad være med til at skabe grund for fælles udvikling, fælles deling af viden og en grundlæggende forståelse om, at alle har noget at dele og at byde ind med.

Det digitale, iPad og den gode app

iPad'en er ikke i stor stil blevet brugt til blot at dykke ned i én app eller én tilgang. Indledningsvist har iPad'en været brugt remedierende på den måde, at pædagogerne har introduceret den til børnene som ethvert andet stykke legetøj:

”

Vi startede med at lægge den frem, hvor den var låst til puslespil eller vendespil eller sådan noget. Det var det eneste som den kunne. Og børnene brugte den hurtigt på samme måde, som hvis det faktisk var et puslespil. Altså de legede, snakkede og delte på samme måde, som hvis de lagde puslespil i virkeligheden.

Børnenes introduktion til iPad'en var altså på en måde, så den fremstod som noget kendt, og dermed indeholdte den ikke i særlig grad en nyhedens interesse. Børnene oplevede iPad'en som en udvidelse af det kendte og derudfra byggede pædagogerne videre.

Denne "byggen videre" havde forskellige mål skiftende fra institution til institution og ligeledes skiften afhængigt af aldersgruppe, men samlet set blev foki ganske entydigt henholdsvis proces, fortælling, formidling og produktion. Dette fremkom dog ikke som umiddelbart resultat.

Indledningsvist udviste pædagogerne stor iver og interesse for at videndele, når det handlede om at finde ”den endegyldigt gode app”. Der blev efterspurgt, hvilke apps de andre brugte, og der blev efterspurgt vejledninger til, hvordan man skulle tilgå dem, bruge dem og introducere dem for børnene:

”

Til at begynde med var vi meget optaget af, hvilke apps de andre brugte, og vi ville gerne have vejledning til, hvordan man skulle bruge dem. Faktisk var vi glade når vi fik eller fandt en præcis vejledning, sådan lidt ligesom en kogebog. Ha! Det ændrede sig. Men måske fordi vi gjorde det andet først.

Pædagogerne ville gerne vide, hvordan de skulle bruge iPad'en, hvordan de skulle bruge apps, og hvordan de skulle lege sammen med børnene, når de tog udgangspunkt i disse to ting.

Til at begynde med udtrykte pædagogerne et ønske om at blive undervist i, *hvordan* man skulle gøre, men så snart der var en smule fortrolighed med iPad'en, så bevægede undervisning, tilgang og udvikling sig i en retning, hvor det blev mere interessant for pædagogerne at spørge ind til *hvorfor* og med hvilke begrundelser iPad'en skulle eller kunne bruges.

Ingen af pædagogerne var usikre fagpersoner – de havde alle en solid erfaring og forståelse for deres felt og profession og meget hurtigt tog dette over i forhold til, hvad målet var med projektet.

Det blev i højere grad interessant at undersøge, hvordan børnene interagerer, hvilke læreprocesser der foregår, og hvilke gevinster der fremkommer i forhold til overordnede ting som læreplaner, barnets dannelse og udvikling, når det blev belyst og anskuet igennem en digital optik.

Kriterier og værdier

Uagtet at fokus på apps i sig selv blev nedtonet ganske hurtigt, så er det alligevel også et tydeligt element i projektet, at det er nødvendigt, at der skabes tid, sted og rum for både pædagogernes og børns afprøvning, eksperimentering og leg med teknologier og apps.

En særlig opmærksomhed kan rettes mod anvendelse af såvel didaktiserede som ikke-didaktiserede ressourcer (Hansen, 2010) – altså hvorvidt eksempelvis en app er tænkt specifikt som noget, man skal lære ud fra eller ej. Det er afgørende, at der tales om og vurderes hvad der er godt, hvorfor det er godt og hvilken betydning det har i den pågældende kontekst.

Uden nødvendigvis at skulle fravælge enten det ene eller det andet, så kan vi konstatere at især brugen af didaktiserede apps (herunder læringspil) typisk er tænkt til individuel brug og i en meget styret form, mens ikke-didaktiserede apps (eksempelvis kamera eller kort) ofte er nemmere at indtænke i en mere undersøgende og eksperimenterende brug.

Det betød, at der i stor stil blev anvendt ikke-didaktiserede apps undervejs i projektet og det havde tillige den konsekvens, at der fremkom et behov for at opstille kriterier for hvad der eventuelt var godt, og hvad der var skidt. I projektet blev der anvendt fem værdier, som en app enten kan eller bør have, hvis den skal anvendes, nemlig:

- Legeværdi
- Læringsværdi

- Social værdi
- Interaktiv værdi
- Æstetisk værdi

Disse værdier er ganske bredt funderet og henter deres egen værdi og begrundelse ud fra mange forskellige ting – Hvor er vi henne? Hvilken aldersgruppe? Hvad er formålet? etc.

Det betød også, at apps blev brugt forskelligt i forskellige kontekster, og én app, som var god i én situation udmærket kunne være et uheldigt valg i en anden.

Konkret benyttede pædagogerne et skema til vurdering af apps. Dette findes som bilag til slut i denne rapport.

iPad'en er blandt andet blevet brugt til...

Til belysning af de forskellige apps' mangfoldighed er det vigtigt at slå fast, at iPad'en har indgået som et konkret redskab i mange af de aktiviteter, som pædagogerne og institutionerne har fokus på og medtænker i deres dagligdag uanset, men inddragelsen af det digitale har åbnet for muligheder, som ellers ville være vanskelige at opnå. Alt afhængigt af den valgte app og den givne situation.

Konkret er iPad eksempelvis blevet brugt til:

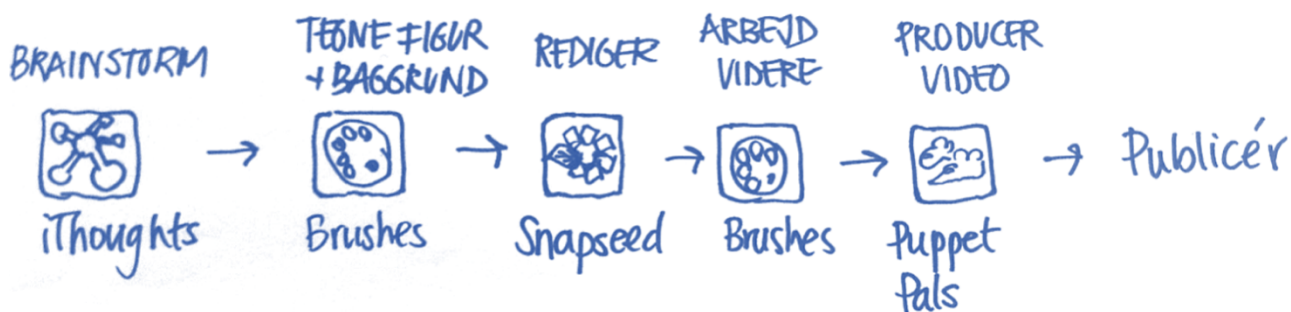
- at tage fotos og filme dagens leg, aktiviteter og oplevelser, og dette er efterfølgende blevet brugt til dokumentation og/eller samtaler med børn.
 - Dette har blandt andet givet sig udslag i fokus på sproglig læring i hverdagen, hvor eksempelvis opmærksomhed i udsagnsordenes ændringer i skiftet fra nutid til datid – i morges spiste vi, men nu spiser vi etc.
- at søge information ved samling eller spontant, når der fremkommer spørgsmål fra børnene.
 - Dette har blandt andet betydet at børnene oplever at deres verden kan belyses og anskues ude fra den store verden. De oplever, at der er andre steder end hos den umiddelbare voksne, som de kan søge hjælp eller informationer fra og det at "læse om" eller "se om" noget er via iPad'en hurtigt blevet et af de steder, hvor børnene også søger hen efter ny viden eller bekræftelse af forståelser.
- at lege med bogstaver, tal og sprog hvor iPad'en har været børnenes redskab
 - Børnene har eksempelvis leget fotojagt, hvor de har skullet finde ting, der begynder med en bestemt lyd, eller de har skullet fotografere noget der rimer på et bestemt ord, og disse billeder er senere blevet brugt i forbindelse med fremstilling af eksempelvis vendespil. Det har skærpet børnenes opmærksomhed på lydering, og det har fungeret som konkret optakt til det at læse og skrive. Samtidig har det været et ganske håndgribeligt udgangspunkt for sprogarbejdet med børn som enten har særlige udfordringer eller som har dansk som andetsprog. Sprog- og begrebsdannelse er blevet styrket ved at pædagogerne og børnene har kunnet lave og frembringe egne ydre repræsentationsformer af ord, som på den måde har banet vej for en konkret erfaring og en mental indre billeddannelse.

Udover at pege på en opdeling af apps mellem de didaktiserede og de ikke-didaktiserede, så oplevede vi også en tredje, som undertype til de ikke-didaktiserede. Apps, som ikke nødvendigvis

havde stor værdi i sig selv eller alene og som i langt højere grad gav mening og værdi, når de blev brugt fortløbende eller skiftende undervejs i en proces.

Denne type apps indgik primært i pædagogernes repertoire og ikke i så høj grad i børnenes, men kendetegnende var at de kunne understøtte en arbejdsrytme eller en "vej" gennem et forløb.

Eksempelvis:



(Arstorp, 2012)

Et udviklingspotentiale fremadrettet kan være, at pædagogerne i højere grad også overlader disse apps og en tilsvarende arbejdsrytme til børnene, idet en sådan tilgang indeholder et stort lærings- og udviklingspotentiale, når det kommer til at udvikle kreativitet og innovative tilgange til teknologien.

"Arbejdsrytme-tilgangen" har for pædagogerne konkret betydet, at iPad'en kommer med på tur, med på legepladsen og bliver brugt som et alsidigt mobilt redskab, der kan gemme, huske, dokumentere, konkretisere, underbygge og så fremdeles – alt afhængigt af, om man tilgår den som et leksikon, et fotoapparat eller andet.

Som sidegevinst har det at udvikle, udforske og tænke det digitale været med til at skubbe til og vitalisere arbejdet med pædagogiske læreplaner eksempelvis. Det er blevet tydeligere, at der er koblinger mellem temaer, og at de ikke hverken kan eller bør betragtes som lukkede siloer. Vi kan konstatere, at der er god mulighed for genbrug og genklang, når der bliver opsamlet og dokumenteret digitalt. Hvis eksempelvis kropslig leg og udfoldelse bliver fotograferet eller filmet, så kan disse billeder bruges til senere at tale om ords betydning, til at tale om, hvordan man kan blive bedre eller dygtigere, til at tale om sammenhænge og placeringer, til at tale om hvilke dyr der kan det samme etc. Alt sammen på tværs af læreplaner og til gavn for det enkelte barns alsidige udvikling.

Og hvis det er børnene selv som filmer, så træner, øver, udvikler de ligeledes fortælle tekniske greb ind i medier, multimodale udtryksformer og iPad'en overgår fra at være et redskab til konsumering af medier til at være et redskab til kreativitet, æstetisk skabelse og fortælling.

Retrospektivt kan vi dog også konstatere, at iPad'en er blevet brugt forskelligt og med forskellig tyngde i de enkelte afdelinger. Det har tydeligvis været vanskeligere at arbejde med iPad'en og det digitale sammen med børnene, når de er helt små i de integrerede institutioner, som også favner 0-3 årige, hvis det overordnede sigte at arbejdet skal initieres og gennemføres sammen med børnene. Pædagogernes oplevelse var, at de med denne målgruppe i højere grad var nødsaget til at anviser, planlægge, gennemføre.

Pædagogerne udtrykte blandt andet at:

”

Det er lidt sværere med de små. Der er jo mange sjove apps, men det er mest sådan noget det mest bare giver lyde og indtryk til barnet, det er ikke så meget sådan noget som barnet selv skal lave eller fortælle. Med de små er vi den som giver besked eller viser, hvordan man gør uden at give alt for mange forklaringer eller sammenhænge og sådan noget, men det betyder jo ikke at de ikke kan være med og lege og alt det der, når vi filmer eller fotograferer eller bruger den (iPad'en) til sanglege og sådan noget. Vi skal bare være mere dem, der bestemmer, og dem der sætter ord på.

Vi ved at børns narrativer stille og roligt udvikler sig med alderen og dermed hænger nøje sammen med barnets kognitive udvikling. Omtrentligt midt i barnets tredje leveår udvides hukommelsen, og dermed at det nemmere eller muligt at knytte an til mening og betydning i det som barnet oplever. Denne erkendelsesform er dermed ikke klar eller færdigudviklet hos de helt små børn hvorfor de i højere grad skal stilladseres og hjælpes til at erfare, organisere og forstå deres omverden og deres egen placering heri.

Et udviklingspotentiale kan derfor være at tydeliggøre eller beslutte at arbejdet med iPad'en også kan være en pædagogisk og didaktisk gevinst også når den primært er i hænderne på pædagogen, når blot det erindres, at sigte er at det digitale i større og større grad skal overgå til også at være barnets redskab og udtryksform som supplement.

Fremblik og perspektiver

Projektets udgangspunkt var, at det både skulle udfordre og undersøge, hvilke pædagogiske og didaktiske muligheder, der lå i at knytte det digitale felt med dets forskellige repræsentationsformer, sammen med det pædagogiske arbejde.

Udbyttet har vi alene kunnet vurdere indirekte, da vi ikke har hverken målt eller testet noget forud for projektet. Konklusioner er derfor ikke draget på baggrund af sådanne konkrete empiriske materialer, men bygger alene på observationer, interviews og kvalitative vurderinger fra de deltagende pædagoger og deres ledere undervejs og efter forløbet.

Pædagogerne vurderer på baggrund af og i forhold til deres tidligere praksis og erfaringer med samme lærings- og udviklingsmål eller med de samme opgaver og udfordringer. De peger selv på, at de er blevet enten dygtigere, bedre, mere professionelle eller mere sikre, og at det som naturlig konsekvens også betyder, at de tør mere sammen med børnene, når de arbejder med iPad'en. De peger på, at de i højere grad er trygge ved at skifte position, således at de ikke nødvendigvis skal gå foran, anvise vej og fortælle hvad man skal etc.

Lederne peger på at opleve en øget bevidsthed om læring, dannelseperspektiver ind i det digitale og effektivitet i tilgangen til eksempelvis dokumentation. De oplever ikke nødvendigvis at tidsforbrug reduceres, men dokumentationsgrundlaget er blevet mere alsidigt og differentieret og i højere grad med sigte på en formidling, som ikke blot er mundtlige overleveringer som det

primære omdrejningspunkt. Skriftligheden og den udvidede skriftlighed, hvor man formidler eksempelvis via video, er også kommet i fokus hos personalet.

Generelt har motivationen været høj. Vurderingen er, at det ikke alene er fordi kontekst og projektets indhold var nyt, men også fordi pædagogerne oplevede en reel og umiddelbar ændring og brugbarhed. Brugbarheden gjorde sig gældende både i forhold til børnene og den pædagogiske praksis, men også i forhold til at have erhvervet sig nye muligheder personligt og til mere private formål. Den motiverende og lette produktion og bearbejdning af materialer og medier har fremmet evnen til at dokumentere og formidle, og dette vil i sidste ende bidrage til børnenes udvikling og læringsudbytte.

Vores erfaring er, at projektet og de anvendte iPads styrkede de læringsprocesser vi ønskede at sætte i værk, og der er derfor ingen umiddelbar grund til at fravælge at arbejde med det digitale daginstitutionerne fremadrettet.

En forudsætning er dog, at man altid husker på det vigtige i, at man altid nøje overvejer at opstille kriterier både for de kortsigtede og langsigtede mål, uanset om det drejer sig om læreplansarbejde, færdigheds- og kompetenceudvikling hos barnet eller noget helt andet.

Det er vigtigt at forholde sig konstruktivt kritisk til brugen af medierne, didaktikken, pædagogikken men også selve apparatet eller redskabet, uanset om det er den efterhånden velkendte iPad eller noget helt nyt, som vi endnu ikke har set eller kender navnet på. Vi må gerne lade os begejstre og motivere af det nye, men de mediedidaktiske overvejelser, de pædagogiske kriterier og den sunde fornuft og de konkrete kriterier, må vi ikke glemme.

Konklusioner, anbefalinger og opmærksomhedsfelter

Projektet har resulteret i en række konklusioner, som ganske vist har været gældende i dette isolerede projekt, men der er intet der tyder på, at projektet har været så specielt eller under så specielle rammer eller vilkår, at tilsvarende ikke også vil gøre sig gældende i andre kommuner og i andre daginstitutioner.

Vigtigst er det at pege på at:

Resultater

- Et projekt som "It i børnehøjde" er anbefalelsesværdigt, fordi det kan være med til at give det pædagogiske personale en digital handlekompetence, samtidig med at de bliver reflekterende praktikere ud i det digitale.
- Der er ikke noget der viser, at iPads isoleret set giver en faglig eller pædagogisk gevinst eller værdi. Værdier og gevinster fremkommer primært, når eller hvis pædagogerne indtænker og udnytter dem i forbindelse eller relation til den pædagogiske praksis.
- Der opnås og fastholdes et fælles sprog på tværs i organisationen og på tværs af kommunen.
- Der etableres konkrete multimodale, kommunikative kompetencer, som kan bruges dels i relationen til børn og forældre, men også mellem de personalet ved eksempelvis møder eller ved formaliseret videndeling eller erfaringsopsamling.
- Der opnås en stærkere refleksionskultur og -praksis i forhold til anvendelsen af digitale redskaber og i forhold til de læringsrum og positioner, som personalet kan veksle imellem.

- Når iPad'en tilgås og benyttes reflekteret, så kan den understøtte arbejdet med læreplaner og med dokumentation på en nytænkende måde, hvor der er stort fokus på især æstetik, kreativitet, eksperimenter og dannende sammenhænge.
- Specielt positionsskift i forbindelse med arbejdet med iPads giver mulighed for nye deltagelsesformer og nye relationsmuligheder.
- For ikke hele tiden at skulle være forsigtig og passe på det digitale redskab, så er det vigtigt at de er robuste, da der ellers vil være en naturlig tilbageholdenhed i forhold til at overlade eksempelvis iPads til børnene, bringe dem med under alle forhold og i alle situationer.

Anbefalinger

- Den reflekterende praksis skal fortløbende også indebære en overvejelse om valg af teknologi. Blot fordi man begynder med en iPad, så er det ikke nødvendigvis sikkert, at man også mange år ud i fremtiden absolut skal arbejde med disse.
- institutionen skal kunne håndtere iPads og andre digitale redskaber både funktionelt og økonomisk, hvorfor en plan i forhold til hvem der vedligeholder og håndterer, hvor mange "dimser" der er brug for, hvornår de skal indkøbes etc. er afgørende vigtig.
- Der skal træffes en beslutning om hvorvidt personale kan få lov til periodevis lån, eller om der indkøbes personlige apparater eksempelvis.
- Det er vigtigt at have adgang til lavpraktisk sager, som en app-konto med midler, fælles lagerplads etc.

Fokuspunkter

- Det er vigtigt at huske på, at en god og værdifuld brug og udnyttelse af en iPad eller anden teknologi ikke alene afhænger af pædagogens evner eller erfaringer. En eksperimenterende tilgang til aktiviteter kan øge kvaliteten af det pædagogiske arbejde, hvis læringsrum og positionen "at gå ved siden af" eller "at gå bag ved" bevidst indtænkes.
- iPads og digitale redskaber appellerer til både børns og voksnes nysgerrighed, leg og lærelyst. iPad'en kan inddrages i mangfoldige aspekter af børns læring og udvikling og er som sådan ikke anderledes end alle andre kendte redskaber i pædagogisk praksis.
- Brug af læringsspil og didaktiserede apps, er tænkt primært til individuel brug og er ofte i en meget styret form. Ikke didaktiserede apps, lægger i højere grad op til en udforskende og innovativtilgang til brugen af iPad'en
- Ledere bør skabe tid og rum for videndeling om både nuværende praksis og erfaringer mellem personale og sikre at disse holdes op imod relevant teori og forskning.

Del 2- Værktøjskassen

Hvor finder man gode apps?

Der findes tusinder og atter tusinder apps til både det ene og det andet styresystem. Til iPad'en har Apple skabt deres "App Store", men den kan ganske nemt komme til at fremstå som værende uoverskuelig. Som respons på denne uoverskuelighed er der dukket en række hjemmesider op, som beskæftiger sig med at præsentere apps til bestemte formål, aldersgrupper etc.

Du kan eksempelvis søge inspiration hos:

<http://www.kidsbestipadapps.com/>

<http://www.lege-apps.dk/>

<http://www.godeappstilbørn.dk>

<http://mors-apps.com/> (kan også hentes som selvstændig app)

Hvis du vil fordybe dig

En konkret gennemgang af gode idéer og eksempler på hvordan man kan arbejde med de forskellige læreplanstemaer kan man finde i bogen "Barnets digitale læringsrum" af Lars Friis Laursen og Jesper Petersen.

BUPL har i juni 2014 udgivet et meget alsidigt temahæfte om digitale fællesskaber, hvor der lægges op til refleksioner og diskussioner om eksempelvis digitale muligheder, vidensbehov og meget andet.

[http://www.bupl.dk/iwfile/BALG-9KQHRS/\\$file/BogU_forsk_23_2014_WEB.pdf](http://www.bupl.dk/iwfile/BALG-9KQHRS/$file/BogU_forsk_23_2014_WEB.pdf)

"Sociale medier, sociale dilemmaer" af Claus Petersen, Jacob Brøndum Pedersen og Anders Skov. Bogen sætter igennem 14 kapitler fokus på digital dannelse.

https://www.saxo.com/dk/sociale-medier-sociale-dilemmaer_marie-louise-hagemeister_haefdet_9788771184587

"Digital trivsel – en antologi om børn og unges onlineliv"

<https://ereolen.dk/ting/object/870970-basis:50525465>

Center for digital pædagogik - "Børn og unges digitale virkelighed"

<http://cfdp.dk/boern-og-unges-digitale-virkelighed-anno-2016/>

Leg med medier

<http://www.legmedmedier.dk/>

<http://www.digitaleducator.dk/tag/dagtilbud/>

BUPL – tema om digitale institutioner:

http://www.bupl.dk/paedagogik/digitale_institutioner/tema_om_digitale_institutioner?opendocument

Litteratur

Arstorp, A. (2012). Tre typer apps – vigtig skelnen!

<http://migogminipad.blogspot.dk/2012/04/tre-typer-apps-vigtig-skelnen.html>

Bernstein, B. (2001). Pædagogik, diskurs og magt. København: Akademisk Forlag.

Haderslev Kommune. It-strategiplan 2013-2017 for børn på dagtilbuds- og skoleområdet.

<https://www.haderslev.dk/files/12671/strategiplan.pdf>

Hansen, T.I. (2010): "It og medier i et lærermiddelperspektiv". KvaN, nr. 48, Aarhus.

KMD Analyse. Den digitale daginstitution.

<http://publikationer.kmd.dk/analyser/dendigitaledaginstitution/?Page=7>

Thestrup, K. (2013). Det eksperimenterende fællesskab: Medieleg i en pædagogisk kontekst. Aarhus: Systime.

Thestrup, K., Jessen, C., Pilegaard Andersen, M., Sandvik, K., & Knudsen, J. (2015). Dannelse i en digital og global verden - Digitale redskaber skal understøtte barnets lærings- og dannelsesproces. I Dannelse i en digital og global verden - digitale redskaber skal understøtte barnets lærings- og dannelsesproces.

Bilag

App-vurderingsskema

Medie	Formål	Pædagogens rolle	Barnets rolle	Kriterier	Anbefaling og perspektivering
Her indskriver du titel på app og giver den en kort beskrivelse.	Her indskriver du hvad app'en skal bruges til og hvilket formål den skal opfylde eller sætte fokus på.	Hvad er din position primært, når denne app anvendes? Hvad vil eller skal du foretage dig før, under og efter ibrugtagning af appen?	Hvad ønsker du at barnet skal foretage sig og have fokus på? Handler det om træning, udvikling, læring, underholdning, leg eller noget helt andet?	Har app'en <ul style="list-style-type: none">• Legeværdi• Læringsværdi• Social værdi• Interaktiv værdi• Æstetisk værdi	Foreslår du at app'en bruges i bestemte sammenhænge, til bestemte børn eller aldersgrupper? Er der noget man skal huske i forbindelse med brug af app'en? (ex. fototilladelse eller præsentation til nogen eller noget helt andet)