



KREATIV BRUK AV IKT I BARNEHAGEN

Plan og idé-hefte for pedagogisk bruk
av digitale verktøy

Innhald

| | | |
|--|------|----|
| Forankring | side | 3 |
| Digital danning og kompetanse | | 4 |
| Å motivere kvarandre | | 4 |
| Pådrivarar i barnehagen | | 5 |
| Kva er digitale verktøy? | | 6 |
| Mål for barna i barnehagen | | 7 |
| Mål for vaksne i barnehagen | | 7 |
| Grunnleggande IKT-kunnskap for tilsette | | 8 |
| Nettvett -tilsette sitt ansvar | | 9 |
| Nokre digitale verktøy | | 10 |
| Investering av utstyr | | 12 |
| Fagområda i rammeplanen | | 14 |
| Kommunikasjon, språk og tekst | | 15 |
| Kropp, rørsle og helse | | 16 |
| Kunst, kultur og kreativitet | | 17 |
| Natur, miljø og teknikk | | 18 |
| Nærmiljø og samfunn | | 19 |
| Etikk, religion og filosofi | | 20 |
| Tal, rom og form | | 21 |
| Minoritetsspråklege barn | | 22 |
| Geocaching | | 23 |
| Film og animasjon | | 24 |
| Time Lapse | | 25 |
| Fort-, sakte- og baklengsfilm | | 25 |
| Progresjonstrapp for kreativ bruk av IKT | | 26 |
| Dokumentasjon | | 27 |
| Nyttige nettstader og litteratur | | 27 |

IKT:

Informasjons- og kommunikasjons-teknologi

- er eit omgrep som omfattar innsamling, lagring, behandling, overføring og presentasjon av informasjon.

Forankring

«Den digitale praksisen til barnehagen skal bidra til leik, kreativitet og læring. Bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet skal støtte opp om barna sine læreprosessar og bidra til å oppfylle rammeplanen sine føringar for eit rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn.»

Rammeplan for barnehagen

Barn i alderen 0 - 6 år er ein del av eit mangfaldig digitalt univers. **Generasjon touch** blir brukt som kallenamn på barna som veks opp i dag. Teknologiske vertøy er dagleg i bruk rundt barna og av barna.

I Giske kommune sin Kvalitetsplan for oppvekst 2018 – 2021 står det at digitale ressursar og verktøy endrar arbeidsformane og rollane i barnehage og skule. Det fører til at ein i det profesjonelle læringsfellesskapet stadig treng ei drøfting av korleis dette skal bidra til utforsking i leik og djupne i læring.



Digitale ressursar og verktøy er tatt i bruk på ein måte som gjer barn og vaksne til skapande produsentar. Kreativ bruk av IKT i barnehagen er ein handlingsplan med fokus på korleis vurdere og bruke digitale ressursar i leik, læring og samhandling, tips til aktivitetar knytt til fagområda, samt få eit bevisst forhold til mellom anna opphavsrett, kjeldekritikk og personvern.

Kreativ bruk av IKT i barnehagen er eit ledd i kvalitetsarbeidet

Digital danning og digital kompetanse

Enkeltmennesket si danning er eit livslangt prosjekt som barnehagen er ein viktig del av. Bruk av digitale verktøy og sosiale medium er verkelegheita barna veks opp i, ikkje berre for framtida, men her og no.

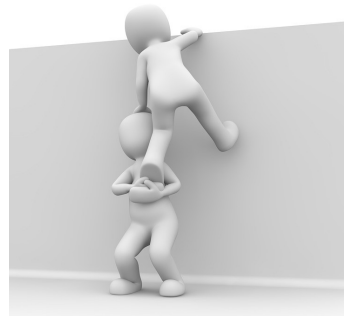
Barnehagen er ein viktig arena for digital danning med mogelegheit til å bruke verktøya kreativt i skapande prosessar, i leik, læring og undring saman med kompetente vaksne.

«For å kunne delta i ulike former for læring og utdanning og for å delta aktivt i samfunns- og arbeidsliv er digital kompetanse en føresetnad» står det i [Stortingsmelding 19](#).

Å motivere kvarandre

Tilsette i barnehagen har ulike haldningar til arbeid med digitale verktøy og basiskompetansen varierer.

Ein viktig føresetnad for at dei vaksne i barnehagen skal la barna bruke verktøya, er at dei sjølve er trygge på bruken og ser at bruken har verdi.



Det finst garantert både gass og brems blant personalet i ein barnehage!

For å nå målet om IKT som ein integrert del av barnehagen, må personalgruppa i barnehagen drage lasset i lag. Alle treng ikkje kunne alt, men alle må kunne noko. Ha fokus på kva og korleis. Lag målsettingar for kollegiet.

I forhold til dei som tvilar og helst vil halde fast på det gamle er det viktig å presisere at dei digitale verktøya ikkje er ei erstatning, men eit supplement til barnehagen sitt innhald og virke.

Pådrivarar i barnehagen

Barnehagen er ein lærande organisasjon. Leing av utviklings- og endringsprosessar er ei sentral oppgåve for styrar i samarbeid med dei pedagogiske leiarane. Eit kjenneteikn ved ein lærande organisasjon er at alle tilsette er engasjerte i å skape og dele kunnskap om korleis ein best kan nå felles mål.

Barnehagen skal førebygge sosiale skilnader mellom barn som ikkje har- og barn som har tilgang til digitalt utstyr, også omtala som *the app gap*.

Digitale verktøy skal vere integrerte i barnehagen som arbeidsreiskap, metode, teknikk eller uttrykk der det passar inn.



Det er vi som arbeider i barnehagen som gjer det digitale verktøyet pedagogisk, ikkje verktøyet i seg sjølv!



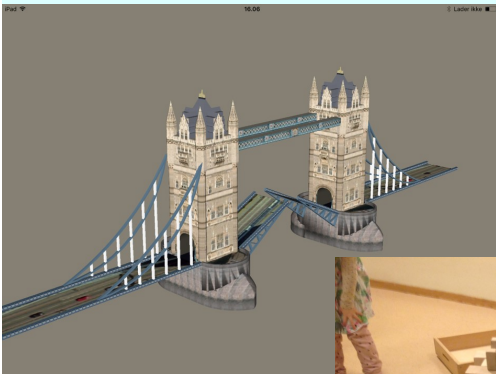
Kva er digitale verktøy?

Alle barnehagar har digitalt utstyr, mengde og type varierer. Den digitale verdenen endrar seg raskt. For eksempel er Cd-spelar, noko som alle hadde før, no i ferd med å forsvinne

Ein del digitalt utstyr er i bruk av både barn og vaksne, medan noko er reservert for vaksne.

Digitalt kamera, skrivar, prosjektor, iPad, lamineringsmaskin og datamaskiner er av dei mest brukte verktøya per i dag.

Bruk av iPad eller andre typar nettbrett er vanleg i dei fleste barnehagar i dag. Touch-skjermen og navigering via visuelle bilde / ikon gjer bretta lette å bruke for små barn.



- ⇒ Digitalt kamera
- ⇒ Skanner
- ⇒ Datamaskin
- ⇒ Laptop
- ⇒ Skrivar
- ⇒ Prosjektor
- ⇒ iPad
- ⇒ Mobiltelefon
- ⇒ GPS
- ⇒ Webkamera
- ⇒ Tv
- ⇒ Dvd-spelar
- ⇒ Digital fotoramme
- ⇒ Cd-spelar
- ⇒ Mp3-spelar
- ⇒ Lamineringsmaskin

Finn eit bygg i verda på appen Cubits, og bygg det med klossar etterpå.



Barna

Gjennom arbeidet med IKT i barnehagen skal barna få erfaring med:

- ⇒ Erfare at dei digitale verktøya er eigna hjelpemiddel til utforsking, leik, kreativitet og læring.
- ⇒ Vere med i prosessar; fotografere, gjere enkel redigering, ta utskrift, lage dokument.
- ⇒ Bli kjent med iPad og ulike robotar.
- ⇒ Få erfaring med å skrive bokstavar og tal på iPad.
- ⇒ Få erfaring med å lage fotoforteljing, film eller animasjon.
- ⇒ Erfare at digitale verktøy kan vere støtte i arbeid med språkutvikling t.d. til minoritetsspråklege barn.
- ⇒ Oppleve at bruk av digitale verktøy har verdi i seg sjølv og i kombinerte aktivitetar.
- ⇒ Få erfaring med koding og programmering.

Tilsette

For at barna skal få desse erfaringane må dei tilsette:

- ⇒ Sette seg inn i korleis ein brukar det tilgjengelege utstyret i barnehagen.
- ⇒ Ha grunnleggande kunnskap om digitale verktøy.
- ⇒ Støtte opp om barna sin utforskartrong, skaparglede og læreprosessar.
- ⇒ Støtte, rettleie og være aktive saman med barna ved bruk av digitale verktøy.
- ⇒ Bruke iPad og andre digitale verktøy som supplerande hjelpemiddel i det pedagogiske arbeidet.
- ⇒ Utforske kva applikasjonar eller program som gir mogelegheiter inn mot fagområda.
- ⇒ Legge opp til aktivitetar der IKT er ein naturleg del.
- ⇒ Vere bevisst bruken av IKT-omgrep i dialog med barn.

Grunnleggende IKT-kompetanse for tilsette

Ta bilder med digital kamera, telefon eller nettbrett.

Overføre foto til PC eller nettbrett og skrive det ut.

Sende og motta epost og sms.

Orienter seg på ein PC eller eit nettbrett.

Kjennskap med bruk av enkle app og IKT-program.

Kople iPad og PC til prosjektør eller anna skjerm.

Bruke ein søkemotor, samt utøve kjeldekritikk.

Bruke tekstbehandling og grunnleggande bilderedigering.



Nettvett - tilsette sitt ansvar

Dei tilsette i barnehagen skal vere gode rollemodeller for barna når det gjeld nettvett. Barn i dag veks opp med all ønska og uønska informasjon lett tilgjengelig på nettet. Samtidig kan ein ikkje forvente at eit barn skal kunne filtrere informasjonen sjølve. Derfor skal dei tilsette alltid vere på nett saman med barna. Barnehagen skal utøve digital dømmekraft og bidra til at barna utvikler en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier. Personalet må derfor utøve digital dømmekraft når det gjeld informasjonssøk, ha eit bevisst forhold til opphavsrett og kjeldekritikk og verne om personvernet til barna. Samtidig må personalet ha eit bevisst forhold til når ein skal bruke digitale verktøy. For å sette det på kanten skal ikkje digitale verktøy vere noko ein brukar for å gjer noko kjekt, underhalde barn eller skape ro. Den digitale praksisen til barnehagen skal bidra til barnas leik, kreativitet og læring. Samtidig skal digitale verktøy brukast med omhug og ikkje dominere som arbeidsmåte. Det finnest uendelige mengder med kulturintrykk på nettet og mykje av dette kan brukast i arbeidet i barnehagen. Dei tilsette er kulturformidlarar i barnehagen. Og på same måte som dei vurderar om bøker eller leiker er relevante eller egna for bruk i barnehagen, må dei også vurdere digital informasjon som for eksempel videoar, musikk, appar, bilde eller tekstinformasjon.

Barnehagen skal ha eit bevisst forhold til personvern. Det takast mange bilder i barnehagen og dette er nyttig til å både kunne gi foreldre eit innblik i barnehagekvardagen, samt å kunne bruke som pedagogisk dokumentasjon for å utvikle barnehagens praksisar. Det må imidlertid alltid være ein bevisst tanke bak kva fotografiet skal brukast til når ein fotograferer barn. Barnehager må ha rutiner liggende for å hente foreldras samtykke om korleis ein kan bruke bilder av barna. Samtidig skal barn få uttrykke sine meiningar om bilder av dei, og det skal vektleggast utifra barnets alder og modning. Det må også vere ein god praksis for bruk av bilde på nettet, kvart enkelt bilde må vurderast både i forhold til hensikt og barnas personvern. Barnehagen bør også ha en bevisst og god praksis i forhold til foreldrarrangementer og bildetaking.

Barna i barnehagen skal også lære om nettvett, dette gjerast blant anna gjennom at dei tilsette er gode rollemodellar. Ein bør også snakke med barna om kva internett er og kva ein kan møte der. At same regler som gjeld i barnehagen og samfunnet gjeld også på nett. Barn bør ha kunnskapar om mobbing på nettet er like alvorleg som i den verkelege verda, at ein ikkje skal dele bilde utan samtykke, at ein ikkje skal utgje seg for å vere nokon andre og at det ikkje er lov å sende truslar til andre.

Digitale verktøy støttar og utfordrar barna i leik og læring

Nokre digitale verktøy

Digitalt kamera

- Barna fotograferer, dokumenterer, arbeider vidare med bilde ved å laminere, skanne, teikne vidare på, sette saman, stille ut osv.
- Kamera kan bli brukt til å filme med og kan vere grunnlag for vidare arbeid med t.d. redigering.
- Bilda kan settast saman i ei fotoforteljing med musikk, lyd, voiceover og andre effektar.



Laminering

Å laminere noko er ein enkel og artig måte å vidareutvikle eit arbeid på.

Skanner

Dei fleste kopimaskiner har skannerfunksjon. Ting som foto, teikningar, blomar og blad kan skannast og dermed bli digitale. Ei utskrift kan vere gevinst i seg sjølv, eller ein kan arbeide vidare med materialet.

Prosjektor

Prosjektor gjer at ein kan få bilde frå ein iPad eller ein PC opp på veggen og vise det til fleire. Dette er både nyttig når ein skal bruke digitale verktøy med ei større barnegruppe og også ein god måte å dokumentere på. Det kan også brukast når ein skal lese bøker, ved å filme boka ein les for barna.

Robotar

Mange av barnehagane i Giske har i dag robotar som brukast for å lære barna enkel programmering. Med blue-bot og gjennomsiiktig matte med lommer kan ein lage eigne utfordringar som barna kan løyse ved hjelp av algoritmer.



iPad

iPad er det mest utbreidde nettbrettet i barnehagane i Giske. Nettbrett er eit allsidig verktøy som kan bli brukt til eit vidt spekter av aktivitetar. Det finst tusentals applikasjonar i ein drøss kategoriar å få kjøpt rimeleg i AppStore. Nettbrettet har touch-skjerm som er enkel å betene for barn. Ikon er visuell støtte for dei som ikkje kan lese.

Utfordringa for barnehagen er å finne fram til den gode pedagogiske bruken av iPaden.

Ved **enkel bruk** av digitale verktøy blir barnet omtalt som konsument. Det digitale verktøyet erstattar andre og likeverdige verktøy og oppnår det same som før.

- Spele spel, lotto, puslespel og liknande.
- Digitale bøker, sjå film.

Ved **avansert bruk** er teknikken uerstatteleg og gir uttrykk som er mogeleg å oppnå berre ved å bruke nettopp denne teknologien.

- Bearbeide teikningar
- Bruke fleire applikasjonar saman.
- Arbeide med kombinerte oppgåver
- Filme inne og ute, arbeide vidare med marihøna ein fann på turen, sette saman ein film, lage fotoforteljing med bilde og lyd.

Investering av utstyr

Godt utstyr

For å bruke IKT utstyr kreativt og som eit pedagogisk materiale i arbeid med barna, krevast det også at barnehagen har godt utstyr. IKT utstyr er kostbart og derfor er det lurt å planlegge korleis ein investerar i det. Å lease er også moglig og kan vere ei meir forutsigbar utgift for barnehagar som skal investere i IKT utstyr.

Grunnleggande IKT utstyr

iPad eller eit anna form for nettbrett

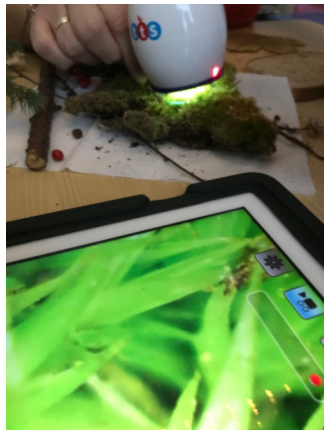
Digitale kamera

PCer for personalet

Kopimaskin/Printer

Projektor

Digitalt mikroskop som for eksempel Easi-scope



Vidarekomment IKT utstyr

Robotar, som for eksempel Blue-bot og Dash og Dot

Osmo

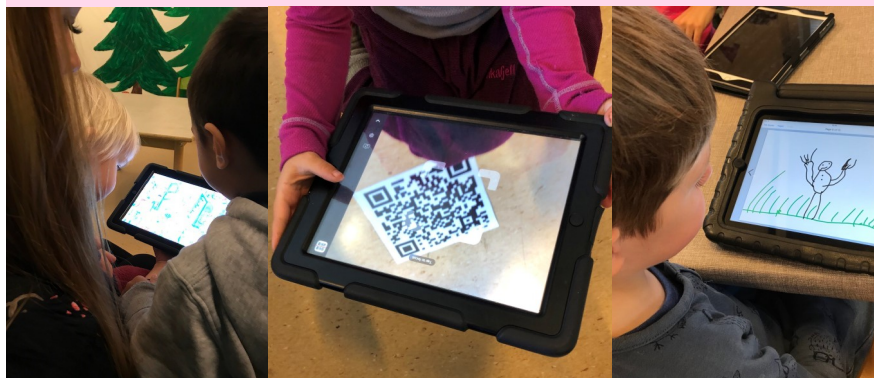
Interaktiv tavle

Digital dømmekraft

Digital dømmekraft omfattar prosesser der barna tas med og gis mogligheit til å reflektere over mogligheiter og konsekvensar ved bruk av digitale verktøy og sosiale media. I en digital tidsalder er kunnskap om og ferdigheter i bruk av digitale verktøy og medier en del av dannelsesprosessen. Det handlar om å bruke digitale medier og Internett på en klok og etisk forsvarlig måte:

- Være kjeldekritisk
- Ha et bevisst forhold til korleis ein bruker Internett og andre digitale medier
- Er påpasselig med å ta hensyn til personvern og opphavsrett

iPaden har ei innstilling du kan bruke når du vil at barnet skal halde seg til ein bestemt app/side. Gå inn i *innstillingar* - aktiver *begrenset tilgang* og *tilgjengelighetsnarveg* (det grøne feltet skal vise), trykk tre gongar på *Home-knappen*. Gå inn i ønskt app, trykk på Home-knappen raskt tre gongar og du vil få opp ein meny der du kan velje å låse skjermen for bevegelse og berøring. Trykk start (høgre hjørne) og barnet mister tilgang til å gå inn i andre nettsider eller andre spel.



Fagområda i rammeplanen

Barna som veks opp i dag snakkar med mormor i Stavanger på Skype, ser dei nyfødde valpene til naboen på Instagram, henter program frå NRK Super for å sjå det dei har lyst, spelar spel på smarttelefonen og forventer at alle skjermer er touch screen. Dette er heilt naturleg når ein veks opp i ei digital verd.

Dette må arbeidet med fagområda i barnehagen ta høgde for. La det digitale vere ein del av aktivitetene i barnehagen der det er naturleg og der det er rom for det.



Digitale verktøy og medier blir ein ny måte å formidle verdier, kultur og fag på, samt gi rom for barns eigen kulturskaping og kreativitet, samt bidra til at alle barn får oppleve glede og meistring i eit sosialt og kulturelt fellesskap. Barn skal etter endt barnehageliv ha med seg viktige og gode erfaringar og opplevsalar, samt ha fått rike muligheiter til å lære grunnleggande kunnskapar og ferdighetar i barnehagens fellesskap.

I sidene som følgjer er det tips om korleis ein kan arbeide digitalt med dei ulike fagområda. Det er forslag til både heilt enkle aktivitetar og meir avanserte, og forslag til applikasjonar ein kan laste ned på iPaden.

Kommunikasjon, språk og tekst

Oppmuntre barna til å utforske bruken av digitale verktøy ved å ta bilde, teikne, skrive og lage forteljingar. iPad kan vere ein nyttig reiskap i arbeid med språkstimulering, omgrepstrening og utvikling av ordforrådet.

Forslag til aktivitetar:

Skriv på tastatur eller touch-skjerm.

Lag fotoforteljing på PC eller med Book Creator, eller teikn, skriv og sett inn bilde i appen Strip Designer.

Gå på lyd jakt med kamera eller iPad, ta bilder av ting som startar med S. Skriv ut bilda og lag felles collage på veggen.

Øv omgrep med Puppet Pals, inPed, Se og si, Bukkene bruse m.fl.

Høyr på lydbok.

Les bok og bruk iPaden som bokprosjektor.

Søk etter songar, tekstar, rim og regler på nettet.

Prøv ut appen Leripa til lese- og skrivetrening for dei eldste barna, eller Ordleken, Interaktiv pekebok 2, Lær ABC.

Appar:

Språkkista, Book creator, Strip Designer, Puppet Pals, Se og si, Bukkene bruse, Ordleken, Drawingpad, Bokstavkongen, Interaktiv pekebok 2, Lær ABC

Lån e-bøker gjennom Nasjonalbiblioteket (sjå link s. 27).



Interaktivt Bukkene Bruse eventyrspel, der barna hjelper dei tre bukkane forbi trollet, over brua og til seters på storskjerm.

Kropp, rørsle og helse



Ved å bruke ulike digitale verktøy kan ein gjere barna kjende med kroppen og arbeide med bevisstgjerjing av eigen kropp og helse.

Forslag til aktivitetar:

Bruk Geocaching på tur.

Øv på kva kroppsdelane heiter med apps som Toca doctor eller Kroppen.

Øv finmotorikk med appen Perler.

Dans til ein musikkvideo frå YouTube, for eksempel *Blime* frå NRK Super.

Hvordan ser vi ut inne i kroppen?, bruk Curiscope Virtuali-Tee appen sammen med t-skjorten, denne må kjøpes for å kunne bruke appen, og utforsk de indre organer.

Korleis ser eit virus ut?

Lag orientering eller rebusløp med QR-kodar med Cloud QR.

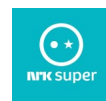
Film hopping, springing, eit auge som blunkar eller ein munn som ler i slow motion, studer rørslene i etterkant ved å sjå filmen på ein skjerm. Kva skjer med lydane når ein filmar i slow motion?

Google etter ei god smoothie-oppskrift, eller sjå om det ligg ein instruksjonsfilm for korleis ein lagar smoothie på YouTube.

Øv rytme med fingerdrums.

Appar:

Garageband, Kroppen, Toca doctor, Curiscope Virtuali-Tee, Geocaching, Qrafter, Slow and fast motion, Perler, Nrk Super.



Kunst, kultur og kreativitet



Kreativitet kan vere å finne nye løysingar på kjende oppgåver. Leik og utforsking av digitale verktøy kan gi barna ein ny måte å utrykke seg på. Kamera, filming, høgtalar, skanning og laminering er nokre av verktøya som er aktuelle innan fagområdet.

Forslag til aktivitetar:

Ha maling i ein pose, legg den på eit lysbord, og la barna «male» med fingrane sine.

Teikn i Doodle Buddy.

Ta eit foto med digitalkamera, arbeid vidare med bildet i eit teikneprogram som Paint eller Doodle Buddy.

Lag enkel rytme med Fingerdrums, Magic piano eller Loopseque.

Lytt til musikk frå iTunes, spel i Garage Band.

Lag film, animasjon eller Time Lapse av noko som passar inn med tema.

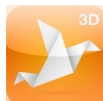
Finn ein video av joik på YouTube 6. februar, Samenes nasjonaldag.

Dramatiser ei forteljing, film framsyninga og lag kino i etterkant.

Lage podkast ved å ta opp lydfiler på mobiltelefon eller med appen Clips.

Appar:

Doodle Buddy, Paint, Itunes, Time Laps, Loopseque mini, Garage Band, Pic Collage, Origami, Fingerdrums, Magic piano, iMotion, Sound Touch, Quiver.



Natur, miljø og teknikk

Naturen er rundt oss overalt og til ei kvar tid. Teknikk er ein del av det moderne samfunnet. Digitale verktøy er med på å gi fart og viktig støtte til undringa og nysgjerrigheita i barnegruppa innan fagområdet.



Forslag til aktiviteter:

Studert det de finn i naturen med digitalt mikroskop.

Ta bilde av same treet kvar månad året gjennom og sett bilda saman i ein collage.

Sjekk vêrmeldinga på Yr.no, Storm.no eller Pent.no, eller sjå på vêrfenomen opp mot årstidene.

Søk på nettet etter informasjon om insekt og dyr, om ulike landskap, klima og vekstar. Kvar er kvepsen om vinteren?

Ta opp ein fuglelyd med iPaden ute på tur og jobb vidare med lyden og fuglen i etterkant, bruk appen Birds of northern europe.

Søk på nett etter korleis ein lagar eit enkelt vasshjul, bygg etter oppskrifta og test ut prinsippet i ein bekk.

Monter webkamera i rugekassa når kyllingane blir utklekte.

Ta bilde av vekstar i nærmiljøet. Når blomstrar blåklokka?

Plant karse og fotografer over tid med Time Lapse.

Sjå på stjernene ein klar vintermorgon og bruk appen Star walk.

Appar:

Birds of northern Europe, Time lapse, Star Walk, Liv i dammen, LEGO duplo train, Whatbird, Treslag i Norge



Nærmiljø og samfunn

Bruk av digitale verktøy kan gi barna og personalet mulighet til å sjå kjente miljø og nærområde med nye auge. Barna skal oppdage at lokalsamfunnet er ein del av storsamfunnet, og at levesetta er ulike.

Forslag til aktivitetar:

Ta bilde av barna sine hus med digitalkamera. Lag kart over øya.

Søk i Google maps eller Google earth og finn barnehagen.

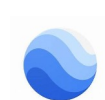
Formidl barnehagen eller nærmiljøet si historie gjennom foto eller fotoforteljingar.

Fanst det melkekartongar då oldefar var liten?

Korleis er reglane i barnehagen, og korleis er Grunnlova vår? Søk på nett og finn ut.

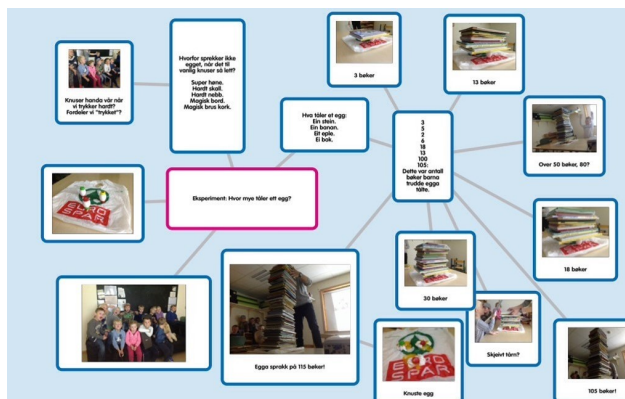
Søk i Google Maps eller Google earth etter kvar Julie er på ferie, eller kvar Oliver budde før han flytta.

Har dei fruktmåltid i svenske barnehagar? Finn ein barnehage via www.diku.no og Nordplus og del erfaringar via mail, Skype, Facetime eller utveksling.

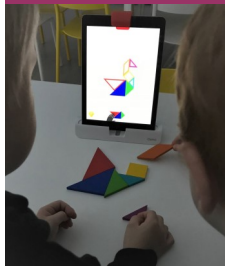


Appar:

Mystory, Skype, Google Maps, Google Earth, Pic collage, Book Creator



Etikk, religion og filosofi



Undring, toleranse, samarbeid og respekt for natur, menneskeverd, kultur og religion står sentralt for fagområdet.

Forslag til aktiviteter:

Samarbeid i ulike former som spel, konstruksjon, historieforteljing og film.

Lag tankekart med appen Popplet.

Utforsk andre kulturar, andre land, religionar og skikkar ved å søke på nett. Ta utgangspunkt i dei kulturelle variasjonane som finst i barnegruppa og blant vaksne i barnehagen.

Feirar dei St. Lucia i Italia? Eller i Sverige? Søk på nett, finn ut.

Søk etter musikk frå ulike kulturar på iTunes eller YouTube.

Dramatiser og syng for eksempel bursdagssangen på polsk eller kva som helst språk med appen Sock Puppets.

Undre seg i lag ut frå foto barna har tatt av gitt tema.

Sjå NRK Super (nett-tv) sine filmar i serien *Klart eg kan* eller *Sånn er jeg og sånn er det* som utgangspunkt for undring og filosofiske samtalar.

Lage ein animasjon om å vere ein god ven, om å stele, om å skrøne eller om å dele.

Appar:

Popplet, iTunes, Sock Puppets, NRK super, iMovie og iStop Motion.



Tal, rom og form



Tal, rom, form og matte finst overalt! Dei digitale verktyøya er med på å åpne mange moglegheiter for tilnærming til fagområdet.

Forslag til aktiviteter:

Appen Math Bingo gir god trening i enkel matte, og er ein eigna aktivitet i stasjonstrening.

Lag mønster i Paint my wings.

Med appen Cubits kan du søke etter bygningar i nærområdet eller over heile verda, og bruke dei som modell for bygging i t.d. Lego.

Gå på fotojakt etter sirklar, ta utskrift, lag utstilling.

Gå på taljakt med kamera. Fotografer store, små og bitte små blad ute, legg dei over, under, ved sida av kvarandre, lag mønster, fotografer.

Drei ei krukke med appen Let's create.

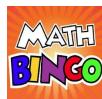
Sjå etter mykje/lite straum på iPaden eller kor mange meter det er til næraste geocach.

Spel lotto med appen Animatch og legg puslespel med Tozzle, øv former med Geoboard eller spel Gode Grannar.

Lag eget memoryspill med Mymemo.

Appar:

Math Bingo, Toca Paint my wings (og -Store, -Builders), Cubits, Let's create, Animatch, Tozzle, Number rack, Geoboard, Hungry fish, Bugs and buttons, Shapes, Mymemo



Minoritetsspråklege barn



Minoritetsspråklege barn i barnehage er barn med anna morsmål enn norsk, samisk, svensk, dansk og engelsk.

Å vere ein fleirkulturell barnehage inneber at leiinga og personalet i barnehagen sin pedagogiske teori og praksis er i tråd med den fleirkulturelle situasjonen. Kreativ bruk av IKT kan vere eit godt hjelpemiddel på vegen.

Forslag til aktiviteter:

Bruk konkretar og visuell støtte for aktivitetane, last for eksempel ned bilde frå nettet som støttar innhaldet i samlingsstunda.

Ta digitale bilde av dagsrytma til avdelinga og lag dagtavle.

Appen Språkkista har bildebank fordelt på sju tema på 20 ulike språk. Ein kan legge til eigne bilde og ord.

Bruk YouTube for å finne musikk eller filmar på ulike morsmål. Korleis er bursdagssangen på latvisk?

Søk på nettet etter ulike skikkar, tradisjonar, natur eller dyreliv i tråd med tema, årshjul eller etter barnas interesser.

Bruk Google map for å sjå på kartet kvar barnet sitt heimland er.

Bruk nettressursane til NAFO, Norsk senter for flerkulturell opplæring - www.nafo.hiao.no

Nettsida www.morsmal.no tilbyr gratis ressurser for barnehagar

Appar:

Språkkista, Norske første ord, Bogga farger, My PlayHome, Syng, Pekebok for barn, Google map, Sound touch, Fun Spanish (eller liknande appar som omset mellom språk), ABC første ord, Se og si, Polish pretati (oversetting).



Geocaching

Geocaching er ein slags digital orienteringsleik eller skattejakt. Postane bli kalla cacher. Det blir uttalt *ein kæsjsj* på norsk. Det ligg millioner av cacher over heile verda. Det finst ein drøss i Giske kommune. Kanskje er det nokon i nærleiken av barnehagen?

Det er **gratis** å vere med på geocaching og du finne ein **database over alle postane** på www.geocaching.com.

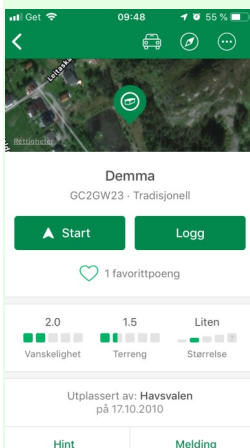
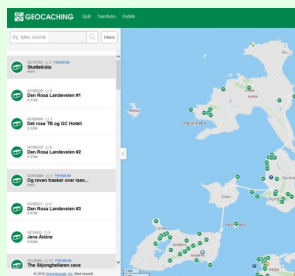


På www.gcinfo.no finn ein grunnleggande info om geocaching og råd for oppstart.

Du kan bruke GPS, iPad med 3G eller ein smarttelefon.

Her er framgangsmåten ved bruk av GPS:

- Søk fram ein post i databasen på www.geocaching.com
- Last koodinatane inn på GPSen
- Gå ut og naviger etter sektoren på GPSen.
- Leit fram boksen (kæsjsjen) som ligg på posten.
- Signerer loggen i boksen for å vise at ein har vore der.
- Lukk boksen forsvarleg og legg han tilbake på nøyaktig same plass.



iPad og smarttelefon treng appen **Geocaching** for å få tilgang til kart og koordinatar.

Det finst andre appar som gjer same nytte, som for eksempel **c:geo** til android.

Følg instruksane appen gir deg. Det er lett og spennande.

Geocaching kan vere ein super motivasjonsfaktor for å gå ut på tur!



Film og animasjon

Film kan du lage ved å bruke digitalt kamera, smarttelefon eller iPad. Bruk den innebygde filmfunksjonen. Etter opptak kan du vise filmen via den innebygde skjermen, eller kople mediet til ein TV-skjerm, dataskjerm eller prosjektor.

Å arbeide vidare med filmopptaka på iPad er lett. For å få til dette treng du ein redigeringsapp.

Det finst mange appar til redigering. Appen iMovie gir tilgang til alle verktøy som trengs for å lage film som ser og høyrerest proff ut. Redigering i iMovie krev finmotorikk, oversikt og systematisk arbeid. Ein kan enkelt legge til lydeffektar, musikk, rulletekst, korte ned på opptaka og legge inn overgangar mellom snuttane. Barna kan vere med i redigeringsarbeidet i par eller grupper.

Videoshop er ein film- og redigeringsapp. La barna prøve ut appen og rettlei dei der det trengst.

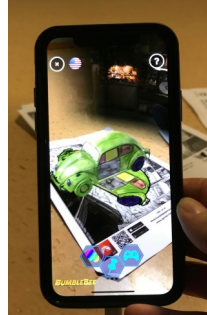
Animasjon er illusjon av bevegelse som oppstår når ein viser stillestående bilde fortløpande etter kvarandre. Animasjon kan gjerast på svært mange måtar og ved ulike teknikkar.

Rettleiing og tips finn du i bloggen *Animasjon i skolen* av Bente Aasheim!

Teikna animasjon: Ta bilde etter kvart som teikninga blir til. Eller bruk appen Quiver.

Stop-motion: Beveg figurar litt etter litt og ta bilde mellom kvar rørsle. Leiker, pappfigurar, Lego og leire er mykje brukt.

For å animere med iPad treng ein appen iStopMotion og iMovie. Kamerastativ er ein fordel. Om ein vil vere super-proff kan ein bygge animasjonskasse.



Time lapse

Time lapse (Skyflow) er ein app du kan bruke på kamera eller iPad til å ta bilde med nokre sekund eller minutts mellomrom. Når bilda er tatt kan dei spelast av samanhengande, dermed har du ein liten filmsnutt.

Forslag til aktivitetar:

Kva skjer med skyene på utsida av barnehagen i løpet av dagen?

Kva skjer med ein epleskrott som ligg på ein asjett i ei veke?

Kva gjer styraren på kontoret heile dagen, eigentleg?

Nokre situasjonar krev mange bilde med korte mellomrom, andre krev lang tid mellom kvart bilde.

Appar: Lapse it, SkyflowTime Lapse



Fort-, sakte- og baklengs film

Å filme ein aktivitet eller ein situasjon i rask eller sakte film er ein artig ting å gjere! Sjå fimen direkte i kamera eller på iPaden, eller sjå det i stort format via prosjektor. Og kva skjer med lydane i grunnen?



Forslag til aktivitetar:

Blås frå ei "blåseløvetann" og film i sakte film, eller la små papirbittar drysse ned frå handa di.

Film rydding av avdelinga i fort film. Ny rekord?

Bygg eit tårn. Film sekvensen i fort film. Film i sakte film når du riv tårnet. Sett snuttane saman og sjå katastrofen i lag.

Still opp barna på ein benk. La dei hoppe ned ein etter ein a la bølgjen. Film i baklengs film.

Appar: Sakte film & raske bevegelser, Reverser camera, Slow motin camera, Video speed editor, slow motion video



Progresjonstrapp for kreativ bruk av IKT

Små barn skal ha erfaring med

Enkel bruk av digitale verktøy.

Å laminere eit arbeid.

Å sjå digitale foto av seg sjølv på skjerm eller lerret.

Å øve koordinasjon hand/skjerm.

Enkel bruk av iPad som pusling, lotto.

Å sjå film og høyre lydbok.

Å fullføre eit spel på iPad.

Store barn skal ha erfaring med

Å fotografere og filme.

Å sjå og høyre seg sjølv på skjerm eller lerret.

Å øve på auge/hand-koordinasjon, t.d. ved bruk av mus.

Å skrive bokstavar og tal på ein PC eller iPad.

Å kombinere oppgåver som krev fleire digitale verktøy.

Å lage fotoforteljing, Time lapse eller å lage enkel film.

Dokumentasjon

Mange av dei digitale verktøya gir produkt som er eigna pedagogisk dokumentasjon. Det kan vere foto, skjermbilde av arbeid, filmar, lydfiler brukt til podkast eller utskrifter av ymse slag.

Film dramatiseringa. Ta bilde frå turen. Lag en QR-kode når barnet fortel om teikninga si.

Få inspirasjon til måtar å dokumentere dei digitale aktivitetane gjennom nettsidene til Myrertoppen barnehage og Klepp barnehage.



Qr-kode til Giske kommune sitt IKT-hefte.

Nyttige nettstader og litteratur

Rammeplanen med temahefte "om IKT i barnehagen".

Lær och lek med surfplatta i förskolan, Gällhagen og Wahlström

Kreativ bruk av digitale verktøy, Cathrine Fragell Darre

Del gleder! Digital kompetanse i barnehagen, Marianne Undheim

Nasjonalbibliotekets e-bokarkiv. Link: <http://www.nb.no/nbsok/nb/684f88dd02111c89954726bc1687e77c;jsessionid=23D657CE6BF7FEBBF02BFE4EFEB93568.nbdigital3?index=5#0>

www.animasjoniskolen.blogspot.no/

<http://myrertoppenbarnehage.blogspot.no>

<http://kirketunet.barnehage.no>

<http://marianneundheim.blogspot.no>

<https://www.facebook.com/groups/paddagogik/>

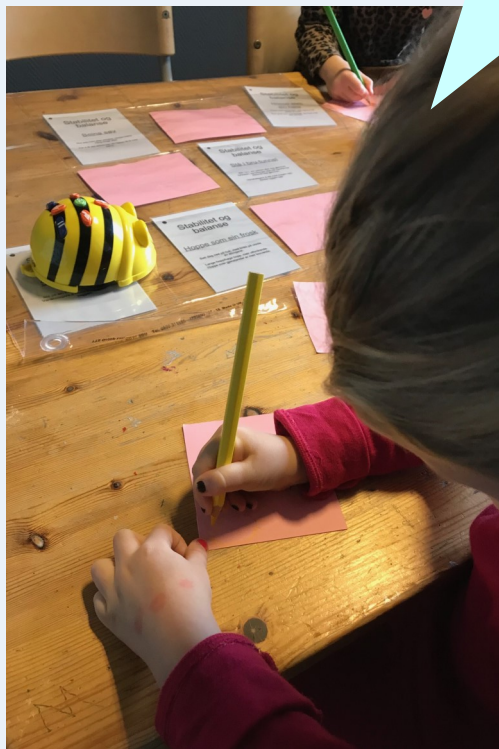
<http://digitaldidaktikk.no>

<http://iktoglek.com>

<http://udir.no>

Facebook: iPad i barnehagen

Det er viktig at personalgruppa reflekterer og tar bevisste val ved bruk av IKT i barnehagen!



Giske kommune
Valderhaug 4
6050 Valderøya
Tlf. 70 18 80 00
www.giske.kommune.no

