



Digitalt - det er for børn

IT-strategi på dagtilbudsområdet
i Vejle Kommune

Af Vejle Kommunes delpolitik for dagtilbud "Det er for børn
- trivsel og læring i de vigtigste år" fremgår det:

"Alle børn skal udforske den digitale verden og dens muligheder."

"Digitalt - det er for børn" ligger i forlængelse af "Det er for børn"
- og dermed også af Vejle Kommunes Børne- og Ungepolitik.



Forord

Det er vigtigt, at vores børn udvikler sig i samspil med verden omkring dem og kan mestre de udfordringer, livet giver. Digitale medier er en integreret del af vores liv og giver mange muligheder. I Dagtilbud vil vi gerne udnytte disse muligheder og integrere digitale medier i børnenes leg og læring, så børnene får digital dannelse og lærer at bruge digitale medier på en kreativ og klog måde.

Denne strategi har derfor fokus på dagtilbuddenes brug af digitale medier i det pædagogiske arbejde - når børnene selv bruger digitale medier, og når voksne bruger digitale medier i arbejdet med børn og forældre.

Digitale medier dækker bredt og er eksempelvis tablets, smartphones, interaktive tavler, computere, digitale mikroskoper, kameraer, videokameraer, apps og web 2.0 værktøjer.

Dan Skjerning, formand for Børne- og Familieudvalget
d. 19. marts 2015

Det står vi for

Vores grundlæggende værdier for arbejdet med digitale medier tager udgangspunkt i værdierne i Børne- og Ungepolitikken: mod, respekt og engagement. Det vil sige:

Mod til at tage ansvar for den digitale dannelse og bruge de nye medier i den pædagogiske praksis

Respekt for at børn og voksne har forskellige forudsætninger for at bruge digitale medier

Engagement i alle børns digitale udvikling og læring - og i at digitale medier understøtter inklusion af alle børn

Virkeliggørelse af strategien

Med ”Digitalt - det er for børn” sætter vi en fælles ramme og retning for, hvordan der arbejdes med digitale medier for alle, der arbejder i dagplejen og daginstitutioner. Strategien giver plads til, at man lokalt kan gå i dialog om og beslutte, hvordan man arbejder med målene. Her er det vigtigt, at virkeliggørelsen tilpasses det enkelte dagtilbuds aldersgruppe og brugergruppe. F.eks. er det klart, at et 2-årigt barn ikke kan det samme som en 5-årig.

Det forventes, at alle dagtilbud i løbet af 2015 tager stilling til, hvorledes de vil arbejde med strategien, således at den indarbejdes i den pædagogiske praksis i 2016 og 2017.

Brug af digitale medier er i konstant udvikling, så løbende dialog og lokalt engagement er afgørende for, at digitale medier udnyttes på den bedst mulige måde - til gavn for børn, forældre og medarbejdere.

Det er vigtigt at understrege, at en succesfuld virkeliggørelse af strategien ikke indebærer, at digitale medier indgår i alle aktiviteter - brugen skal give mening i sammenhæng med de mange andre ting, der udgør et godt dagtilbud.

Strategien har følgende overordnede mål:

- Digitale medier er en integreret del af det pædagogiske arbejde
- Børnene er aktive digitale brugere og får digital dannelse
- Digitale medier styrker fællesskabet - og vi får forældrene på banen
- Vi er i øjenhøjde med den digitale udvikling



Udendørs leg med kamera



Fire børn og Jette, som er dagplejer, er på tur. Med kameraet i fokus mødes de med andre børn og dagplejere på legepladsen. Da børnene har leget lidt, finder de ældste børn på skift et særligt sted, som de indfanger med kameraet. Billedet viser de til de andre børn. Den, som kan finde tilbage til stedet, får lov at overtage rollen som fotograf. Sammen med Jette vælger Alberte 2,5 år at fotografere en ensom blomst ved busken. Begejstringen er ikke til at tage fejl af, da Nikolaj 2 år genkender blomsten og i løb stiler mod busken.

Dagplejen

Digitale medier er en integreret del af det pædagogiske arbejde

I centrum for vores brug af digitale medier står leg, pædagogik og læringsmål. Det, vi arbejder med, er pædagogisk begrundet, og når vi bruger digitale medier, skal det give mening i det pædagogiske arbejde. Vi har særlig fokus på, at brugen af digitale medier ikke kun er passiv, men er med til at stimulere sanser, motorik, kreativitet og nysgerrighed.

Mål:

- Digitale medier er med til at stimulere børn aktivt og kreativt
- Arbejdet med de 6 læreplanstemaer (Barnets alsidige personlige udvikling, Sociale kompetencer, Sprog, Krop og bevægelse, Naturen og naturfænomener, Kulturelle udtryksformer og værdier) understøttes af arbejdet med de digitale medier
- Legen er en vigtig del af arbejdet med digitale medier

Eksempler på handlinger:

- Vi udvikler pædagogiske forløb, hvor digitale medier inddrages, og hvor børnene er både aktive brugere og medudviklere
- Vi inddrager nye digitale lege og genopfinder gamle lege ved at inddrage digitale medier
- Vi søger at tænke arbejdet med læring som tværfaglige processer og som en brobygning til folkeskolen, hvor børnene støttes i digital dannelse og i at kunne håndtere de digitale krav, de møder i skolen.
- Vi bruger digitale løsninger, der understøtter den pædagogiske praksis, så medarbejderne får mere tid til at være sammen med børnene og kvaliteten af det pædagogiske arbejde øges. Herunder udnytter vi digitale medier i vores dokumentation og vidensdeling af børnenes hverdag.



Naturen og naturfænomener

Aviaja 4 år har en dødbringende sabel i den ene hånd og et skattekort i den anden. Skattekortet er en iPad, som rummer vigtige fotos af de destinationer, Aviaja og de andre sørøvere skal omkring i jagten på den hemmelige skat. Yrsa, som er pædagog, er holdets kaptajn og har planlagt de kropslige udfordringer, som sørøverne skal klare på dagens togt. Derfor kan man se de bevæbnede sørøvere i både trillende, krybende, kravlende, løbende, hoppende og springende stil. Men pludselig sænker roen sig over besætningen. Kun pulsen er fortsat på bristepunktet. Det er tid til dokumentation af sørøvernes gennemførte udfordring. Også det ordner sørøverne med iPad'en, som nu bruges som kamera. De knipser et foto magen til det, kaptajnen beordrede dem at gå efter. Det kan godt være svært ikke at ryste på hånden, og så det er rart at være en del af en hjælpsom besætning.

Mariehønen

Børnene er aktive digitale brugere og får digital dannelse

Digitale medier fylder mere og mere i både børn og voksnes hverdag. IT-kundskaber bliver i stigende grad en forudsætning for at kunne udføre arbejde, kommunikere, lære mv. Det giver mange muligheder, men også nogle udfordringer. Det er derfor vigtigt, at børnene blive kompetente IT-brugere, både i forhold til at have en god forståelse af hvordan disse virker, og hvad de kan bruges til, og i forhold til de faldgruber, der lurar.

Mål:

- Børnene får digital dannelse, så de har en forståelse af, hvad digitale medier kan, og kan navigere sikkert gennem digitale udfordringer
- Børnene bliver kompetente brugere af digitale medier
- Børnene får mulighed for at skabe deres egne fortællinger og udtrykke deres egne idéer inden for de 6 læreplanstemaer.

Eksempler på handlinger:

- De voksne omkring barnet guider og vejleder og bidrager dermed til barnets digitale dannelse. Er børnene på nettet, sker det sammen med en voksen.
- Børn og voksne lærer af hinanden og inspirerer hinanden. De går sammen på opdagelse i de digitale muligheder og udvikler nye idéer
- Når vi arbejder med digitale medier, er børnene aktive og medproducerende
- Vi bruger digitale medier på en sjov og legende måde, sådan at de er med til at understøtte børnenes kreative og motoriske udvikling
- Vi er bevidste om brugen af digitale medier. Vi bruger digitale medier, når det giver mening, og vi sikrer en god balance i brugen af dem i børnenes hverdag
- Vi bruger digitale søgemaskiner som læringsværktøj i børns søgen efter viden





sommerferieminder



Alsidig personlig udvikling

Børnehavens børn har i løbet af deres sommerferie skrevet postkort til børnehaven. Tilbage i hverdagen med rygsækken fuld af dejlige minder bruger vi "GoogleEarth" og projektoren til at komme helt tæt på de besøgte destinationer. Uanset om det er et hotel i Italien, en campingplads på Langeland eller en baghave i Jelling. Hvert barn fortæller ud fra både postkortet og det store digitale billede på væggen om personlige minder fra ferien. Hele børnehaven lytter, kigger med, stiller forskellige spørgsmål og supplerer med kommentarer.

Grangård

Digitale medier styrker fællesskabet - og vi får forældrene på banen

Ikke alle børn har adgang til digitale medier, og ikke alle forældre er fortrolige med dem. For nogle gør det hverdagen nemmere; andre føler, det gør samme hverdag mere besværlig og fremmedgørende.

Brugen af digitale medier må ikke føre til eksklusion, men skal være med til at understøtte fællesskaber; det være sig mellem børnene, mellem børn og pædagoger mv.

Som en del af det, er det vigtigt at inddrage forældrene i forhold til, hvilke digitale medier der bruges, og hvordan de bruges. Ligeledes er det væsentligt at orientere forældrene om de konkrete ting, børnene laver med de digitale medier.

Mål:

- Alle børn sikres mulighed for at blive fortrolige med de digitale medier
- De digitale medier benyttes som værktøjer, der letter og kvalificerer kommunikationen mellem dagtilbud og forældre
- De digitale løsninger er nemme at gå til, også for børn og forældre med få eller ingen digitale kompetencer.



Eksempler på handlinger:

- Alle daginstitutioner/dagplejere har og anvender en fælles digital platform til forældrekommunikation (ind-/udtjek, beskeder, dokumentation, stamdata m.m.)
- Digitale medier bruges til samarbejdsprojekter, hvor alle får mulighed for at bidrage ud fra deres egne forudsætninger og derigennem skabe gode fællesskaber og relationer
- Vi arbejder med digitale medier, der er lette at bruge, og arbejdet tilpasses i forhold til børnenes alder og individuelle læringsforudsætninger
- I samarbejde med forældrene udvikler vi etiske grundregler for børnenes brug af digitale medier
- Vi har fokus på at afhjælpe og støtte børn med sproglige, motoriske, personlige eller sociale udfordringer
- Vi er opmærksomme på familier med adgang til få eller ingen digitale medier.



Sprog og bevægelse

Der er mange nye ord på spil i garderoben her til formiddag. Fem børn og Dennis, som er pædagog, har for længst taget hul på dagens fantasirejse. De er enige om, at legepladsen er en jungle med alle de fantastiske farer, sådan et vildnis kan byde på - for dem som tør. De fem modige børn har udover våben og andet nødvendigt udstyr udrustet sig med en tablet. Den tjener i dagens anledning som både kamera og magisk kort over junglen. På det flyvende tæppe møder børnene alt fra vandfald og giftige træer til dræberinsekter og farlige dyr. Jo! Junglestien forceres med livet som indsats. Det vidner tabletten efterfølgende om. På baggrund af børnenes oplevelser bliver tabletten nemlig til en rejsebog sprængfyldt med dejlige billeder og gode samtaler omkring det, de oplevelsesrejsende erfarede i junglen.

Asebo



Vi er i øjenhøjde med den digitale udvikling

Den digitale udvikling står ikke stille, men giver hele tiden nye muligheder og dermed også nye udfordringer. Det er derfor vigtigt at kunne følge med i udviklingen og være kritisk overfor, hvad der kan bruges, og hvad der ikke kan bruges - samt hurtigt og effektivt at kunne dele den nye viden, så den efterfølgende kan inddrages i det pædagogiske arbejde.

Mål:

- Vi er opdateret i forhold til nyeste viden om digitale medier
- Vi udforsker og er åbne over for nye digitale tilgange, som understøtter børns læring og udvikling
- Medarbejdere er selv med til at skabe udviklingen og inddrage erfaringerne i nye pædagogiske forløb

Eksempler på handlinger:

- Alle dagtilbud forholder sig til, hvordan den digitale strategi virkeliggøres hos dem
- Vi afholder løbende praksisnær kompetenceudvikling, workshops og seminarer
- Vi laver udviklingsprojekter, der involverer både børn og medarbejdere og udfordrer mulighederne for, hvad man kan med digitale medier
- Vi arbejder tæt sammen med læreanstalter og forskere
- Vi har fokus på videndeling indbyrdes og mellem daginstitutioner. Det være sig erfaringer, gode forløb m.m.
- Vi sikrer gode vilkår for brug af digitale medier via adgang til netværk og teknisk understøttelse



Vil I vide mere om daginstitutioner og digitale medier?

På Digitalt - det er for børns hjemmeside kan I finde forslag til pædagogiske forløb, bedømmelser af gode apps opdelt efter temaer, artikler om udviklingsprojekter, hjælp til opstart, manualer og meget mere.

Her kan du også læse om Vejle Kommunes opfølgning på denne strategi.

Find Digitalt - det er for børn på <http://digitale-born.vejle.dk>



vejle
KOMMUNE