

LÆRINGS- OG PRAKSISFORTÆLLINGER

Med den styrkede læreplan



Dato	Udfyldt af	Institution	Historiens titel
Juni 2020	Rikke Johnsen	Eventyrhuset	Pædagogisk It

Tegn	Dokumentation (billeder, tegninger el. lign.)	Historien
<p>Tema: Reverser App leg</p> <p>Tegn / Hypotese: Vi forventer at der vil opstå en glæde og nysgerrighed ved opdagelse af nye måder at gøre tingene på, som børnene ikke lige havde regnet med.</p>	<p>Foto 1: Indledning</p>  <p>Reverser</p> <p>Foto 2: Kerne</p> 	<p>Indledning</p> <p>De digitale medier er et godt redskab til at udvide børnenes syn på den verden de er en del af. Det er vigtigt at give børn nogle digitale oplevelser, der giver dem en bred læring og kritisk sans. Børnene skal lære at den digitale leg er meget andet end film og spil.</p> <p>Kerne</p> <p>De gange vi har leget med reverser kamara (en app der kører filmen baglæns) har vi haft anledning til en masse gode snakke om, hvad der er virkelighed og hvad der ikke er. Børnene undres og stiller spørgsmål til aktiviteten. Vores hensigt er at skabe et læringsmiljø hvor børnene selv bidrager i processen.</p>

LÆRINGS- OG PRAKSISFORTÆLLINGER

Med den styrkede læreplan


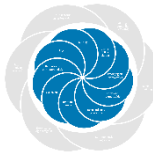


Foto 3: Afslutning



Afslutning

Vi kan se børnenes glæde ved aktiviteten og deres iver for flere gentagelser. Der opstår ny læring for børnene undervejs og som voksne bliver vi opmærksomme på, at børnegruppen ikke bliver for stor så alle børn kan komme til orde og få gjort deres egne opdagelser. Vi kan efterfølgende se, at børnene selv inddrager de forskellige gadgets i deres leg.

Læreplans tema	Pædagogisk grundlag
<p>Vi har i denne aktivitet særlig opmærksomhed på den sociale udvikling, hvor alle børn uanset forudsætninger indgår i fællesskabet på lige fod med hinanden. De er nysgerrige og undersøgende sammen og bliver udfordret, også på deres motorik. Aktiviteten har også en dannende effekt.</p> 	<p>Et læringsmiljø som dette er både med til at udvikle fællesskabet og relationer i hverdagen. Aktiviteten understøtter mange af blomstens blade både hvad angår sprog, krop og bevægelse, leg mm. De mere udsatte børn kan være en aktiv del af aktiviteten.</p> 
Hvad skete der?	Hvad kunne det næste være?
<p>En børnegruppe på 3-4 børn triller en bold ned af en bakke, som filmes med reverser app'en. Derefter ser børn og voksne filmen sammen og her er især en dialog om hvad der sker idet bolden kommer tilbage til børnene på toppen af bakken. Børnene synes at det er sjovt at se at bolden pludselig går baglæns, det giver en anden form for dialog og refleksion.</p>	<p>Dette eksempel har givet anledning til andre lege så som at børnene filmer hinanden på mange forskellige måder.</p> <p>Der kan også være mange andre måder at komme ned af bakken på, eksempelvis ved at kælke om vinteren.</p> <p>Pædagogisk it kan også anvendes i andre aktiviteter som eksempelvis interaktiv leg med projektor i vuggestuen og til en masse sanseoplevelser, krop og bevægelse samt sprogstimulering.</p>

LÆRINGS- OG PRAKSISFORTÆLLINGER

Med den styrkede læreplan



	<p>Vi bruger også mikroskop til at se kryb og kravl med mange fine detaljer.</p> <p>De udsatte børn i dagtilbudet kan nemt få en rolle som den der filmer og derved få en anden status i børnefællesskabet.</p>
Opmærksomhedsområde	Evalueringsmål Hvad skal udvikles og hvilke kompetencer skal fremmes?
<p>At benytte digitale medier har en samtlende effekt for børnegruppen. Det er vores opgave som pædagogisk personale at inddrage børnene til at blive medspillere i aktiviteten og at disse giver mening for dem. Børn er meget kompetente og kan også være med til at vise os vejen frem.</p>	<p>Mål for børnene:</p> <ul style="list-style-type: none">- At skabe et børnefællesskab med fokus på de digitale medier <p>Mål for personalet:</p> <ul style="list-style-type: none">- At personalet begynder at se de pædagogiske muligheder i de digitale medier, uafhængigt af egen interesse og kompetence og på linje med andre pædagogiske tiltag i hverdagen.