

12. Digital praksis i barnehagen

Fra Rammeplanen:

Barnehagens digitale praksis skal bidra til barnas lek, kreativitet og læring. Ved bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet skal dette støtte opp om barns læreprosesser og bidra til å oppfylle rammeplanens føringer for et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn. Ved bruk av digitale verktøy skal personalet være aktive sammen med barna. Samtidig skal digitale verktøy brukes med omhu og ikke dominere som arbeidsmåte. Barnehagen skal utøve digital dømmekraft og bidra til at barna utvikler en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier.

Personalet skal

- utøve digital dømmekraft når det gjelder informasjonssøk, ha et bevisst forhold til opphavsrett og kildekritikk og ivareta barnas personvern
- legge til rette for at barn utforsker, leker, lærer og selv skaper noe gjennom digitale uttrykksformer
- vurdere relevans og egnethet og delta i barnas mediebruk
- utforske kreativ og skapende bruk av digitale verktøy sammen med barna.

Kragerøbarnehagene legger vekt på at bruk av digitale verktøy, og planlagt digital praksis i barnehagen kan bidra til utjevning av sosiale forskjeller.

Barn har med seg forskjellig digital erfaring hjemmefra og ved å jobbe med digital praksis i barnehagen er vi med på å utligne sosiale forskjeller og kan gi barna felles erfaringer og kunnskap som de tar med seg videre inn i den digitale barndommen.

Om digitale verktøy, praksis og aktivitet:

- Bruk av digitale verktøy i barnehagen bør gi barna andre opplevelser og erfaringer enn fra bruk av tilsvarende verktøy hjemme.
- Digital praksis handler først og fremst om pedagogikk, og at personale legger forholdene til rette slik at barn kan bruke digital teknologi i utforskning og lek, lære om den og skape noe selv gjennom digital uttrykksformer". (Bølgan, 2018)
- "Det innebærer å kunne bruke digitale ressurser hensiktsmessig og forsvarlig for å løse praktiske oppgaver. Digitale ferdigheter innebærer også å utvikle digital dømmekraft ved å tilegne seg kunnskap og gode strategier for nettbruk" (Senter for IKT i utdanninga)
- Det er digital aktivitet: - når femåringer stiller inn den digitale klokka på den digitale komfyren før bollene går inn i stekovnen - Når personalet fotograferer og henger bildene på veggene eller viser de i ei fotoramme

Digital dømmekraft innebærer blant annet:

- å ivareta personvernet til barna
- å kunne benytte kildekritikk for å avgjøre om innholdet på ei nettside er til å

Kragerøbarnehagenes pedagogiske plan 2021 – 2026
12. Digital praksis

- stole på, og om nettsida er trygg
- å kjenne til opphavsretten og vite når barn kan benytte materiell som ligger på nettet, som tekster, bilder, foto, video og musikk, og når de ikke kan det
 - å ha kunnskap om reglane både i personopplysningsloven og åndsverkloven (Bølgan, 2018)
 - Den digitale dømmekrafta til personalet kan hjelpe barna til å utvikle "en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier" (Kunnskapsdepartementet, 2017c,)

Kragerøbarnehagenes huskelapp for digital praksis:

1. Ikke mest mulig bruk men best mulig bruk
2. Barn som produsenter ikke konsumenter
3. Ha et klart mål
4. Vurdering av pedagogisk innhold
5. Vurdering av når digitale verktøy skal brukes og når de ikke skal brukes

Progresjonsplan for digital praksis i Kragerøbarnehagene

Mål:

Barna skal få erfaring med forskjellige digitale verktøy. Personalet skal bruke digitale verktøy i situasjoner der det er naturlig i det daglige arbeidet, og ha fokus på en kreativ bruk av disse verktøyene sammen med barna.

Arbeidet med IKT og digitale verktøy skal ikke erstatte alt det andre pedagogiske arbeidet som skjer i barnehagene, det skal være et supplement – for å sikre barna en variert og stimulerende barnehagehverdag!

Bruk av digitale verktøy må integreres i det pedagogiske arbeidet, slik at det blir en naturlig del av barnehagehverdagen.

Alder	Prosessmål	Ideer til tiltak
1-3 år	Barna skal få begynnende erfaring med tekniske hjelpemidler – i situasjoner der det er naturlig.	Barna skal få være med de voksne når de bruker tekniske hjelpemidler (f.eks. PC, digitalkamera, kopimaskin, skriver, skanner, smart Board, iPad, kjøkkenapparater og hvitevarer).
	Barna skal fotografere og dokumentere barnehagehverdagen sin.	Barna skal fotografere, være med og skrive ut bildene, og fortelle hva de ser, f.eks. dokumentasjon av egne opplevelser, digital fortelling.
3-5 år	Barna skal få mer erfaring med forskjellige tekniske hjelpemidler.	Barna skal få være med de voksne når de bruker tekniske hjelpemidler.
	Barna skal fotografere og dokumentere barnehagehverdagen sin.	Alle barna skal få anledning til å bruke datamaskin og forskjellige digitale verktøy
	Barna skal få begynnende erfaring med lyd og	Barna skal være med og fotografere, skriver ut bildene, dokumenterer, f.eks. til permen sin, plakater, digital fortelling, temabøker og bildecollager
		Barna skal være med og tar opp lyd f.eks. sang, rim og regler, lyder, samtale.

Kragerøbarnehagens pedagogiske plan 2021 – 2026
12. Digital praksis

	lydopptak – og digital fortelling.	
	Barna skal få erfaring med kreativt og variert programvare.	Barna skal få anledning til å eksperimentere i tegneprogram, på datamaskinen eller på smart Board. Personalet skal tilby dataspill og programvare som utfordrer barna språklig og matematisk: farge, mønster, symmetri, årsak-virkning m.m.
	Barna skal få erfaring med koding	
5-6 år	Barna skal fotograferer og dokumenterer barnehagehverdagen sin.	Barna dokumenterer med bilder og tekst til egen perm, til prosjektarbeid, tekstskaping m.m.
	Barna skal produsere nye produkt av egne bilder.	Barna skal lager spill, temabok, bildecollage, f.eks. med utgangspunkt i et aktuelt tema, med barnas egne bilder.
	Barna skal få mer erfaring med lyd og lydopptak.	Barna skal være med å ta opp lyd f.eks. sang, rim og regler, lyder, samtale.
	Barna skal være med å skape og produsere en digital fortelling.	Personalet bruker tankekart sammen med barna. Barna produserer animasjonsfilm – og skaper fortellingen selv
	Barna skal få kunnskap om bruk av digitalt mikroskop	
	Barna skal få kunnskap om QR koding	
	Barna skal få erfaring med kreative og varierte nettsider og apper.	Personalet skal tilby barna mer utfordrende og varierte apper, dataspill, programvare og nettsider, med hovedvekt på det matematiske, språklige og kreative. Personalet skal legge til rette for lekeskriving og støtte barna i å skrive bokstaver, tall og symbol på datamaskinen, smart Board, iPad Personalet søker etter fakta og leter opp informasjon på internett sammen med barna: finner bilder, informasjon om temaer, kart, oppskrifter m.m.

Inspirasjon:

<https://www.iktoglek.com/>