Udviklingsprogrammet
FREMTIDENS DAGTILBUD

VEJLEDNING BASIS-IT

SUPPLERENDE MODEL OM DIGITALE LÆREPROCESSER

Indhold

3 Indledning

4 Om BASIS-it-modellen – kort fortalt
Dette afsnit beskriver kort kerneelementerne i modellen, og hvordan I arbejder med modellen i jeres hverdag.

6 Det dynamiske læringsmiljø og it
Dette afsnit fokuserer på de pædagogiske principper for jeres arbejde med digitale læreprocesser, og hvordan de spiller sammen med læringssynet og forståelsen af et dynamisk læringsmiljø.

9 Den digitale app-pakke
Dette afsnit beskriver centrale kriterier for at udvælge digitale apps til brug for medskabende læreprocesser, ligesom der introduceres til de digitale apps, som I skal bruge til at understøtte digitale læreprocesser i Fremtidens Dagtilbud.

11 Jeres arbejde trin for trin med digitale læreprocesser
Dette afsnit beskriver, hvordan I arbejder med pædagogiske forløb i de enkelte faser i det didaktiske proceshjul. I kan med fordel læse afsnittet, når I skal i gang med at planlægge et fem-ugers forløb med brug af jeres iPads.

14 Eksempel på pædagogisk forløb
Dette afsnit kan I læse, hvis I ønsker inspiration til, hvordan et pædagogisk forløb kan tilrettelægges med brug af apps på jeres iPads.

Fremtidens Dagtilbud
© 2014 Socialstyrelsen

Et konsortium bestående af Rambøll Management Consulting, Syddansk Universitet, Aarhus Universitet, Danmarks Evalueringsinstitut og University College Nordjylland har varetaget udviklingen og afprøvningen af udviklingsprogrammet på vegne af Socialstyrelsen.

Denne vejledning er udarbejdet af konsortiet på baggrund af faglige indspil fra en nedsat ekspertgruppe med deltagelse af underviser Frank Støvelbæk ved pædagoguddannelsen på UCC, it-konsulent Kim Byrding, Egedal Kommune, institutionsleder Lene Krongaard Petersen, Varde Kommune og ph.d., docent, videnscenterleder Thomas Illum Hansen, Nationalt Videncenter for Læremidler.

Design: BGRAPHIC
Foto: Johner, Scanpix
Tryk: Rosendahls

INDLEDNING

I denne vejledning kan I læse om, hvordan I skal arbejde med digitale læreprocesser i Fremtidens Dagtilbud. Modellen, også kaldet BASIS-it, supplerer jeres hidtidige arbejde med den pædagogiske BASIS-model.

I fortsætter derfor jeres arbejde med BASIS-modellens bærende elementer: nemlig med at styrke børnenes trivsel, udvikling og læring i et dynamisk læringsmiljø, hvor I har fokus på kvaliteten af interaktionen mellem de voksne, barnet og børnegruppen. Med BASIS-it modellen er det nye element i Fremtidens Dagtilbud, at I integrerer digitale læringsredskaber i de planlagte forløb som et supplement til de øvrige pædagogiske redskaber, som I bruger i hverdagen for at understøtte børnenes leg og læring.

Hvorfor digitale læreprocesser i dagtilbud?

Hvad end det handler om computere, tablets, spilkonsoller eller helt andre digitale redskaber, er it og digital dannelse en uomgængelig del af børns hverdag, kultur og sociale udvikling, fordi børn vokser op i en digitaliseret verden. I Fremtidens Dagtilbud sætter vi fokus på, hvordan I kan arbejde med it og digital dannelse, så børnene tidligt i deres liv får de bedste forudsætninger for at bruge digitale redskaber med nysgerrighed og kritisk refleksion.

Digitale læreprocesser handler i Fremtidens Dagtilbud om at åbne for nye og anderledes tilgange til leg og læring, som ikke er mulige uden teknologi. Dermed giver digitale læreprocesser andre indgange til at inkludere børn med forskellige forudsætninger i dagtilbuddets fællesskaber og alternative veje til at understøtte børnenes trivsel, udvikling og læring. En bevidst og målrettet brug af digitale læringsredskaber er et middel til at understøtte børnegruppernes læringsmål, men børnene udvikler også kompetencer, som ikke er snævert knyttet til læringsmålene. Når I bruger iPads sammen med børnene, inviteres børnene med ind i medskabende læreprocesser, hvor de i samspil med det pædagogiske personale udforsker og eksperimenterer med digital leg og læring. Det er en vigtig del af børnenes digitale dannelse, at de lærer at bruge digitale læringsredskaber aktivt i kreative processer, og ikke blot som passive forbrugere af spil. En grundsten i BASIS-it-modellen er derfor, at det pædagogiske personale integrerer digitale læringsredskaber i de pædagogiske aktiviteter, så børnene erfarer, hvordan it kan anvendes skabende og kreativt i en meningsfuld sammenhæng.[i]

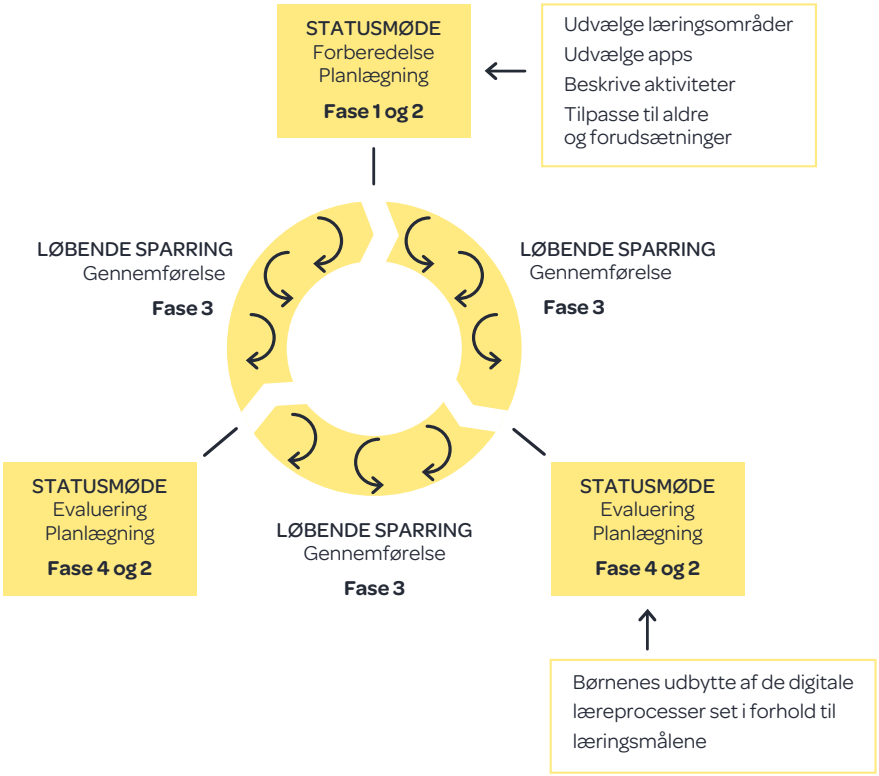
Vejledningen er skrevet til det pædagogiske personale i børnehaver. Der vil være stor forskel på erfaringerne med at bruge digitale læringsredskaber i det pædagogiske arbejde. Nogen prøver det for første gang og synes, at det er en stor mundfuld, andre har eksperimenteret en smule, og andre igen har deltaget i kompetenceudvikling og bruger it som en naturlig del af børnenes leg og læring i hverdagen. Uanset erfaringsniveau giver vejledningen en vigtig introduktion til de centrale principper for arbejdet med digitale læreprocesser i Fremtidens Dagtilbud.

Rigtigt god fornøjelse med arbejdet!

OM BASIS-IT-MODELLEN – KORT FORTALT

Rammen for det pædagogiske arbejde i BASIS-it bygger på den samme didaktiske tilgang som BASIS-modellen, hvor I arbejder med fem-ugers pædagogiske forløb i fire sammenhængende faser: Forberedelse (fase 1), planlægning (fase 2), gennemførelse (fase 3) og evaluering (fase 4). BASIS-it-modellen adskiller sig imidlertid på nogle punkter fra BASIS-modellen.

FIGUR 1
Halvårlig periode med tre fem-ugers forløb – med BASIS-it



I BASIS-modellen arbejder I med strukturerede pædagogiske lege- og læringsforløb i små børnegrupper á ca. seks børn. I BASIS-it-modellen arbejder I med strukturerede forløb i større børnegrupper, svarende til 10-20 børn afhængigt af, hvor meget pædagogisk personale I tilknytter den enkelte gruppe (se guidelines for dannelse af BASIS-it-grupper). Strukturerede pædagogiske aktiviteter i større børnegrupper med flere pædagogiske personaler vil naturligt supplere aktiviteter i smågrupper, hvor kun én voksen er tilknyttet. I arbejder derudover forsat integreret med læreplanstemaer med skiftevis fokus på de tre aktivitetstemaer i forløb af fem-ugers varighed.

Aktivitetstemaerne tilrettelægges i tematiske forløb, så de sideløbende understøtter læringstemaerne, men i BASIS-it-modellen arbejder I primært med at understøtte læringsområderne inden for sproglig udvikling og naturfænomener.

Sådan arbejder I med digitale lege- og læreprocesser i Fremtidens Dagtilbud

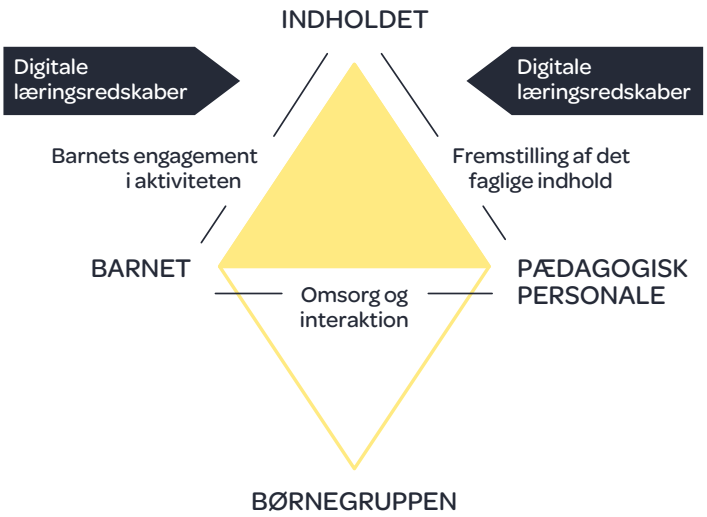
- **Storgrupper:** I planlægger, gennemfører og evaluerer pædagogiske forløb i jeres refleksionsgruppe/stue/enhed med udgangspunkt i de voksne og børn, som er knyttet til refleksionsgruppen. Antallet af børn i gruppen vil variere afhængigt af jeres struktur i dagtilbuddet, men kan omfatte 10-20 børn (se guidelines til gruppedannelse).
- **Fokus på sproglig udvikling og naturfænomener:** Jeres brug af digitale redskaber (apps) skal i hvert fem-ugers forløb understøtte læringsområder inden for sproglig udvikling og naturfænomener. Dette betyder ikke, at aktiviteterne ikke samtidig kan understøtte læringstemaerne alsidig personlig udvikling og sociale kompetencer, men at I i planlægningsredskabet BASIS-it alene skal udvælge læringsområder inden for sproglig udvikling og naturfænomener.
- **Udgangspunkt i børnenes kompetenceprofiler:** I tilrettelægger de pædagogiske forløb med digitale læreprocesser med afsæt i jeres kendskab til børnenes kompetenceprofiler og udviklingsmuligheder inden for sprog og naturfænomener. I kan vælge at tage afsæt i de aktiviteter, I har planlagt i det pædagogiske forløb i BASIS-modellen.
- **Udvælgelse af apps:** I har syv forskellige apps, som I kan vælge imellem. I planlægningen af hvert fem-ugers forløb udvælger I de apps, som I ønsker at anvende sammen med børnene på måder, der understøtter jeres valgte læringsområder.
- **Minimum én ugentlig aktivitet:** De pædagogiske lege- og læringsforløb tilrettelægges, så I minimum én gang om ugen gennemfører aktiviteter af en varighed på ca. en time. Herudover har I løbende fokus på, hvordan digitale læringsredskaber kan integreres i andre sammenhænge i hverdagen.

DIGITALE LÆREPROCESSER OG ET DYNAMISK LÆRINGSMILJØ

I lighed med andre redskaber i den pædagogiske praksis, anvendes digitale redskaber i dagtilbuddene som veje til at understøtte børnenes udvikling og læring. It og digitale læringsredskaber må derfor betragtes som en integreret del af det dynamiske læringsmiljø, som opstår i samspillet mellem barn, børnegruppe og det pædagogiske personale. Med andre ord er brugen af teknologien ikke et mål i sig selv, men får relevans og betydning i sammenhæng med det konkrete indhold, som det pædagogiske personale bringer ind i interaktionen med barnet og børnegruppen. Når børn eksempelvis bruger tablets, er det ikke en afkoblet aktivitet eller pause fra alt andet, der sker i den pædagogiske praksis, men rummer nogle pædagogiske muligheder for at understøtte et dynamisk læringsmiljø. Dette fokus kræver først og fremmest, at det pædagogiske personale gør sig eksplicitte didaktiske overvejelser over det pædagogiske formål med at anvende digitale læringsredskaber.

Selvom digitale læringsredskaber kan sidestilles med andre pædagogiske redskaber som tegnegrej, kaplaklodser eller motorikbaner, er det vigtigt i de givne situationer at overveje, hvordan digitale læreprocesser konkret kan tilføre en værdi til læringsmiljøet og skabe nye veje til børnenes læringsmål.

FIGUR 2
Den didaktiske firkant og brugen af digitale læringsredskaber



Rigere muligheder for at understøtte børns forudsætninger

I et dynamisk læringsmiljø er det centralt, at det pædagogiske personale har forståelse for det enkelte barns forudsætninger og tilrettelægger det pædagogiske indhold, så det fremmer det enkelte barns aktive deltagelse i dagtilbuddets lege- og læringsforløb.

Her kan digitale læringsredskaber skabe alternative og rigere muligheder for at understøtte børnenes forskellige forudsætninger for at deltage i lege- og læringsforløb. Tabletteknologien giver selv de mindste børnehavebørn mulighed for at udforske et emne og skabe kreative fortællinger ved at udtrykke sig gennem lyd og levende billeder. Digitale redskaber kan være særligt appellerende for (nogle) børn, når de bruges legeforlængende – dvs. at børn øver sig i være nysgerrige og undersøgende, som et vigtigt grundlag for kreativitet, for mere abstrakt tænkning og dermed også for at danne erfaringer med de læreplanstemaer, som dagtilbuddet arbejder med. Samtidigt kan digitale læreprocesser medvirke til at fremme leg og læring i sociale fællesskaber. Når digitale læringsredskaber tænkes ind i det pædagogiske arbejde, kan det opfordre til meningsfuld og udforskende leg i fællesskab med andre børn, ligesom det kan lægge op til samarbejde og fælles problemløsning.[ii] Endelig kan it være en løftestang for børn i udsatte positioner, bl.a. ved at understøtte deres evne til at kommunikere og samarbejde med andre børn. Nogle børn i udsatte positioner bliver mere engagerede og mere socialt aktive, når legen er struktureret omkring it.[iii]

Digitale læreprocesser og pædagogens roller

De forskellige roller, som pædagogen indtager i børnefællesskabet for at understøtte børnenes trivsel, udvikling og læring, vil i høj grad være de samme, når digitale læreprocesser integreres i pædagogiske forløb. Der vil dog være behov for en større bevidsthed om at udforske og tage stilling til rollerne, fordi digitale læringsredskaber for mange endnu ikke er en naturlig del af det pædagogiske arbejde. Rollerne og vekselvirkningen mellem rollerne kan være væsentlige at reflektere over i arbejdet med digitale læringsredskaber.[iv]

Pædagogen som deltager: Pædagogen kan indgå som deltager, der ikke ved alt det, børnegruppen er optaget af, men som udforsker det ukendte sammen med børnene og gerne vil vide mere gennem brugen af digitale læringsredskaber.

Pædagogen som guide: Pædagogen kan indgå i rollen som guide, der rammesætter forløbet og derved sikrer, at alle børn får mulighed for at deltage aktivt. Det betyder ikke, at alle børn i gruppen bruger eksempelvis iPad'en samtidigt, men at alle børn er involveret i de delprocesser i det pædagogiske forløb, hvori iPad'en indgår som pædagogisk redskab.

Pædagogen som mester: Pædagogen kan indgå som mesteren, der ved mere end børnene i fællesskabet, og derfor har et ansvar for at bringe viden ind i fælleskabet og hjælpe børnene til at danne nye erfaringer gennem brugen af digitale læringsredskaber. Arbejdet med digitale læreprocesser kræver ikke, at pædagogen er ekspert i it. Mange børn har i hjemmet lært at navigere rundt på iPad'en og er måske mere fortrolige med iPad'ens funktioner end nogle af pædagogerne. Det vigtige er imidlertid, at det pædagogiske personale indgår som mesteren i forhold til at sikre, at brugen af digitale redskaber understøtter de pædagogiske strategier og mål, så det er pædagogikken, som styrer teknologien og ikke omvendt.

Pædagogen som aktør: Pædagogen er som aktør med til at udfolde fællesskabets kultur og bidrage med sit engagement. Her indgår pædagogen som rollemodel i forhold til at motivere og engagere børnene i alternative pædagogiske forløb.

Principper for arbejdet med digitale læreprocesser i Fremtidens Dagtilbud

Opsamlende er der i Fremtidens Dagtilbud udpeget nogle centrale pædagogiske principper for interaktionen mellem det pædagogisk personale, barnet og børnegruppen i digitale læreprocesser. Principperne er udledt på baggrund af eksisterende viden om, hvordan brugen af digitale redskaber bedst muligt understøtter børns trivsel, udvikling og læring. Det centrale er, at den pædagogiske værdi af digitale redskaber til fulde afhænger af, hvordan redskaberne bruges. I jeres tilrettelæggelse af pædagogiske forløb i BASIS-it er det vigtigt, at I reflekterer over, hvordan I bringer principperne i spil.

Principper for interaktionen med børnene i digitale læreprocesser:

PÆDAGOGISKE PRINCIPPER	BESKRIVELSE
Det pædagogiske personale understøtter, at barnet er medskaber og aktiv deltager	Børnenes udvikling og læring styrkes bedst, når barnet indtager en rolle som medskaber af de digitale læreprocesser. Derved er børnene aktive deltagere i egen læring og udvikling.[v]
Det pædagogiske personale understøtter, at børnene udforsker, fordyber sig og eksperimenterer gennem brugen af digitale redskaber	Det er vigtigt for børns udbytte af digitale redskaber, at brugen underlægges bevidst pædagogisk styring. Det har betydning, at det pædagogiske personale understøtter børnene i at udforske teknologien og opfordrer og guider dem til at gå på opdagelse i det digitale univers.[vi]
Det pædagogiske personale opfordrer til og faciliterer samarbejde og dialog mellem børnene, så brug af digitale redskaber bliver en social og inkluderende aktivitet	Børnene kan styrke deres personlige og sociale kompetencer, når de arbejder sammen omkring digitale redskaber og hjælper hinanden.[vii]
Det pædagogiske personale skaber forbindelse mellem digitale og fysiske sammenhænge/ verdener og opfordrer børnene til fysisk aktivitet med digitale redskaber	Børnenes kreativitet, leg og læring kan understøttes af, at børnene i de pædagogiske aktiviteter får erfaringer med at koble digital leg og læring med leg og læring i den fysiske verden.
Det pædagogiske personale understøtter, at børnene møder digitale læringsredskaber, som indbyder til åbne lege- og læringsoplevelser med mange meningslag og indtryk	Digitale læringsredskaber, der åbner for forskellige løsninger, og dermed ikke bygger på lukkede svarmuligheder eller ét korrekt svar, understøtter barnet i at gå på opdagelse.[viii] Det kan også indebære, at digitale redskaber benyttes i hele læringsmiljøet – de flyttes rundt, integreres i legerum, anvendes inde og ude, tages med på tur osv.

DEN DIGITALE APP-PAKKE I FREMTIDENS DAGTILBUD

I Fremtidens Dagtilbud skal I bruge apps (digitale applikationer) på jeres iPads i de pædagogiske forløb.

Kvaliteten af de apps, som indgår i de pædagogiske aktiviteter, er naturligvis afgørende for, om I kan bringe de pædagogiske principper i spil i de digitale læreprocesser på en givende måde. I Fremtidens Dagtilbud er der udpeget nogle kvalitetskriterier for udvælgelsen af apps, som kan bidrage til at understøtte børns kreativitet, udvikling og læring. Når I selv skal finde apps, kan I bruge kvalitetskriterierne til en første vurdering af, om appen er anvendelig i det pædagogiske arbejde:

Hvad er en god app i Fremtidens Dagtilbud?

- Appen giver barnet rum til at skabe sit eget indhold.
- Appen kan anvendes på forskellige måder og til forskellige formål.
- Appen indeholder flere kompleksitetslag – hvor der er mulighed for udvikling og progression.
- Appens produkter kan anvendes i andre sammenhænge eller overføres til andre platforme.
- Appen er intuitiv og brugervenlig.

Med udgangspunkt i de fem kvalitetskriterier og med blik for, at de udvalgte apps kan bruges til at understøtte læringsområder inden for sproglig udvikling og naturfænomener, er der samlet en app-pakke, som I skal bruge i de pædagogiske forløb. De udvalgte apps er en ´startpakke´ til at øve brugen af digitale læreprocesser for at understøtte børnegruppernes læringsmål. Det betyder, at I kan supplere med andre apps og digitale læringsredskaber i projektperioden, men at I, i de ugentlige aktiviteter i storgrupper, skal inddrage én eller flere af de apps, som indgår i Fremtidens Dagtilbud.

På næste side er de forskellige apps og deres funktioner kort beskrevet. På kompetenceudviklingsdagen vil I arbejde med og få inspiration til, hvordan app-pakken kan bruges i de pædagogiske forløb.

Book Creator giver muligheder for at lave digitale scrapbøger, hvor børnene selv kan skabe form og indhold med billeder, video, lyd, tekst mv.

iMotion/Timelapse giver muligheder for at observere processer over tid med iPad'ens kamera. Det kan eksempelvis være en bolledej, der hæver, eller en blomst, der springer ud. Appen omdanner en langvarig sekvens til en kort film, som kan afspilles på forskellige måder.

iMovie giver muligheder for at optage, afspille og redigere videoer.

Drawing Pad er et tegneprogram, som giver muligheder for, at børnene kan udfolde sig kreativt på mange forskellige måder gennem tegneaktiviteter.

Puppet Pals er en god begynder-app, hvor børnene har mulighed for at lave deres eget animerede eventyr og skifte mellem forskellige figurer og baggrund.

Fotohuskespillet er inspireret af et klassisk "vendespil". Børnene kan bruge egne billeder, tegninger eller film- og lydoptagelser som motiver i huskespillet.

Stop Motion Studio Pro giver muligheder for at lave animerede film ud fra et selvvalgt tema. Der kan også inddrages egne billeder samt lægges lyd eller musik til filmen.

Apps kan opdeles i forskellige kategorier,[ix] bl.a. *læringsspil-apps*, som typisk er opbygget omkring et univers, der både har et lege- og læringsperspektiv, *semantiske apps*, som tilbyder et bestemt indhold, der kan være relevant at inddrage i en pædagogisk sammenhæng (eksempelvis i-bøger, e-bøger, YouTube) og *funktionelle apps*, der som oftest er tomme, fordi brugeren selv skal udvikle indholdet og finde og sammensætte tekst, lyd og billeder til multimediefortællinger.

I Fremtidens Dagtilbud er det *funktionelle apps*, som indgår i app-pakken. Denne type apps er udvalgt for at understøtte barnet i at skabe eget indhold. De er også udvalgt for at skabe rum for, at de forskellige apps kan bruges på mangfoldige måder til at understøtte arbejdet med lærings-områderne.

JERES ARBEJDE TRIN FOR TRIN I FASE 1-4

Det pædagogiske arbejde med BASIS-it følger det didaktiske proceshjul, hvor I arbejder med en målrettet og systematisk pædagogisk didaktik som ramme om et tre-fem-ugers aktivitetsforløb. I arbejder ud fra de fire faser:

Fase 1: Forberedelse af BASIS-it

I fase 1 genbesøger I kompetenceprofilerne for de børn, som indgår i jeres storgruppe med det formål at kvalificere jeres udvælgelse af læringsområder inden for sproglig udvikling og naturfænomener.

Hvilke understøttende redskaber skal I bruge?

- **Det digitale analyseredskab, del 1:** Indeholder spørgsmål til refleksion over det enkelte barns udgangspunkt for at deltage i leg- og læringsaktiviteter og derudfra en kompetenceprofil for børnegrupperne.

Arbejdsprocessen: Hvad gør I?

- **På et planlagt statusmøde** begynder I med at finde børnenes seneste kompetenceprofiler i analyseredskabet, for i fællesskab at danne jer et overblik over børnenes væsentligste ressourcer og behov inden for læringstemaerne sproglig udvikling og naturfænomener. I ser på kompetenceprofilerne for de 3-6 årige børn, der indgår i jeres BASIS-it-storgruppe.

Fase 2: Planlægning af BASIS-it

I jeres refleksionsgruppe med de pædagoger, som er knyttet til BASIS-it-storgruppen (stue/enhed), planlægger I på statusmødet et fem-ugers pædagogisk forløb, hvori I integrerer digitale læreprocesser.

Hvilke understøttende redskaber skal I bruge?

- **Et digitalt BASIS-it-planlægningsredskab**, som sikrer I kommer omkring alle dele af planlægningsarbejdet fra udvælgelse af læringsområder og beskrivelse af aktiviteter til udarbejdelse af en egentlig procesplan for, hvornår de ugentlige aktiviteter med digitale læreprocesser skal gennemføres.

Arbejdsprocessen: Hvad gør I?

- **Udvælgelse af læringsområder og apps**. Med afsæt i børnenes kompetenceprofiler udvælger I et læringsområde for sproglig udvikling og for naturfænomener, som I vil understøtte i det

pædagogiske forløb med digitale læreprocesser. I skal i BASIS-it ikke udvælge bestemte lærings-mål, men blot lade jer inspirere af læringsmålene. Efterfølgende udvælger I én eller flere apps, som I vil inddrage i det pædagogiske forløb for at understøtte læringsområderne. Endelig skal I drøfte, om I arbejder med ét eller flere fokusområder inden for det aktuelle aktivitetstema, som rammesætter indholdet i det pædagogiske forløb på samme vis som i BASIS-modellen.

- **Udvikling og tilrettelæggelse af pædagogiske aktiviteter.** I har frie hænder til at tilrettelægge det pædagogiske forløb – blot aktiviteterne understøtter de udvalgte læringsområder gennem brugen af de apps fra pakken, som I ønsker at arbejde med sammen med børnene. Tag afsæt i principperne for interaktionen i digitale læreprocesser og reflektér over, hvordan I bedst tænker principperne ind i aktiviteterne. Det er vigtigt, at aktiviteterne i et fem-ugers pædagogisk forløb både har fokus på sproglig udvikling og naturfænomener. Det kan være forskellige aktiviteter eller én og samme aktivitet, hvor der blot anlægges forskelligt fokus. I beskriver kort i planlægnings-redskabet, hvordan I vil tilrettelægge jeres aktiviteter.
- Det er vigtigt, at I drøfter, hvordan I tilgodeser børnenes forskellige aldre og forudsætninger med aktiviteterne. Derudover er det også vigtigt at drøfte, hvordan aktiviteten understøtter, at alle børn deltager i forskellige delforløb, som knytter sig til en digital læreproces, uden at alle børn nødvendigvis bruger IPad'en direkte (hvilke børn står foran kameraet, bag ved kameraet, lytter til lydoptagelser, som andre børn har optaget etc.).

Fase 3: Gennemførelse af BASIS-it

I denne fase gennemfører I de planlagte pædagogiske forløb med anvendelse af apps svarende til minimum én ugentlig time med BASIS-it-storgruppen.

Hvilke understøttende redskaber skal I bruge?

- **BASIS-it – refleksionsnoter,** som I udfylder efter hver af de gennemførte ugentlige aktiviteter.
- **De pædagogiske principper,** som sikrer, at I i jeres interaktion med børnene undervejs i aktivite-ten understøtter børnenes engagement, aktive deltagelse og læring.

Arbejdsprocessen: Hvad gør I?

- **Før aktiviteten** gennemgår I planen for den aktuelle aktivitet og overvejer, hvordan I undervejs vil sikre, at aktiviteten understøtter læringsområderne, samt hvordan I vil gøre brug af de apps, som I skal arbejde med.
- **Som introduktion til aktiviteten** fortæller I børnene, hvad I skal lave, og hvad formålet er med aktiviteten.
- **Undervejs i aktiviteten** anvender I løbende de **pædagogiske principper for interaktionen,** som I kender fra BASIS-modellen, og hjælper børnene med at holde fokus på de valgte lærings-områder. I udfordrer børnene i at eksperimentere gennem digitale læreprocesser.
- **Efter aktiviteten** udfylder I korte **refleksionsnoter,** som følger op på brugen af digitale læreprocesser i aktiviteten, samt børnenes deltagelse og engagement.

Fase 4: Evaluering og refleksion i BASIS-it

I denne fase evaluerer I på et statusmøde i refleksionsgruppen jeres arbejde i det pædagogiske fem-ugers forløb.

Hvilke understøttende redskaber skal I bruge?

- **Videooptagelser** af jeres interaktion med børnene i gennemførelsen af de planlagte aktiviteter er et nyttigt redskab til evaluering af jeres egen praksis og rolle i forhold til at fremme et dynamisk digitalt læringsmiljø. Videooptagelser er særligt anvendelige i arbejdet med større børnegrupper, fordi I er flere pædagoger til stede.
- **Det digitale analyseredskab, del 1 og børnegruppernes kompetenceprofiler** som støtte til at vurdere børnenes udbytte.
- **Basis-it-refleksionsnoter** som grundlag for at vurdere børnenes deltagelse og jeres egen interaktion med børnene i den digitale læreproces.

Arbejdsprocessen: Hvad gør I?

- **På statusmøderne i jeres refleksionsgrupper** mellem fem-ugers aktivitetsforløbene drøfter I børnenes udbytte af de digitale læreprocesser, og i hvilken grad de har styrket deres kompetencer inden for sprog og naturfænomener.
- **Med afsæt i jeres refleksionsnoter og en udvalgt videooptagelse** af aktiviteterne drøfter I også, om der er behov for at justere jeres arbejde med apps i det pædagogiske arbejde – både set i forhold til børnenes udbytte, og hvordan I har arbejdet med principperne for digitale læreprocesser.

EKSEMPLER PÅ AKTIVITETER MED DIGITALE LÆREPROCESSER

Aktiviteterne nedenfor er rettet mod vokseninitierede aktiviteter i store grupper. Aktiviteterne er eksempler på, hvordan I kan understøtte læringstemaerne naturfænomener og sproglig udvikling.

Fokus på læringsområder indenfor naturfænomener

- Tage billeder af genstande, der kategoriseres efter stigende/faldende, mål/længde/vægt og lave en bog. I kan bruge appen Book Creator.
- Præsentere, introducere og udforske naturen i al slags vejr og på alle årstider for at få viden om årstidernes skifte og forandring. I kan optage processen, så skiftene kan hurtiggøres og redigeres. I kan bruge appen iMotion/Timelapse. Eller børnene kan tegne dagens vejr i Draving Pad.
- Undersøge, erfare og udforske planters udvikling fra frø til plante for at få viden om vækst, frugtsætning, nedbrydning og kompostering. Eller optage ting/mad/dyr der forgår. Eksempelvis ostemaden, der mugner, hvor I snakker om tid eller cyklus. Processen kan optages og redigeres, så den eksempelvis kan afspilles i forskellige tempi. I kan bruge appen iMotion og appen Timelapse.
- Forsøg med tyngdekraften og forskellige mængder. Eksempelvis hvad rammer jorden først: en stor sten eller en klump vat. Derigennem får børn viden om masse og vægt. Processen kan optages til filmsekvenser med appen iMovie, som efterfølgende spilles både forlæns og baglæns for at ´lege med tyngdekraften´.
- Indsamle genstande med forskellige former og mønstre i naturen eller i dagtilbuddet – fx firkanter, cirkler, trekanter. I kan tage billeder af formerne og hente billederne ind i tegneprogrammet Drawing Pad, og tegne figurerne op, så de fremstår tydeligt. Til sidst kan billederne fx bruges til at lave et vendespil i Fotohuskespillet eller i iMovie, hvor børnene kan fortælle til billederne.
- Børnene laver historier, der omhandler en stemning eller en sindstilstand, og derved får de erfaringer med at kategorisere. I kan bruge appen Puppet Pals.

Fokus på læringsområder indenfor sproglig udvikling

- Optage lyde i naturen, i dagtilbuddet eller andet, og lave en gætteleg, hvor børnene skal gætte lyde, hvilke bogstaver de minder om og derigennem øve lydlig opmærksomhed. I kan bruge appen iMovie eller Fotohuskespillet.
- Bygge ord, fx børnenes egne navne, med pap/flamingo-bogstaver eller skumalfabet, der optages på video og samles til små animationsfilm. I kan bruge appen Timelapse.
- Digitalt dukketeater omhandlende skovens eller havets dyr; børnene er medskabere i at fortolke og genskabe dyrenes univers. Børnene kan selv lægge lyd eller stemme til teateret. I kan bruge appen Puppet Pals.

- Lave en elektronisk sangbog med børnenes egne optagelser og tegninger, eller børnene kan lave bøger med ting, der starter med samme bogstav. I kan bruge appen Book Creator.
- Lade børnene tage billeder og filme deres yndlingssted i børnehaven som en digital fortælling. I kan bruge appen iMovie.
- Den digitale fangeleg. En moderne fortolkning af den traditionelle fangeleg, hvor "fangeren" fanger de andre børn ved at tage et billede af det barn, som fanges fx børn med samme forbogstav i deres navne eller børn med samme farve tøj. Eller fx tage flest mulige billeder af en form/farve på tid. I kan bruge appen iMovie eller iPad'ens kamera.
- Optage en begivenhed (fx spisning eller fejring af fødselsdag) og bruge filmen til at snakke om dagens gang og derigennem understøtte kommunikation og sprogbrug. I kan bruge appen Timelapse.

Eksempel på pædagogisk forløb

Her følger et eksempel på læringsaktiviteter med brug af apps inden for aktivitetstemaet kulturelle udtryksformer og værdier. Der er valgt læringsområder indenfor sproglig udvikling og naturfænomener og to fokusområder inden for kulturelle udtryksformer og værdier, som det pædagogiske personale har vurderet er relevante for den konkrete børnegruppe. Eksemplet giver inspiration til strukturerede aktiviteter med brug af digitale læreprocesser.

"Vi planlægger under overskriften 'I musikken' et fem-ugers forløb for børnene, hvor vi gennemfører aktiviteter med fokus på æstetiske oplevelser og skabende praksis. Vi har primært fokus på pejlemærkerne:

Børnene oplever og får erfaringer med forskellige æstetiske udtryksformer, en bred vifte af genrer og forskellige digitale medier og platforme.

Børnene afprøver forskellige æstetiske udtryksformer og gør sig erfaringer med forskellige genrer, teknikker og redskaber."

Naturfænomener

LÆRINGSOMRÅDE OG LÆRINGSMÅL
Mængder og tal

- Barnet eksperimenterer med at genkende og sammenligne mængder
- Barnet eksperimenterer med at tælle objekter og forstår det totale antal
- Barnet udforsker tal, sammenligner tal og fortæller, hvilke tal der er størst

APPS
Book Creator

AKTIVITETER

3 år-skolestart:
Vi lytter til, synger og digter selv sange eller remser, hvor der er tal i, fx talrækken. Vi udnytter, at musikken kan være med til at støtte hukommelsen, når børn skal lære sammenhængende sekvenser som eksempelvis talrækken – fx´ En elefant kom marcherende´. Ved hjælp af appen Book Creator optager vi sangene, og børnene tegner sangenes indhold, fx en tegning af en elefant, der bliver til en tegning af to elefanter, som bliver til en tegning af tre elefanter. Børnenes tegninger filmes som en tegnefilm over sangen, som passer til lydsporet. Derved laver vi en digital sangbog med lyd og billeder, som børnene selv kan bruge og videreudvikle med andre sange.

Sproglig udvikling

LÆRINGSOMRÅDE OG LÆRINGSMÅL
Kommunikation og sprogbrug

- Barnet begynder at anvende og forstå mere abstrakte ord om fx tid, følelser, rum fx bagved, indeni og tankeprocesser fx tænke, forestille sig
- Barnet begynder at anvende og forstå mere komplekse sætninger
- Barnet begynder at kunne indgå i en længere samtale om et emne
- Barnet begynder at kunne tilpasse talen til sociale forventninger

APPS
iMovie

AKTIVITETER

3 år-skolestart:
Vi bruger appen iMovie til at optage en sang, som børnene synger, fx Puff den Magiske Drage. Derefter afspiller vi sangen i forskellige tempi, stopper undervejs og taler om, hvad de forskellige strofer og ord betyder.

Litteratur

Bolstad, R. (2004): The role and potential of ICT in early childhood education – A review of New Zealand and international literature. New Zealand Council for Educational Research.

Cooper, L. Z. (2005): Developmentally Appropriate Digital Environments for Young Children. Library Trends, 54(2).

Christensen, O. & Søndergaard S. (2013): Det drejer sig om digital dannelse – et nyt udsigtspunkt i dagtilbud og skole. Ukendt. Danmark.

Frydendahl (2014)

Hatherly, A., Ham, V. & Evans, L. (2009): Effective Learning in Early Childhood Education?

Nielsen, T. K., Tiftikci, N. & Larsen, M. S. (2013): Virkningsfulde tiltag i dagtilbud. Et systematisk review af reviews – teknisk rapport. Clearinghouse – forskningsserien 2013 nummer 16. Dansk Clearinghouse for Uddannelsesforskning, IUP, Aarhus Universitet

Sheridan, S. & Pramling Samuelsson, I. (2003): Learning through ICT in Swedish early childhood education from a pedagogical perspective of quality. Childhood Education, 79(5).

Noter

[i] Nielsen et al. 2013.
[ii] Bolstad 2004.
[iii] Bolstad 2004.
[iv] Søndergaard 2013.
[v] Sheridan & Pramling Samuelsson 2003.
[vi] Hatherly et al. 2009.
[vii] Nielsen et al. 2013.
[viii] Cooper 2005.
[ix] Frydendahl 2014.

Øvrige hæfter

Aktivitetstemaer

- KULTURELLE UDTRYKSFORMER OG VÆRDIER
- KROP OG BEVÆGELSE
- NATUR

Læringstemaer

- ALSIDIG PERSONLIG UDVIKLING
- SOCIALE KOMPETENCER
- SPROGLIG UDVIKLING
- NATURFÆNOMENER

- VEJLEDNING TIL BASIS-MODEL
- VEJLEDNING TIL BASIS-IT
- VEJLEDNING TIL BASIS-FORÆLDRE

SOCIALSTYRELSEN