

Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan



UNDERLAG FÖR PRESENTATION LÄRARDAGARNA HT 2016
ÖREBRO KOMMUN

JENNIE KARLSSON OCH LINNÉA NORDIN, HEIMDALS FÖRSKOLA

Presentations underlag: Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan Jennie Karlsson och Linnéa Nordin, Heimdals förskola.



Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan

Presentation av föreläsare:

Föreläsare **Linnéa Nordin**, förskollärare på Heimdals förskola. Jag har arbetat i förskolan sedan 2008 då jag avslutade mina studier vid Linköpings universitet, campus Norrköping. År 2015 fick jag och en kollega möjligheten att åka till Tromsø i Norge för att medverka på ett etwinningseminarium där kursen ”Digital vardag i förskolan” ingick. Flertalet av de digitala verktygen vi presenterar här idag fick vi bekanta oss med under den kursen.

Vad är då e-twinning? (<https://www.etwinning.net/sv/pub/index.htm?qlid=26>) Etwinning är en gemensam samarbetsyta för skolor i Europa. Den erbjuder en plattform för skolpersonal (lärare, skolledare, bibliotekarier, osv.) i något av Europas länder, där de kan kommunicera, samarbeta, utveckla projekt, dela sin skolvardag; ja, helt enkelt vara en del av den mest spännande skolgemenskapen i Europa. Jag och min kollega Lina Kinner har exempelvis gjort samarbetsprojekt tillsammans med förskolor i Norge och Finland. Etwinningambassadör i Örebro är Sofia Bürger.

Undrar ni över något angående etwinning kan ni maila med frågor.

Sofia Bürger: sofia.burger@orebro.se

Linnéa Nordin: linnea.nordin@orebro.se

Föreläsare **Jennie Karlsson**, förskollärare på Heimdals förskola. Jag avslutade studier på Örebro universitet i januari och IKT är ett område som jag är intresserad av, både som ett medel för utveckling av lek och lärande, men även som en del av vårt uppdrag. Jag har under studietiden själv haft föreläsningar på Örebro Universitet för blivande förskollärare om IKT området och då även lyft fram presentationsdesign som ett förmedlingsverktyg och presenterat underlaget/verktyget Pecha Kucha.



Presentations underlag: Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan Jennie Karlsson och Linnéa Nordin, Heimdals förskola.

Vi ställer oss frågan och reflekterar kring, hur vi kan öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan?

2

Information inför denna presentation:

Att arbeta med IKT- utveckling är en del av förskolans uppdrag. Tillsammans med barnen utforskar vi området och använder oss av olika material och digitala hjälpmedel.

På vår förskola håller vi som bäst på att utveckla ett IKT-rum där barn och vuxna tillsammans får möjligheten att vara kreativa. Vi skapar förutsättningar för barnen att vara aktiva agenter i dagens digitaliserade barndom. I händerna på barnen vågar vi utforska och skapa en miljö där meningsskapande och lärande går hand i hand.

Bilder från vårt IKT-rum.




Upplägg av dagens workshop

Vi inleder dagen med en kort forsknings bakgrund inom IKT-området, vidare lyfter vi fram vårt uppdrag utifrån Läroplanen för förskolan, Lpfö 98/16, samt reflekterar kring begreppet

”Att våga” i förhållande till IKT- området. Vi kommer påvisa vikten av att utgå från barnens intressen i IKT- aktiviteter och därefter presentera IKT – materialen:

 Ljudklämmor

 Easi-scope

 Bee-bot

 Sphero

 iMovie

 iMotion

Avslutningsvis finns det utrymme för att prova materialen i vår workshop. Självklart får ni ställa frågor till oss under tiden.

Varmt välkomna

Bakgrund

Ulrika Sjöberg (2004) lyfter fram begreppet ”digitaliserad barndom” i sin artikel, *Medierande barndom: Upplösandet och skapandet av gränser i unga barns vardag*. Hon framställer begreppet genom att påvisa de mediala påverkansfaktorer som barndomen samt samhället möter. Sjöberg ställer sig frågan hur barnets erfarenheter, handlingar, kunskaper samt tidsaspekten, det vill säga den kontextuella ramen, utgör det hon benämner en ”digital barndom”. Hon menar att mediala aktiviteter kan ses som sociala och kulturella artefakter i vardagen.

Anna Klerfelt (2007) avhandling problematiserar förhållandet mellan mediakultur och pedagogisk kultur. Det finns en spänning mellan dessa två kulturer som hon anser bör utgöra grund för reflektion i arbetet inom IKT-området.

Karin Forsling (2011) väver samman i sin artikel *Digital kompetens i förskolan*, förskollärarens kunskap och tillgång till digitala verktyg som utgångspunkt för att skapa mediala lekar. Hon anser att forskning påvisat att begreppet digital kompetens har olika nivåer. Dessa nivåer handlar om vilken tillgång av material som finns på förskolan, tolkningen av uppdraget gällande IKT i förskolan samt den förkunskap som vuxna och barn har inom området. Forsling lägger vikt vid att barnens mediekultur kan utgöra grund för ett meningsfullt lekande. Hon anser att lek och lärande sammankopplat med barnens egna intressen inom mediakultur kan skapa utrymme för utveckling för alla inom verksamheten.

Vårt uppdrag – Att våga

Vårt uppdrag utifrån Läroplanen för förskolan, Lpfö 98/16, omfattas av IKT området. Vi anser att det utifrån Lpfö98/16 ligger i vårt uppdrag att begreppsbeskriva samt vidareutveckla barnens kunskap inom området. Detta innebär att den kunskap som pedagogen har även utgör grunden i aktiviteten.

Vi anser att frågorna: *Vad och hur och varför* ska/kan vi arbeta med IKT i förskolan, vilka erfarenheter och kunskaper kan vi vidareutveckla, samt i vilket forum kan barnen utveckla ett eget förhållningssätt till IKT, bör utgöra grunden i ett reflektionsarbete.

Vi anser att det handlar om att tillsammans upptäcka nyckeln till det egna lärandet inom IKT.



Presentations underlag: Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan Jennie Karlsson och Linnéa Nordin, Heimdals förskola.

Vi anser att pedagogens roll bör bli att stötta och vägleda och därmed både styra och vara flexibel i arbetet med IKT.

Att i mindre grupper utveckla en arena där barnen vågar möta och utforska material tillsammans.

5

Barnens intressen

Vi anser att barnens intressen bör utgöra grund i arbetet med IKT. Genom att tillsammans med barnen skapa banor, utföra uppdrag och utforska materialen så skapas ett förtroende och en självkänsla till materialet. IKT materialen som exempelvis robotar är utformade med attribut som ger utforskandet flera dimensioner. Vi anser att pedagogens roll är att presentera material samt stötta i ett digitalt utforskande.



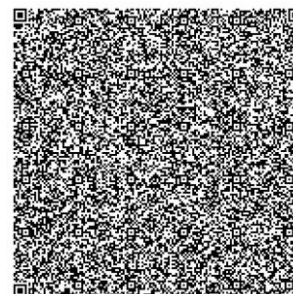
Presentations underlag: Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan Jennie Karlsson och Linnéa Nordin, Heimdals förskola.

Ljudklämmor

Digitala inspelningsklämmor. Verktöget kan spela in 10 sekunder av ljud, både talat som andra ljud. Klämman har tre lägen: on/off, inspelning och uppspelning. Vid uppspelningsläge nuddar man med fingrar på framsidan för att höra meddelandet om och om igen.

Användningsområde:

- Skapa med hjälp av verktöget en förståelse för tolkning av uppgifter.
- Upptäcka en ny dimension av jaget. Hur låter min röst? Hur kan vi ändra rösen?
- Igenkänning av röster samt ljud i närmiljön. Hur låter det när vi bygger lego? Eller går i trappan? Vilka är det som leker?
- Att tolka ljud.
- Digital dokumentation – spela in vad som skapats och låt klämman vara en del i presentationen.
- Färgerna på klämmorna kan vara ledtrådar i en digital ”Skattjakt” – sök efter ”den gula klämman vid stora stenen, du finner sedan den röda klämman...”



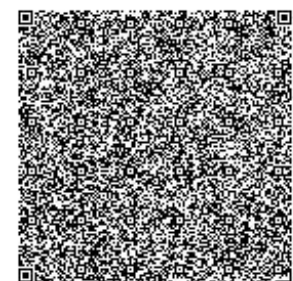
Easi-scope

Ett mikroskop som har USB som kan spela in korta sekvenser samt ta kort på material/djur som utforskas.

Användningsområde:

Easi-scope skapar möjligheten för att fotografera och spela in i vår närmiljö ur ett mikroskopiskt perspektiv.

Fokus utifrån Easi-scope är den hypotes/frågeställning som skapas eller besvaras i ett gemensamt utforskande.



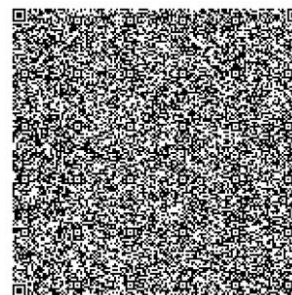
Presentations underlag: Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan Jennie Karlsson och Linnéa Nordin, Heimdals förskola.

Bee-bot

Bee-bot är en robot som utgör ett verktyg för interaktivt utforskande av programmering. Roboten har en specifik radie och programmeras för att följa valda riktningar. Bee-bot skapar förutsättningar för samtal kring lägesbegrepp samt rumsförståelse. Bee-botens användning kan vidareutvecklas med hjälp av banor och uppdragkort.

Användningsområde:

Bee-bot skapar möjligheten att lyfta fram begrepp och skapa förförståelse kring programmering och lägesbegrepp. Genom en gruppaktivitet kan utforskandet av roboten lägga grunden för att följa instruktioner, uppdrag eller banor. Bee-bot skapar samtal kring hur vi ska göra, vad som händer samt vilken strategi vi behöver använda för att programmera roboten till destinationen.



Sphero

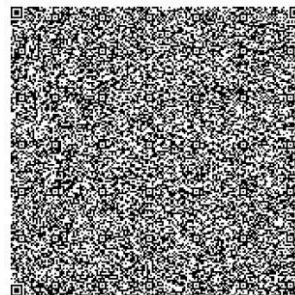
En digital robot-boll som sammankopplas via Bluetooth till app för styrning. Sphero används för utforskande, lek och lärande. Sphero kan användas både inom- som utomhus, är vattentät och det finns olika designade skydd, tillbehör och hinder att beställa. Ett tips är att skapa egna banor och hinder tillsammans med barnen.

Användningsområde:

Sphero är ett digitalt verktyg där utforskandet utmynnar från manövreringen av robotbollen via en lärplatta. Lägesbegrepp samt rumsförståelse övas genom den motoriska manövreringen via lärplattan. Spheros utvecklingsområde vidareutvecklas genom att exempelvis skapa ”uppdragkort” eller banor med hinder. Sphero kan användas i inomhus- och utomhusmiljö. Bollen är vattentät och stöttålig. Med Sphero kan du skapa med färg, lösa uppdrag så som ” hitta en siffra, en bokstav eller stanna bakom” samt skapa en vidare förståelse för närmiljön. Sphero används med fördel i grupp aktiviteter för att skapa samarbete och utgöra en del i socialt samspel. Sphero styrs med hjälp av en app och kan manövreras genom att styra med handen/fingrar på lärplattan eller genom att vinkla lärplattan.

Presentations underlag: Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan Jennie Karlsson och Linnéa Nordin, Heimdals förskola.

Sphero kan även utföra aktiviteter så som dansa, blinka och prutta samt växla färg beroende på programmering. Sphero är en aktiv medutforskare som ”väcks” vid aktiviteter och ”somnar” vid avslut. Sphero har ingen fastställd ram utan vidareutvecklas inom lekens ram.

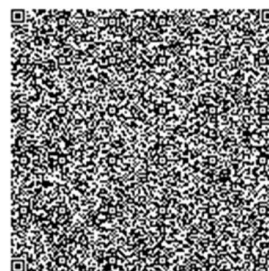


iMotion

App för att skapa digitala bildsekvenser och filmer. Ta fotosekvenser med valbart material och upplev att materialet rör sig. Materialet kan vara oss själva, lego, lera, figurer, nallar, eller ritat underlag – fantasin har inga gränser.

Användningsområde:

Att få uttrycka sig och berätta en historia/berättelse genom att filma. Tillsammans med barnen är detta redskap, ett underlag för att kunna återberätta, återkoppla och skapa utifrån och med fantasin.

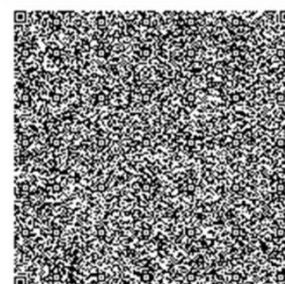


iMovie

App för att skapa filmer med ljud och redigera ljud samt film efter önskemål. Tillsammans kan vi skapa filmer, videor, bilder och musik med valbart material. Materialet kan vara oss själva, lego, lera, figurer, nallar eller ritat underlag – fantasin har inga gränser.

Användningsområde:

Att få uttrycka sig och berätta en historia/berättelse genom att filma. Skapa en video, utforska musik och redigera. Tillsammans med barnen är detta redskap, ett underlag för att kunna återberätta, återkoppla och skapa utifrån fantasin.



Presentations underlag: Våga öppna upp för ett aktivt lekande med IKT i förskolan Jennie Karlsson och Linnéa Nordin, Heimdals förskola.

Referenser:

Forsling, Karin (2011): Digital kompetens i förskolan, årgång 7, nr 1 s 76-95. *KAPET, Karlstad universitets Pedagogiska Tidskrift*.

Klerfelt, Anna (2007): *Barns multimediala berättande, en länk mellan medialkultur och pedagogisk praktik*. Göteborgs universitet: Göteborg.

Skolverket (2016): *Läroplanen för förskolan, Lpfö98/16, reviderad 2016*.

Sjöberg, Ulrika (2004): Medierande barndom: Upplösandet och skapandet av gränser i unga barns vardag, nr 2, s 27-43. *Norsk senter for barneforskning*.

Digitala källor:

Hands-on science Beebot: <http://www.hos.se/produkt/bee-bot-uppladdningsbar/1583> (hämtat 2016-09-05).

Lekolär Easi-scope: <https://www.lekolar.se/sortiment/lara/biologi/mikroskop-och-kikare/easi-scope/>

Lekolär ljudklämmor: <https://www.lekolar.se/sortiment/skol-kontorsmaterial/ramarutstallning/utstallning/inspekningsbara-klamnor/> (hämtat 2016-09-14).

Skolappar Imotion: <http://www.skolappar.nu/imotion/> (hämtat 2016-10-13).

Skolappar Imovie: <http://www.skolappar.nu/imovie/> (hämtat 2016-10-13).

Sphero: <http://www.sphero.com/> (hämtat 2016-09-02).

