



SULA KOMMUNE



Kreativ bruk av IKT i Sulabarnhagane

IKT- ein integrert del av Sulabarnhagane

Innhald

| | |
|---|----|
| Forankring | 3 |
| Digital danning og digital kompetanse | 4 |
| Digital dømmekraft | 5 |
| Netvett- tilsette sitt ansvar | 5 |
| Motiverte og engasjerte vaksne | 6 |
| Grunnleggande IKT-kompetanse til tilsette | 7 |
| Mål for barna i barnehagen | 8 |
| Mål for vaksne i barnehagen | 8 |
| Progresjonstrapp for kreativ bruk av IKT | 9 |
| Digitale verktøy i barnehagen | 10 |
| Fagområda i rammeplanen | 13 |
| - Kommunikasjon, språk og tekst | 14 |
| - Kropp, rørsle, mat og helse | 15 |
| - Kunst, kultur og kreativitet | 16 |
| - Natur, miljø og teknologi | 17 |
| - Nærmiljø og samfunn | 18 |
| - Etikk, religion og filosofi | 19 |
| - Mengde, rom og form | 20 |
| Minoritetsspråklege barn | 21 |
| Film | 22 |
| - Animasjon | 22 |
| - Time lapse | 23 |
| - Fort-, sakte- og baklengsfilmm | 23 |
| Dokumentasjon | 24 |
| Tips og triks | 25 |
| Nyttige nettstader og litteratur | 26 |

IKT:

Informasjons- og kommunikasjonsteknologi er eit omgrep som omfattar innsamling, lagring, behandling, overføring og presentasjon av informasjon.

Forankring

"Den digitale praksisen til barnehagen skal bidra til leik, kreativitet og læring. Bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet skal støtte opp om barna sine læreprosessar og bidra til å oppfylle rammeplanen sine føringar for eit rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn".

Rammeplan for barnehagens innhald og oppgåver

Barn i alderen 0 - 6 år er ein del av eit mangfaldig digitalt univers. **Generasjon touch** blir brukt som kallenamn på barna som veks opp i dag. Teknologiske verktøy er dagleg i bruk rundt barna og av barna.

Kunnskapsdepartementet har utarbeidd strategi for barnehagane si utvikling av kompetanse og rekruttering. Strategien er gjeldande for 2014 til 2020. Strategien er kalla *Kompetanse for framtidens barnehage*. Eit av dei overordna satsingsområda er bruk av IKT: **«Kunnskap og ferdigheter i kreativ og aktiv bruk av digitale verktøy vil inngå i alle satsingsområdene».**

Kreativ bruk av IKT skal vere ein del av kvardagen i barnehagen. I Sula kommune sin plan *for Digital kompetanse for kultur og oppvekst* står det at barnehagane skal utvikle skriftlege rutinar for arbeid med IKT i barnehagen. *Kreativ bruk av IKT i Sula-barnehagane er ein handlingsplan med fokus på korleis vurdere og bruke digitale ressursar i leik, læring og samhandling, tips til aktivitetar til fagområda, samt få eit bevisst forhold til mellom anna opphavsrett, kjeldekritikk og personvern. Kreativ bruk av IKT i Sula-barnehagen er eit ledd i kvalitetsarbeidet .*



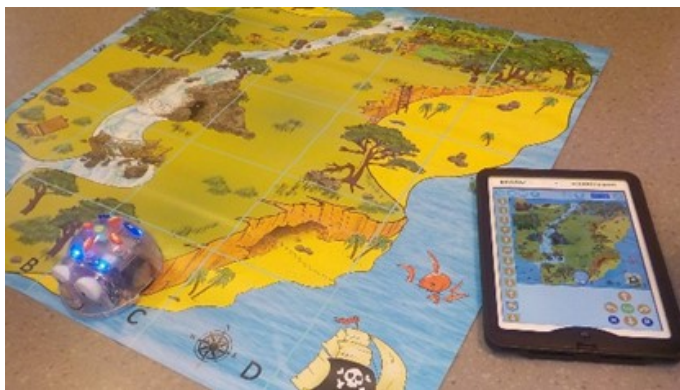
Digital danning og digital kompetanse

Enkeltmennesket si danning er eit livslangt prosjekt som barnehagen er ein viktig del av. Bruk av digitale verkøy og sosiale medium er verkelegheita barna veks opp i, ikkje berre for framtida, men her og no.

Digitale verkøy skal vere integrerte i barnehagen som arbeidsreiskap, metode, teknikk eller uttrykk der det passar inn. Barnehagen skal førebygge sosiale skilnader mellom barn som ikkje har- og barn som har tilgang til digitalt utstyr, også omtala som *the app gap*.

Barnehagen er ein viktig arena for digital danning med moglegheit til å bruke verkøya kreativt i skapande prosessar, i leik, læring og undring saman med kompetente vaksne.

Det handlar ikkje om MEST mogleg bruk, men om BEST mogleg bruk. Ein sentral del av å vere ein digitalt kompetent barnehagetilsett er å kunne vurdere når det skal nyttast digitale verkøy i det pedagogiske arbeidet, og bidra til at barna utviklar ei gryande etisk forståing knytt til digitale media.



Digital dømmekraft

Digital dømmekraft omfattar prosessar der barna blir tatt med og gitt moglegheit til å reflektere over moglegheiter og konsekvensar ved bruk av digitale verkøy og sosiale media. I ein digital tidsalder er kunnskap om og ferdigheiter i bruk av digitale verkøy og media ein del av danningprosessen. Det handlar om å bruke digitale media og internett på ein klok og etisk forsvarleg måte:

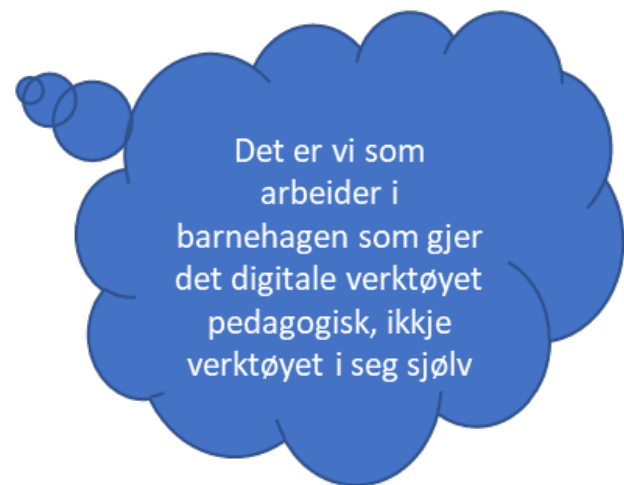
- Vere kjeldekritisk.
- Ha eit bevisst forhold til korleis ein brukar internett og andre digitale media.
- Tar hensyn til personvern og opphavsrett.

Nettvett – tilsette sitt ansvar

Dei tilsette i barnehagen skal vere gode rollemodellar for barna når det gjeld nettvett. Barn i dag veks opp med all informasjon lett tilgjengeleg på nettet. Difor skal dei tilsette alltid vere på nett saman med barna, og bidra til at barna utviklar ein gryande etisk forståing knytt til digitale media.

Personalet må utøve digital dømmekraft når det gjeld informasjonssøk, ha eit bevisst forhold til opphavsrett og kjeldekritikk og verne om personvernet til barna. Samtidig må personalet ha eit bevisst forhold til når ein skal bruke digitale verkøy.





Motivert og engasjerte vaksne

Barnehagen er ein lærande organisasjon der alle tilsette er engasjerte i å skape og dele kunnskap om korleis ein best kan nå felles mål.

For å nå målet om IKT som ein integrert del av barnehagen, må personalet i barnehagen drage lasset i lag. Alle treng ikkje kunne alt, men alle må inneha grunnleggande IKT- kompetanse. Lag målsettingar for personalet.

Grunnleggande IKT-kompetanse til tilsette

- Ta bilde med digital kamera eller telefon.
- Overføre foto til PC eller nettbrett og skrive det ut.
- Sende og motta e-post og sms.
- Orienter seg på ein PC eller eit nettbrett.
- Kjennskap med bruk av enkle app og IKT-program.
- Kople iPad og PC til prosjektor eller anna skjerm.
- Bruke ein søkemotor, samt utøve kjeldekritikk.
- Bruke tekstbehandling og grunnleggande bilderedigering



Mål for vaksne i bhg.

For at barna skal nå måla må dei vaksne

- Sette seg inn i korleis ein brukar det tilgjengelege utstyret i barnehagen.
- Ha grunnleggande kunnskap om digitale verktøy.
- Støtte opp om barna sin utforskartrong og skaparglede.
- Støtte og rettleie barnet i arbeidet med IKT.
- Bruke iPad og andre digitale verktøy som supplerande hjelpemiddel i det pedagogiske arbeidet.
- Utforske kva applikasjonar eller program som gir moglegheiter inn mot fagområda.
- Legge opp til aktivitetar der IKT er ein naturleg del.
- Vere bevisst bruken av IKT-omgrep i dialog med barn.

Mål for barna i bhg.

Gjennom arbeidet med IKT i barnehagen skal barna

- Erfare at dei digitale verktøya er eigna hjelpemiddel til utforsking, leik og læring.
- Vere med i prosessar; fotografere, gjere enkel redigering, ta utskrift, lage dokument.
- Bli kjent med iPad og andre digitale verktøy.
- Få erfaring med å skrive bokstavar og tal på iPad og PC.
- Få erfaring med å lage fotoforteljing, film eller animasjon.
- Erfare at digitale verktøy kan vere støtte i arbeid med språkutvikling t.d. til minoritetspråklege barn.
- Opplive at bruk av digitale verktøy har verdi i seg sjølv og i kombinerte aktivitetar.

Progresjonstrapp for kreativ bruk av IKT

Små barn skal ha erfaring med

Enkel bruk av digitale verktøy

Å laminere eit arbeid

Å sjå digitale foto av seg sjølv på skjerm eller lerret

Å øve koordinasjon hand/skjerm

Enkel bruk av Ipad som pusling, lotto

Å sjå film og høyre lydbok

Store barn skal ha erfaring med

Å fotografere og filme

Å sjå og høyre seg sjølv på skjermen eller lerret

Å øve på auge/hand koordinasjon

Å skrive bokstavar og tal på ein PC eller Ipad

Å kombinere oppgåver som krev fleire digitale verktøy

Å lage fotofortelling, time laps eller å lage enkel film

Digitale verktøy i barnehagen

For å bruke IKT utstyr kreativt og som eit pedagogisk materiale i arbeid med barna, krevjast det også at barnehagen har godt utstyr. IKT utstyr er kostbart og derfor er det lurt å planlegge korleis ein investerer i det.

Grunnleggande IKT utstyr

iPad eller eit anna form for nettbrett

Digitale kamera/mobilkamera

PCer for personalet

Kopimaskin/printer

Prosjektor

Vidarekomment IKT utstyr

Robotar, som for eksempel Blue-bot og dash og dot

Digitalt mikroskop som for eksempel Easi-scope

Interaktiv tavle

Digitale verktøy støttar og utfordrar barna i lek og læring

Digitalt kamera /mobilkamera

- Barna fotograferer, dokumenterer, arbeider vidare med bilde ved å laminere, skanne, teikne vidare på, sette saman, stille ut osv.
- Kan bli brukt til å filme med og kan vere grunnlag for vidare arbeid med t.d. redigering.
- Bilda kan settast saman i ei fotoforteljing med musikk, lyd, voice-over og andre effektar.

Skanner

- Dei fleste kopimaskiner har skannerfunksjon. Ting som foto, teikningar, blomar og blad kan skannast og dermed bli digitale. Ei utskrift kan vere gevinst i seg sjølv, eller ein kan arbeide vidare med materialet.

Prosjektor

- Prosjektor gjer at ein kan få bilde frå ein iPad eller ein PC opp på veggen og vise det til fleire. Dette er både nyttig når ein skal bruke digitale verktøy med ei større barnegruppe og også ein god måte å dokumentere på. Det kan også brukast når ein skal lese bøker, ved å filme boka ein les for barna.

Laminering

- Å laminere noko er ein enkel og artig måte å vidareutvikle eit arbeid på.

Robotar

- Mange av barnehagane i Sula har i dag robotar som brukast for å lære barna enkel programmering. Eit eksempel er bluebot som er ein robot kor barna skal lage ei algoritme for at roboten skal flytte seg frå eit punkt til eit anna.

Digitalt mikroskop

- som for eksempel Easi-scope

Interaktiv tavle

- Interaktiv tavle kan brukast til å samle barna foran skjermen i samling, eller legge ned skjermen som eit bord slik at barna kan vere aktivt deltakande i eigen læringsprosess. Barna kan tegne med fingrane, spele spill som for eksempel memory, puslespill eller øve på dyr og dyrelyder ved å sjå på youtube-filmar.

iPad

- iPad er det mest utbreidde nettbrettet i barnehagane i Sula. Nettbrett er eit allsidig verktøy som kan brukast til eit vidt spekter av aktivitetar. Det finst tusentals applikasjonar i ulike kategoriar i AppStore.
- Nettbrettet har touch-skjerm og ikon, som er enkel å bruke for barn. Ikon er visuell støtte for dei som ikkje kan lese.

Utfordringa for barnehagane er å finne fram til den gode pedagogiske bruken av verktøya

Fagområda i rammeplanen

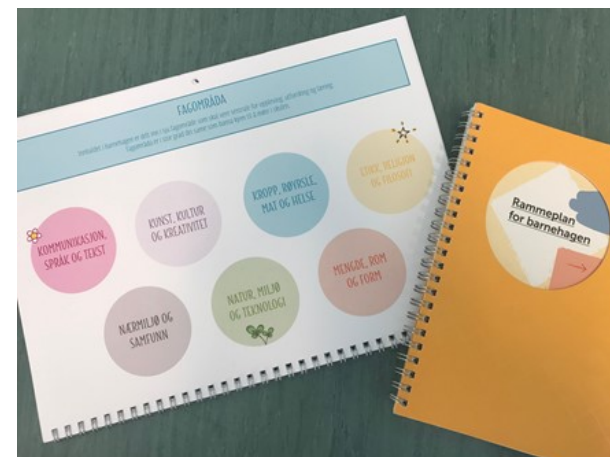
Barna som veks opp i dag snakkar med farmor i Tromsø på Skype, ser dei nyfødde kattungane til naboen på MMS, hentar program frå NRK Super for å sjå det dei har lyst til, spelar spel på smarttelefon og forventar at alle skjermar er touch screen.

Slikt er heilt naturleg når ein veks opp i ei digital verd. Dette må arbeidet med fagområda i barnehagen ta høgde for. La det digitale vere ein del av aktivitetane i barnehagen der det er naturleg og der det er rom for det.

Digitale verktøy og medier er viktige hjelpemiddel i formidlinga av verdier, kultur og fag, samt gi rom for barnas eigen kulturskaping og kreativitet, og bidra til at alle barn få oppleve glede og meistring i eit sosialt og kulturelt fellesskap.

I sidene som følgjer er det tips om korleis ein kan arbeide digitalt med dei ulike fagområda. Det er forslag til både heilt enkle aktivitetar og meir avanserte, og forslag til applikasjonar ein kan laste ned på iPaden.

Vel tidspunkt for bruk av digitale verktøy. Ver bevisst på når, korleis og i kva kontekst verktøya skal brukast.



Kommunikasjon, språk og tekst

Oppmuntr barna til å utforske bruken av digitale verktøy ved å ta bilde, teikne, skrive og lage forteljingar. iPad kan vere ein nyttig reiskap i arbeid med språkstimulering, omgrepstrening og utvikling av ordforrådet.

Forslag til aktivitetar:

- Skriv på tastatur eller touch-skjerm.
- Lag fotoforteljing på PC eller med Book Creator, eller teikn, skriv og sett inn bilde i appen Strip Designer.
- Gå på lyd jakt med kamera eller iPad, ta bilder av ting som startar med S. Skriv ut bilda og lag felles collage på veggen.
- Øv omgrep med Puppet Pals, inPed, Se og si, Bukkene bruse m.fl.
- Lag eigen lotto med Rabbagastene.
- Høyr på lydbok.
- Les bok og bruk iPaden som bokprosjektor.
- Søk etter songar, tekstar, rim og regler på nettet.
- Prøv ut appen Leripa til lese- og skrivetrening for dei eldste barna, eller Ordleken XL, Dora, Pekeboken, ABC bokstaver og tall.

Forslag til appar:

Språkkista, Book creator, Strip Designer, Puppet Pals, inPad, Se og si, Bukkene bruse, Rabbagastene, Ordleken XL, Dora, Drawingpad, Bokstavkongen, Pekeboken, ABC bokstaver og tall.

Lån e-bøker gjennom Nasjonalbiblioteket (sjå link s. 27)



Kropp, rørsle, mat og helse

Ved å bruke ulike digitale verktøy kan ein gjere barna kjende med kroppen og arbeide med bevisstgjerjing av eigen kropp og helse.

Forslag til aktivitetar:

- Bruk geocaching på tur.
- Øv på kva kroppsdelane heiter med apps som Toca doctor eller Kroppen.
- Øv finmotorikk med appen Nabbi beads.
- Dans til ein musikkvideo frå YouTube, for eksempel *Blime* frå NRK Super.
- Google vannkoppar når sjukdommen dukkar opp i barnegruppa.
- Korleis ser eit virus ut?
- Lag orientering med QR-kodar.
- Film hopping, springing, eit auge som blunkar eller ein munn som ler i slow motion, studer rørslene i etterkant ved å sjå filmen på ein skjerm. Kva skjer med lydane når ein filmar i slow motion?
- Google etter ei god smoothie-oppskrift, eller sjå om det ligg ein instruksjonsfilm for korleis ein lagar smoothie på YouTube.
- Øv rytme med fingerdrums.

Forslag til appar:

Garageband, Kroppen, Toca doctor, Geocaching, Qrafter, Slow and fast motion, Nabbi beads.



Kunst, kultur og kreativitet

Kreativitet kan vere å finne nye løysingar på kjende oppgåver. Leik og utforsking av digitale verktøy kan gi barna ein ny måte å utrykke seg på. Kamera, filming, høgtalar, skanning og laminering er nokre av verktøya som er aktuelle innan fagområdet.

Forslag til aktivitetar:

- Teikn i Doodle Buddy.
- Ta eit foto med digitalkamera, arbeid vidare med bildet i eit teikneprogram som Paint eller Doodle Buddy.
- Lag enkel rytme med Fingerdrums, Magic piano eller Loopseque.
- Lytt til musikk frå iTunes, spel i Garage Band.
- Klipp ut ein teikna figur frå alle på avdelinga, sett det saman, avfotografer eller skann arbeidet til eit digitalt bilde.
- Lag film, animasjon eller Time Lapse av noko som passar inn med tema.
- Laminer ei teikning, ein pressa blomster eller eit funn frå turen.
- Finn ein video av joik på YouTube 6. februar.
- Dramatiser ei forteljing, film framsyninga og lag kino i etterkant.

Forslag til appar:

Doodle Buddy, Loopseque kids, Garage Band, Pic Collage, Origami, Fingerdrums, Magic piano, iMotion, Sound Touch.



Natur, miljø og teknologi

Naturen er rundt oss overalt og til ei kvar tid. Teknikk er ein del av det moderne samfunnet. Digitale verktøy er med på å gi fart og viktig støtte til undringa og nysgjerrigheita i barnegruppa innan fagområdet.

Forslag til aktivitetar:

- Ta bilde av same treet kvar månad året gjennom og sett bilda saman i ein collage.
- Sjekk vêrmeldinga på Yr.no, Storm.no eller Pent.no, eller sjå på vêrfenomen opp mot årstidene.
- Søk på nettet etter informasjon om insekt og dyr, om ulike landskap, klima og vekstar. Kvar er kvepsen om vinteren?
- Ta opp ein fuglelyd med iPaden ute på tur og jobb vidare med lyden og fuglen i etterkant, bruk appen Birds of northern europe.
- Søk på nett etter korleis ein lagar eit enkelt vasshjul, bygg etter oppskrifta og test ut prinsippet i ein bekk.
- Monter webkamera i rugekassa når kyllingane blir utklekte.
- Ta bilde av vekstar i nærmiljøet. Når blomstrar blåklokka?
- Plant karse og fotografer over tid med Time Lapse.
- Sjå på stjernene ein klar vintermorgon og bruk appen Star walk.

Forslag til appar:

Birds of northern Europe, Time lapse, Star Walk, Liv i dammen, LEGO duplo train



Nærmiljø og samfunn

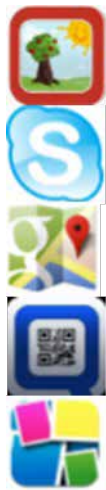
Bruk av digitale verktøy kan gi barna og personalet moglegheit til å sjå kjente miljø og nærområde med nye auge. Barna skal oppdage at lokalsamfunnet er ein del av storsamfunnet, og at levesetta er ulike.

Forslag til aktivitetar:

- Ta bilde av barna sine hus med digitalkamera. Lag kart over øya.
- Søk i Google maps eller Google earth og finn barnehagen.
- Formidle barnehagen eller nærmiljøet si historie gjennom foto eller fotoforteljingar.
- Fanst det melkekartongar då oldefar var liten?
- Korleis er reglane i barnehagen, og korleis er Grunnlova vår? Søk på nett og finn ut.
- Søk i Google maps eller Google earth etter kvar Julie er på ferie, eller kvar Oliver budde før han flytta.
- Har dei fruktmåltid i svenske barnehagar? Finn ein barnehage via www.diku.no og Nordplus og del erfaringar via mail, Skype, Facetime eller utveksling.

Forslag til appar:

Mystory, Skype, Google Maps, Google Earth, Qrafter (QR-koder), Pic collage, Book Creator



Etikk, religion og filosofi

Undring, toleranse, samarbeid og respekt for natur, menneskeverd, kultur og religion står sentralt for fagområdet.

Forslag til aktivitetar:

- Samarbeid i ulike former som spel, konstruksjon, historieforteljing og film.
- Lag tankekart med appen Popplet.
- Utforsk andre kulturar, andre land, religionar og skikkar ved å søke på nett. Ta utgangspunkt i dei kulturelle variasjonane som finst i barnegruppa og blant vaksne i barnehagen.
- Feirar dei St. Lucia i Italia? Eller i Sverige? Søk på nett, finn ut.
- Søk etter musikk frå ulike kulturar på iTunes eller YouTube.
- Dramatiser og syng for eksempel bursdagssangen på polsk eller kva som helst språk med appen Sock Puppets.
- Undre seg i lag ut frå foto barna har tatt av gitt tema.
- Sjå NRK Super (nett-tv) sine filmar i serien *Klart eg kan* eller *Sånn er jeg og sånn er det* som utgangspunkt for undring og filosofiske samtalar.
- Lage ein animasjon om å vere ein god ven, om å stele, om å skrøne eller om å dele.

Forslag til appar:

Popplet, iTunes, Sock Puppets, NRK super, iMovie og iStop Motion.



Mengd, rom og form

Mengde, rom, form og matte finst overalt! Dei digitale verktøya er med på å åpne mange moglegheiter for tilnærming til fagområdet.

Forslag til aktivitetar:

- Appen Math Bingo gir god trening i enkel matte, og er ein eigna aktivitet i stasjonstrening.
- Lag mønster i Paint my wings.
- Med appen Cubits kan du søke etter bygningar i nærområdet eller over heile verda, og bruke dei som modell for bygging i t.d. Lego.
- Gå på fotojakt etter sirklar, ta utskrift, lag utstilling.
- Gå på taljakt med kamera. Fotografer store, små og bitte små blad ute, legg dei over, under, ved sida av kvarandre, lag mønster, fotografer.
- Drei ei krukke med appen Let's create.
- Sjå etter mykje/lite straum på iPaden eller kor mange meter det er til næraste geocach.
- Spel lotto med appen Animatch og legg puslespel med Tozzle, øv former med Geoboard eller øv tal med Hungry Fish eller spel Gode Grannar.

Forslag til appar:

Math Bingo, Toca Paint my wings, Cubits, Let's create, Animatch, Tozzle, Number rack, Geoboard, Hungry fish, Bugs and buttons, Shapes 3D, Cut the rope.



Minoritetsspråklege barn

Minoritetsspråklege barn i barnehage er barn med anna morsmål enn norsk, samisk, svensk, dansk og engelsk.

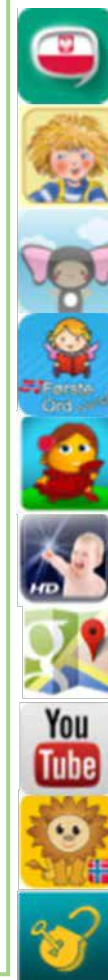
Å vere ein fleirkulturell barnehage inneber at leiinga og personalet i barnehagen sin pedagogiske teori og praksis er i tråd med den fleirkulturelle situasjonen. Kreativ bruk av IKT kan vere eit godt hjelpemiddel på vegen.

Forslag til aktivitetar:

- Bruk konkretar og visuell støtte for aktivitetane, last for eksempel ned bilde frå nettet som støttar innhaldet i samlingsstunda.
- Ta digitale bilde av dagsrytma til avdelinga og lag dagtavle.
- Appen Språkkista har bildebank fordelt på sju tema på 20 ulike språk. Ein kan legge til eigne bilde og ord.
- Lag eigen lotto med foto og ord/lyd med appen Rabbagastene.
- Bruk YouTube for å finne musikk eller filmar på ulike morsmål. Korleis er bursdagsangen på latvisk?
- Søk på nettet etter ulike skikkar, tradisjonar, natur eller dyreliv i tråd med tema, årshjul eller etter barnas interesser.
- Bruk Google map for å sjå på kartet kvar barnet sitt heimland er.
- Bruk nettressursane til NAFO, Norsk senter for fleirkulturell opplæring - www.nafo.hiao.no

Forslag til appar:

Språkkista, Rabbagastene, Google map, Sound touch, Fun Spanish (eller liknande appar som omset mellom språk), Croak (ta opp lyd), ABC første ord, Huskespillet (kims leik m. bilder og lyd), Se og si, Polish pretati (oversetting).



Film

Film kan du lage ved å bruke digitalt kamera, smarttelefon eller iPad. Bruk den innebygde filmfunksjonen. Etter opptak kan du vise filmen via den innebygde skjermen, eller kople mediet til ein TV-skjerm, data-skjerm eller prosjektør. Å arbeide vidare med filmopptaka på iPad er lett. For å få til dette treng du ein redigeringsapp.

Det finst mange appar til redigering. Appen iMovie gir tilgang til alle verktøy som trengs for å lage film som ser og høyrst proff ut. Redigering i iMovie krev finmotorikk, oversikt og systematisk arbeid. Ein kan enkelt legge til lydeffektar, musikk, rulletekst, korte ned på opptaka og legge inn overgangar mellom snuttane. Barna kan vere med i redigeringsarbeidet i par eller grupper.

Videoshop er ein film- og redigeringsapp. La barna prøve ut appen og rettlei dei der det trengst.

Animasjon er illusjon av bevegelse som oppstår når ein viser stilleståande bilde fortløpande etter kvarandre. Animasjon kan gjerast på svært mange måtar og ved ulike teknikkar.

Rettleiing og tips finn du i bloggen: *Animasjon i skolen* av Bente Aasheim!

Teikna animasjon: Ta bilde etter kvart som teikninga blir til.

Stop-motion: Beveg figurar litt etter litt og ta bilde mellom kvar rørsle. Leiker, pappfigurar, Lego og leire er mykje brukt.

For å animere med iPad treng ein appen iStopMotion og iMovie. Kamerastativ er ein fordel. Om ein vil vere super-proff kan ein bygge animasjonskasse.



Time lapse er ein app du kan bruke på kamera eller iPad til å ta bilde med nokre sekund eller minutt mellomrom. Når bilda er tatt kan dei spelast av samanhengande, dermed har du ein liten filmsnutt.

Forslag til aktivitetar:

- Kva skjer med skyene på utsida av barnehagen i løpet av dagen?
- Kva skjer med ein epleskrott som ligg på ein asjett i ei veke?
- Kva gjer styraren på kontoret heile dagen, eigentleg?
- Nokre situasjonar krev mange bilde med korte mellomrom, andre krev lang til mellom kvart bilde.

Forslag til appar:

Lapse it pro, Time Lapse



Fort-, sakte- og baklengs film

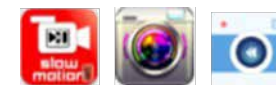
Å filme ein aktivitet eller ein situasjon i rask eller sakte film er ein artig ting å gjere! Sjå filmen direkte i kamera eller på iPaden, eller sjå det i stort format via prosjektor. Og kva skjer med lydane i grunnen?

Forslag til aktivitetar:

- Blås frø frå ei "blåseløvetann" og film i sakte film, eller la små papirbitar drysse ned frå handa di.
- Film rydding av avdelinga i fort film. Ny rekord?
- Bygg eit tårn. Film sekvensen i fort film. Film i sakte film når du riv tårnet. Sett snuttane saman og sjå katastrofen i lag.
- Still opp barna på ein benk. La dei hoppe ned ein etter ein a la bølgen. Film i baklengs film.

Forslag til appar:

Fast motion, Slow motion, og Backward Camera.



Dokumentasjon

Mange av dei digitale verktøya gir produkt som er eigna til pedagogisk dokumentasjon. Det kan gi foreldre og andre informasjon om kva barna opplever, lærer og erfarer i barnehagen. Det kan vere foto, skjermbilde av arbeid, filmar, lydfiler eller utskrifter av ymse slag.

Film dramatiseringa. Ta bilde frå turen. Lag ein QR-kode når barnet fortel om teikninga si.

Få inspirasjon til måtar å dokumentere dei digitale aktivitetane gjennom nettsidene til Myrertoppen barnehage og Klepp barnehage.



Tips og triks

Kopling til prosjektor

Ved hjelp av ein enkel overgang kan iPad / PC / digitalt kamera koplast opp mot prosjektor eller TV-skjerm. På denne måten kan ein vise skjermbildet i stort format.

Forslag:

Film boka med iPaden når du les i samlingsstund, og alle ser bilda på storskjerm. Ein enkel måte å lage seg ein bokprosjektor på. Eit enkelt kamerastativ kan vere til god hjelp.

Fang eit insekt i eit glas, sett iPaden innstilt på foto eller filmfunksjon inntil glaset, zoom inn og du har eit forstøringsglas.

Vis bilda frå digitalkameraet eller film frå besteforeldrekaffien i stort format.

Tips

iPaden har ei innstilling du kan bruke når du vil at barnet skal halde seg til ein bestemt app/side. Gå inn i *innstillinger*, *aktiver begrenset tilgang og tilgjengelighetssnarveg* (det grønne feltet skal vise), trykk tre gongar på *Home-knappen*. Gå inn i ønskt app, trykk på *Home-knappen* raskt tre gongar og du vil få opp ein meny der du kan velje å låse skjermen for bevegelse og berøring. Trykk start (høgre hjørne) og barnet mister tilgang til å gå inn i andre nettsider eller andre spel.

Nyttige nettstadar og litteratur

Bøker:

[Lær och lek med surfplatta i förskolan](#), Gällhagen og Wahlström

[Kreativ bruk av digitale verktøy](#), Cathrine Fragell Darre

[Del gleder! Digital kompetanse i barnehagen](#), Marianne Undheim

[Nasjonalbibliotekets e-bokarkiv](#).

Rammeplanen med temahefte "IKT i barnehagen".

Blogger:

[Animasjoniskolen.blogspot.no/](#)

[Myrertoppenbarnehage.blogspot.no](#)

[Norlandiabarnehagene.blogspot.com](#)

[Barnehageblogg.wordpress.com](#)

[Lysejordetbarnehage.blogspot.com](#)

[Capellabarnehage.blogspot.com](#)

Facebook:

[Facebook.com/groups/paddagogik](#)

[Facebook.com/groups/lpad i barnehagen](#)

Nettsider:

[udir.no/digital praksis i barnehagen](#)

[udir.no/digital kompetanse for barnehagelærarar](#)

[Iktipraksis.iktsenteret.no/barnehage](#)

<https://www.iktplan.no/index.php?pageID=20&cat=1>

[Digitalkreativitet.no](#)

Nettvett:

<https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/2015/smabarn-og-skjermbruk-folder-kort.pdf>

<https://medietilsynet.no/globalassets/dokumenter/veiledere/ensidig-smabarn-og-skjermbruk-veileder.pdf>

Barnehagane i Sula arbeider
kreativt med bruk av IKT!



SULA KOMMUNE