

**A**tt skapa och kommunicera med hjälp av olika uttrycksformer såsom bild, sång och musik, drama, rytmik, dans och rörelse liksom med hjälp av tal-och skriftspråk utgör både innehåll och

metod i förskolans strävan att främja barns utveckling och lärande. Detta inbegriper också att forma, konstruera och nyttja material och teknik. Multimedia och informationsteknik kan i förskolan användas såväl i skapande processer som i tillämpning.

Läroplan för förskolan

Två av tre förskolebarn 2-5 år använder datorn regelbundet visar undersökningen Småungar & Medier genomförd av Medierådet 2010.



Foto: digitalabarn.blogspot.se

## APPKNAPPKOMIKAPP

# PEKA LEK & LÄR I FÖRSKOLAN

**Barnets medfödda lust att lära** utgör ett centralt begrepp i förskolans läroplan. I den betonas vikten av en rolig, fantasieggande och trygg miljö som lockar till lek och skapande vilket i sin tur lägger grund till och stimulerar barnets livslånga lust till lärande. Förskolan ska vara en experimentell samlingsplats där barnet får utlopp för sin skaparkraft och företagsamhet men också en kommunikativ mötesplats där varje individ oavsett ålder, kön och kulturell bakgrund känner sig sedd, trygg och del av en större gemenskap.

På vilket sätt kan digitala verktyg medverka till ökad uppfyllelse av förskolans mål och riktlinjer?

En nyligen genomförd undersökning av Medierådet (Småungar & Medier 2010) visar att två av tre tillfrågade föräldrar till förskolebarn mellan två och fem år uppger att deras barn regelbundet använder datorn. Enligt samma

studie är datorn redskap för 96 procent av åldergruppen fem till nio år. Datatekniken är med andra ord ett naturligt inslag i vardagen även för unga användare och tillgången på datorer borde därför vara självklar i förskolans verksamhet.

I överensstämmelse med läroplanen ska förskolan sträva efter att varje barn "utvecklar intresse för bilder, texter och olika medier samt sin förmåga att använda sig av, tolka och samtala om dessa" (Lpfö 98, rev.2010 s. 10). Detta förutsätter att pedagogen känner sig bekväm med olika digitala verktyg och har kunskap om gällande regler för publicering, nedladdning, källkritik och är medveten om att dessa basfärdigheter i datavärlden också gäller barn och unga. För att säkerställa pedagogens kunskaper har kommunens slagit fast att samtliga pedagoger ska uppnå lägst nivå tre i skolverkets datautbildning praktisk

# APP KNAPP KOM IKAPP

MED IPAD I FÖRSKOLAN!

IT- och mediekompetens, PIM. Dagsläget visar dessvärre på dystra siffror, ett påfallande stort antal pedagoger i kommunens förskolor stampar fortfarande på nollnivån. Brist på tid och digitala verktyg eller datorer med för låg prestanda för utbildningen kan var för sig eller tillsammans förklara läget. För den med ytterst blygsam datorvana eller ingen alls kan PIM-utbildningen som ett första steg te sig komplicerad medan användarvänliga pekplattor är ett enkelt och lustfyllt sätt att närma sig tekniken. Traditionella dataprogram lanseras i snabb takt som applikationer så kallade appar

med i stort sett samma funktioner som men till ett avsevärt lägre pris. I överförd betydelse skulle PIM-beviset kunna liknas vid ett körkort och pekplattan en automatväxlad bil att närma sig det och komma vidare.

Som en konsekvens av pekplattans spridning översköljs marknaden av appar, varav åtskilliga riktade till barn i förskoleåldern. Men långt ifrån alla håller hög kvalitet och ännu färre är kopplade till och anpassade för den svenska läroplanen. Här blir det pedagogens viktiga uppgift att sovra och för det krävs kunskap på området. ■

## Digitala miljöer & verktyg stimulerar språkutveckling, samspel och lärandet?

**Avsikten med föreliggande studie är att utnyttja digitala verktyg och stimulerade lärmiljöer för att**

- uppdatera pedagogernas IT-kompetens till en modern nivå och integrera den i förskolans dagliga verksamhet
- stimulera barnets lärande med lek som grund
- förstärka det sociala samspelet i barngruppen
- stärka kontakten med hemmen

**Forskningsansvarig:** Susanne Kjällander, FD i didaktik vid Barn- och ungdomsvetenskapliga institutionen, Stockholms universitet. Våren 2011 doktorerade hon med avhandlingen *Designs for Learning and an Extended Digital Environment*.

**iPadkoordinator:** Marina Nordin, högstadielärare, förskollärare, pedagogisk rådgivare, tryckare och rådgivare inom digitala barnspel.

**Projektledare:** Lena Lindström, pedagogisk utvecklare, Botkyrka kommun

**Marina Nordin** startade bloggen digitala-barn med avsikt att testa och vägleda pedagoger och föräldrar i appdjungeln. Det säger sig självt att en person inte kan testa allt som lanseras men programvaror i projektet ska vara av hög kvalitet och ha en direkt koppling till Lpfö 98, rev 2010.

**Susanne Kjällanders** uppgift blir att dokumentera effekter av digitala verktyg hos såväl

pedagoger som barngrupp utifrån frågeställningar som: Vad händer när barn får tillgång till digitala verktyg och själva får utforska tekniken? Hur samspekar och lär sig barn då de använder dator/pekplatta?

På vilket sätt kan pedagogerna dra nytta av digitala miljöer som ett komplement till traditionell verksamhet och samtidigt låta barnen testa sin egen förmåga?

# APP KNAPP KOM IKAPP

MED IPAD I FÖRSKOLAN!

## PROJEKTPLAN

**STEG 1** Efter möte med förskolechefer om förutsättningar för APP KNAPP-projektet besöker projektledaren fyra förskolor. Detta för att få en bild av nuläget. Förmiddag auskultation, eventuellt fotografera/filma att ha som underlag och endast internt bruk.

Eftermiddagen ägnas åt samtal med pedagoger och barn, i grupp och individuellt om detta är möjligt. Insamlat material utgör diskussionsunderlag för och hur respektive förskola vill jobba vidare.

**Särskilt intressant är** att få inblick i hur barnen använder digitala medel utanför förskolan, när, hur och varför de använder dator, mobiltelefon, skype och pekplatta och höra vad de tycker och tror man kan använda digitala verktyg.

Vad gör vi idag som skulle bli bättre med digitalt stöd?

Hur tillgängligt är digitala verktyg idag på avdelningen?

Hur tillgängligt ska det vara?

**STEG 2** Inspirationskväll för förskolepersonal, presentation av pekplattans funktioner och användningsområden. Tillfälle att prova olika appar för barn i förskoleåldrar.

Susanne Kjällander och Marina Nordin medverkar vid detta tillfälle. Susanne för att berätta om effekter av digitala miljöer i skolan, Marina för att demonstrera digitalt material anpassat för barn i förskoleåldern och kopplat till läroplanen.

**Syftet är att väcka intresse** för digitala verktyg genom användarvänlig utrustning och lust att bredda och fördjupa kompetensen ( motsvarande PIM).

Under kvällen ges också kort information om projektets syfte, upplägg och koppling till läroplanen. Projektet ska ses om en

kompetenshöjande möjlighet, inte som ett påtvingande uppdrag uppifrån, varför urvalet sker genom att förskolan ansöker om medverkan i projektet. Övriga förskolor utser en IKT-inspiratör som ingår i en referensgrupp tillsammans med projektförskolorna, med uppgift att sprida erfarenheter vidare. En positiv inställning från start är viktig eftersom projektet är framåtsyftande och resultaten avsedda för utveckling av digitala miljöer.

**STEG 3** Genomgång av projektet i dess helhet och olika faser. Målgrupp: Förskolechefer, områdeschef, projektledare och övriga medverkande. Fokus, avgränsning.

**STEG 4** Information till berörd personal. Viktigt att samtliga i projektet deltar!

**STEG 5** Information till berörda vårdnadshavare. Till upplägget likt inspirationskvällen med möjlighet att prova pekplattor och testa appar. Detta för att skapa en positiv inställning till projektet och delaktighet.

**STEG 6** Våren blir en förstudie och planläggning inför höstens forskningsinriktade insatser.

Projektstart i september 2012 Tidsram 2 x 6 smånader med månadsvis uppföljning i referensgruppen.

Ev revidering före del 2. Vad har vi lärt oss? Hur går vi vidare?

**IKT** står för informations- och kommunikationsteknik, men allt oftare dyker den engelska motsvarigheten upp i svensk press och media, ICT, Information and Communication Technology,

## TIPS

[http://www.ted.com/talks/sugata\\_mitra\\_the\\_child\\_driven\\_education.html](http://www.ted.com/talks/sugata_mitra_the_child_driven_education.html)

<http://www.statensmedierad.se/Kunskap/Internet/Antologi-om-sma-barns-medievanor/>

<http://www.statensmedierad.se/Kunskap/Mediekunnighet/Satsning-pa-mediekunnighet-for-6-aringar/>

<http://mediebarn.se/>

<http://digitalabarn.blogspot.com/>