

DIGITAL KOMPETANSE OG DØMMEKRAFT

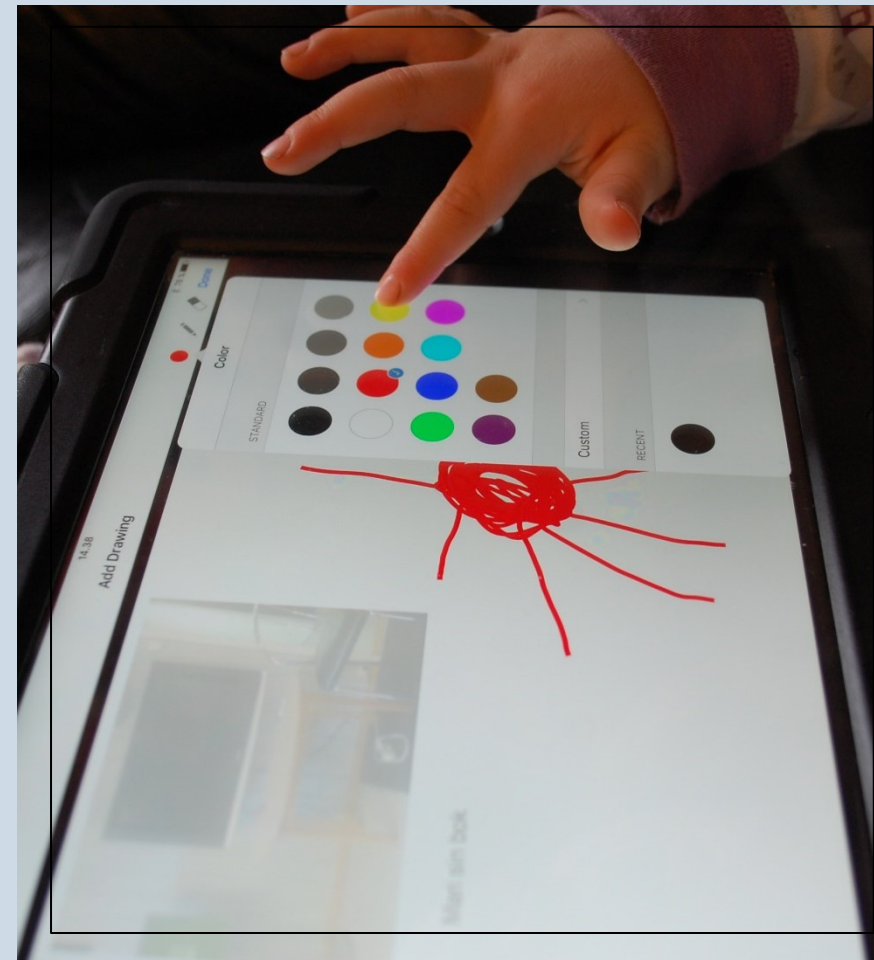


VESLETUN BARNEHAGE 2020



Innhold

1. Rammeplanen om barnehagens digitale praksis
2. Digital kompetanse, ferdigheter og dannelse
3. Kompetanseheving ansatte
4. Digital dømmekraft
5. Digital praksis for:
 - Ansatte
 - Barn
 - Foreldre
6. Linker
7. 7 viktige punkter i arbeidet



1 Rammeplanen for barnehagen- innhold og oppgaver

Barnehagens digitale praksis

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.

② Digital kompetanse, ferdigheter og dannelse

Digital kompetanse - kan defineres som trygg, kritisk og kreativ bruk av IKT for å oppnå mål relatert til arbeid, arbeidsevne, læring, fritid, inkludering og /eller deltakelse i samfunnet. Digital kompetanse er en tverrgående kompetanse og ses som viktig i utvikling av andre nøkkelkompetanser som alle borgere bør ha for å sikre aktiv deltakelse i samfunnet og økonomien (Ferrari 2012).

Profesjonsfaglig digital kompetanse - Handler om å bruke medier, digitale verktøy og teknologi i det profesjonelle arbeidet, her i barnehagen. Både i arbeidet med barn, i kontakten med foreldrene og til eget planleggings og vurderingsarbeid. (https://www.udir.no/globalassets/filer/tall-og-forskning/rapporter/2013/rapport_skifte_kurs_bokmal.pdf (Lenker til en ekstern side.))

Digitale ferdigheter - vil si å innhente og behandle informasjon, være kreativ og skapende med digitale ressurser, og å kommunisere og samhandle med andre i digitale omgivelser. 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. (Rammeverk for grunnleggende ferdigheter, Utdanningsdirektoratet 2012 - revidert rammeverk fastsatt av Kunnskapsdepartementet 8.November 2017)

Digital dannelse

Digital dannelse er en prosess der et menneske former sin identitet i en digital kontekst. Det innebærer å aktivt utvikle sin sosiale, kulturelle og praktiske kompetanse i samspill med de digitale omgivelsene og å kunne knytte egne digitale erfaringer til verden omkring seg. Det innebærer også en personlig modning som setter den enkelte i stand til å handle i tråd med sosiale forventninger og etiske normer i en digital kultur, samt å reflektere kritisk og fatte veloverveide og selvstendige beslutninger.

Kilde: UDIR

- UDIR sin kompetansepakke om DIGITAL DØMMEKRAFT
- UDIR sin kompetansepakke om DIGITAL PRAKSIS
- Planleggingsdag om DIGITAL PRAKSIS
- Fagmøte for pedagoger om DIGITAL PRAKSIS



4 Digital dømmekraft

Sjekk nettsidene på forhånd

- De ansatte må gjøre seg kjent med innholdet på nettsidene, spill, filmsnutter mm, som vi vil vise barna. Dette for å være sikre på at det som vises er forsvarlig å se på.
- Som en sikkerhet for barnehagen for å unngå virus.
- Ha en kildekritisk tilnærming på internett, vurdere informasjonen du finner. Noe informasjon er sant, noe virker sant, men er ikke det.
- Hvem som helst kan skrive hva som helst på internett.

Reklame på Internett

- Du som ansatt i barnehagen skal bidra til å bevisstgjøre barn som forbrukere ved en spørrende og reflekterende holdning til reklamen vi møter.
- Ifølge norsk lov skal aldri reklame oppfordre et barn til å kjøpe noe. Det er vanskelig for barn å innta kritisk holdning til reklame (markedsføringsloven §20).
- Mange gratis apper har mye reklame. Vær bevisst om man ønsker å utsette barna for dette.

4 Digital dømmekraft

Nettvett for barn

- Barna lærer at man aldri skal dele passord med andre.
- Forklare barna hva internett er:

`Internett er som en stor og tykk bok, der noen sider er for barn, mens andre sider er for de voksne. Når noe er på internett, kan vi se det både i barnehagen og hjemme (henvisning)`

Personvern

- Man skal være bevisst rundt bruken av barn og digitale bildefiler.
- Den ansatte skal ha en bevisst tanke rundt hva hensikten med bilde er og ta hensyn til den pedagogiske verdien av å ta bildet.

5 Digital praksis for



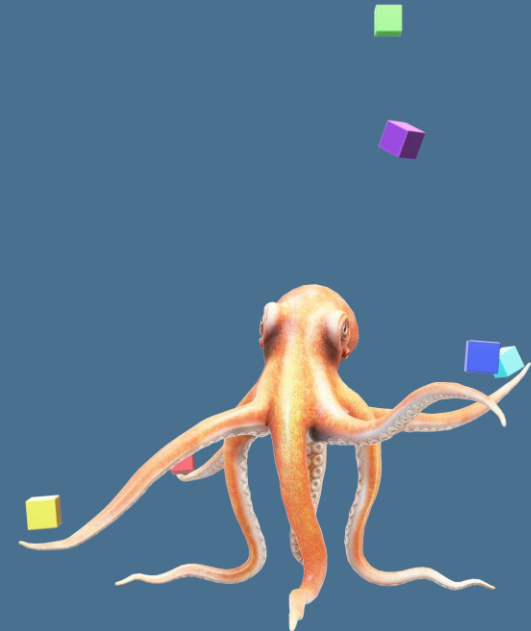
Ansatte



Barn



Foreldre





Ansatte





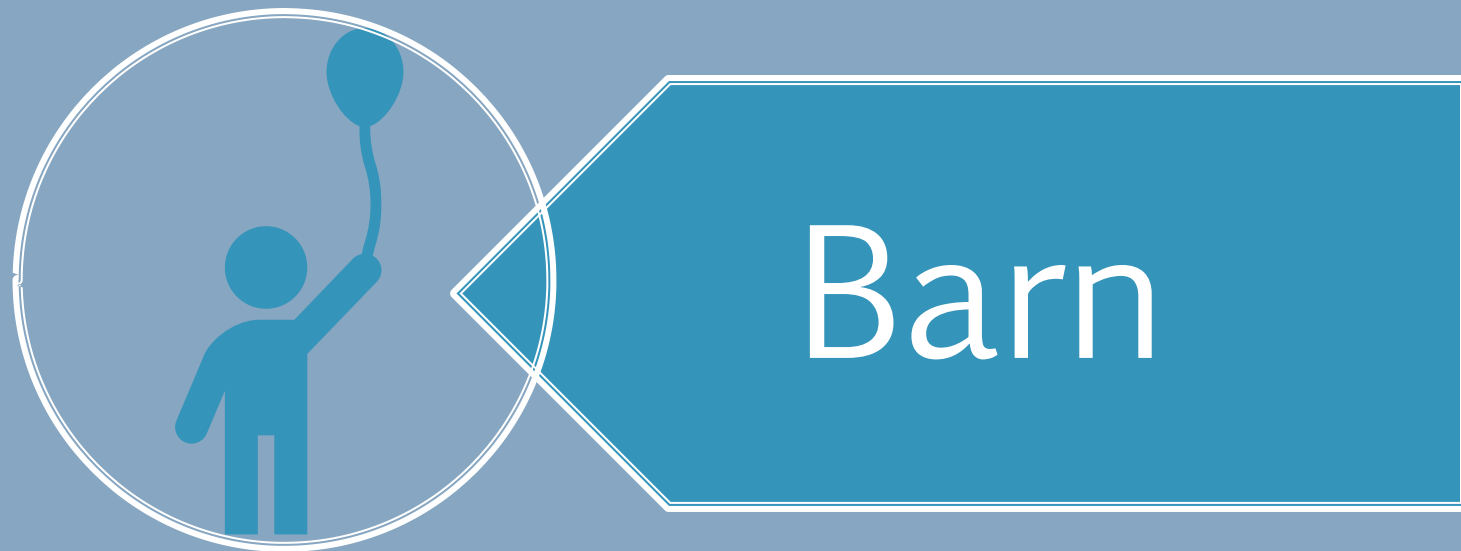
- Utøv digital dømmekraft.
- Ha et mål om at barna skal være produsenter i det digitale arbeidet.
- Vær aktiv, nysgjerrig og kreativ sammen med barna i barnas bruk av digitale verktøy
- Sjekk ut nettsider før man tar det i bruk sammen med barna. Det finnes mye barn ikke bør se på internett. Selv om nettadressen/søkeordet ser harmløst ut så er ikke det alltid tilfellet.
- Vær raus med å dele digitale erfaringer og tips til de andre ansatte
Alle har ulike grunnlag, del- slik at vi sammen kan bli bedre.
- La digitale verktøy bli en del av barnehagehverdagen.

Dokumenter og reflekter ved bruk av digitale verktøy.

Bruk de ulike fagområdene i rammeplanen aktivt i arbeid med digitale verktøy.

- Ved at ansatte tar i bruk digitale verktøy sammen med barna kan det utjevne sosiale ulikheter.

(Kilde: barnehage.no - artikkel - Senter for IKT i utdanningen, Trond Ingebretsen.)





1 -2 åringer

Det finnes relativt lite forskning på området når det gjelder småbarn og digitale verktøy (eks.nettbrett).

Mye skjer i denne alderen; verden skal utforskes, relasjoner skal bygges, og kroppen skal brukes aktivt.

Det anbefales derfor minimalt med skjermtid i alderen 1-2 år.

Samtidig kommer det helt an på hvordan man bruker digitale verktøy, og noen apper kan være aktuelle for dette alderstrinnet.

Ved bruk av digitale verktøy sammen med småbarn vil det være ekstra viktig at foreldre og ansatte er aktivt deltakende sammen med barnet.



3-4 åringer

- Lydbok
- Nettbrett som oppslagsverk sammen med voksne
- Musikk fra telefon med trådløs høyttaler
- Ta bilder med fotokamera, telefon og nettbrett
- Viser barna bilder som foreldrene skal få se på foreldremøte
- Barna får erfaring med å bli spurt ved fotografering
- Spør barna hvilke bilder de vil at skal henges opp (eks: bursdagsbilder, dokumentasjon)
- Tv-serie episoder/film fra NRK super appen som er aktuelle i forhold til temaer vi jobber med
- Spill på nettbrett med fokus på at de er deltakende
- 4 åringene får erfaring med QR-koder (Vassreisa)



5 åringer

- Barna får en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier.
- Vi bruker «lær nettvett med Donald Duck».
- Barna er aldri aleine med digitale hjelpemidler.
- Barna blir introdusert for pedagogiske apper, til sitt aldersnivå, hvor læringsutbytte er høyt.
- Knytter digital praksis opp mot fagområdene i rammeplanen.
- Bruker digitale hjelpemidler like mye ute som inne.
- Forslag til aktiviteter: Naturbingo, QR-koder, dagens fotograf, skattejakt med former, natursti, skattejakt med GPS,



Foreldre





- **Vær sammen med barnet**

- Gjennom å delta i aktivitetene blir du en naturlig person å snakke med hvis barnet opplever noe ubehagelig eller gøy.

- **Sett gjennomtenkte og tydelige rammer for skjermbruk**

- Tenk igjennom hvorfor barnet skal møte akkurat dette

- **Sett deg inn i innhold og aldersgrenser**

- Det kan være vanskelig å vite hvilke spill som passer til ditt barn, og mange barn og unge har lyst til å spille spill og se filmer med høyere aldersgrense.
- For å beskytte barn og unge settes det aldersgrenser på dataspill og filmer

- **Vær en god rollemodell**

- **Snakk med andre foresatte og respekter deres rammer og grenser for skjermbruk og aldersgrenser**

- Når barn blir med hverandre hjem, lag avtaler med foreldrene på forhånd
- Hva er greit og hvor mye

- **Begrens tilgang og tid i forhold til alder og modenhet**

- Type bruk er kanskje mer viktig enn antall minutter. Å bygge noe ferdig eller å se en episode gir mer mening enn begrensning på tid. Da blir bruken mer hensiktsmessig og forutsigbar for barnet.

- **Det er viktig å ikke være naiv i forhold til farene på nett**

- Vær obs på at i gratis apper er det mye reklame som ikke alltid egner seg for barn



Alder	Vurdering	Innhold
3	Spillet vurderes som harmløst, men det kan likevel være for vanskelig for små barn	Spillet inneholder voldsskildringer 
7	Spillet kan virke skremmende på mindre barn	Spillet kan vise hendelser eller situasjoner der rusmidler (alkohol, narkotika) blir brukt 
12	Spillet kan inneholde ufint språk og voldsskildringer	Spill som viser eller oppmuntrer til gambling (pengespill) 
16	Spillet kan inneholde voldsskildringer der du for eksempel kan se blod	Spillet kan spilles online (via nett/mobilforbindelse) med andre 
18	Spillet kan vise grove voldsskildringer og vold mot forsvarsløse mennesker og dyr	Spillet inneholder skildringer av mobbing eller diskriminering 
Kilde:		

6 Linker



- [IKT plan](#)
- [UDIR kompetansepakker om DIGITAL PRAKSIS og DIGITAL DØMMEKRAFT](#)
- [DU BESTEMMER](#)
- [BARN OG MEDIER - en god start](#)
- [UDIR digital praksis](#)
- [Digital kreativitet.no](#)
- [I BESTE MENING](#)



- [DU BESTEMMER](#)



- [DU BESTEMMER](#)
- [BARN OG MEDIER - en god start](#)
- [I BESTE MENING](#)
- [5 råd til en god digital hverdag](#)

7 7 viktige punkter i arbeid med digitale verktøy i barnehagen

Malin Nilsen fra Universitetet i Gøteborg har i sin doktoravhandling "Datorplattorn i förskolan" listet opp **7 viktige punkter i arbeid med digitale verktøy** i barnehagen

- Ha et klart mål
- Passende verktøy
- Meningsfulle sammenhenger
- Kunnskap om teknologien
- Introduksjon steg for steg
- Barns medvirkning og et barneperspektiv
- En kritisk tilnærming

