

Digitale medier som pædagogisk redskab i Børnehuset Højmarksvej, Gladsaxe

Dagtilbudsområdet er forpligtet til at arbejde med forskellige aspekter i forhold til digitale medier som pædagogisk redskab.

Baggrund:

Digitale medier spiller en fortsat voksende rolle i vores samfund. Børn er både digitale forbrugere og producenter og har en stor parathed over for at bruge digitale medier som for eksempel computere, digitalkameraer og tablets.

Børns digitale potentiale skal udnyttes, så børnene understøttes i at være aktivt lærende.

Børn skal have mulighed for at anvende digitale medier som en kreativ del af legen, og de skal præsenteres for og stifte bekendtskab med de digitale mediers muligheder i aktiviteterne.

Herunder muligheder for brugen af digitale medier i relation med kammerater og i hele fællesskabet.

Digital teknologi skal således være en naturlig del af det pædagogiske miljø i dagtilbuddet, så der etableres en digital kultur, hvor digitale medier indgår i det didaktiske pædagogiske arbejde.

Digitale medier skal således anvendes aktivt i børnenes tilegnelse af viden, færdigheder og kompetencer. For eksempel i forbindelse med bevægelse, sprog og arbejde med naturfænomener.

Formål: At styrke børns kreativitet og udvikling gennem brugen af digitale værktøjer og medier.

(Dagtilbudspolitikken 2016, s. 31, Gladsaxe Kommune)

Retningslinjer for hvordan vi arbejder med digitale medier som pædagogisk redskab i Børnehuset Højmarksvej:

Vores mål for arbejdet med digitale medier som pædagogisk redskab er. At de bliver en naturlig del af hverdagen og ikke "ipadtid"

Det beskrives i skema 1 og 2, hvordan der arbejdes pædagogisk med digitale medier i den kommende periode.

Vi italesætter brugen af digitale medier som: "Vi leger med" ipad, kamera eller hvilke digitale medier, vi vælger at benytte os af.

De medier og de apps vi bruger skal være alderssvarende og have en legende, skabende og kreativ tilgang til børns udvikling og læring.

Ipads skal være tilgængelige i børnehøjde i Højmarksvej. Der vil være min. en børneipad i hvert grupperum, som kan bruges i projekt, på legepladsen og på tur.

Vi vil jævnligt evaluere på anvendelse og indhold på de digitale medier i relation til de tegn på interesse og optagethed, vi ser hos børnene.

Det pædagogiske personale vælger digitale medier, apps, billeder og film ud fra nedenstående etiske retningslinjer.

Etiske retningslinjer for brugen af digitale medier i det pædagogiske arbejde i Højmarksvej:

Der skal være alderssvarende begrænsninger på indholdet på alle ipads i børnehøjde.

Hvis ipaden ligger fremme på et grupperum, skal den låses til den udvalgte app.

Søgning på viden knyttet til børnenes optagethed og interesser på nettet og youtube skal ske sammen med en voksen.

Når der er flere børn om en ipad, skal de voksne støtte dem i at skiftes og samarbejde. Det er det pædagogiske personale som bestemmer, hvornår børnene stopper med "at lege med ipad".

Børn som har brug for en hjernepause kan indenfor afgrænset tid få lov at bruge en ipad med udvalgte apps.

Herunder et link til forældre om småbørn og digitale medier:

https://issuu.com/detfi/docs/mediera_det_rapport_single?e=1006250/34549776