

Principper for Konsoller/Devices/digitale medier (såsom mobiltelefon, Smartwatch, Nintendo Switch og tablets) som pædagogisk redskab/legetøj på Amagerhylden

Digitale medier og devices er og bliver et vigtigt kommunikations- og læringsværktøj i børnenes hverdag.

Det er det blandt andet fordi, der er mulighed for at børnene socialiserer sig og skaber relationer. Derfor skal nedenstående rammer være med til at understøtte og fremme en god, fornuftig og tidssvarende digital kultur.

Spil på div. Digitale medier kræver at vi gør det til et pædagogisk og didaktisk værktøj, da medierne, når de står alene, ikke i pædagogisk øjemed, er et udviklende pædagogisk redskab.

Når de digitale medier bruges til leg, ser vi mange af de samme deltagerpositioner som også findes i børns analoge lege, og derfor er der også relevante pædagogiske overvejelser omkring de voksnes støtte og deltagelse i de digitale lege.

Det er de samme udfordringer og muligheder, der er til stede omkring fællesskab, adgang til deltagelse og inklusion, når vi igangsætter/iscenesætter digitale aktiviteter. Leg og samspil er sammenlignelig på tværs af det digitale/analoge.

Derfor er det vigtigt for os at have mål for udvikling og læring:

Mål:

- Vi ønsker at skabe et miljø, hvor brugen af digitale medier har et pædagogisk og kompetence udviklende miljø for øje.
- Vi ønsker at skabe et miljø, hvor brugen af digitale medier bidrager til børnenes digitale dannelse.
- Vi ønsker at skabe et miljø, hvor brugen af digitale medier indgår i de sociale fællesskaber samt understøttelse af sociale kompetencer.
- Vi ønsker at introducere børnene til nye metoder og pædagogisk brug af digitale medier
- Vi ønsker at tage afsæt i børnenes naturlige nysgerrighed

Hvordan:

- Vi anvender digitale medier i allerede eksisterende fællesskaber som sang, dans og krea
- Vi betragter de digitale medier på lige fod som legetøj (iMovie, interaktions-apps)
- Vi ønsker at skabe motiverende, alsidige og udfordrende bevægelses aktiviteter for børnene (YouTube, Just dance, Geocaching, QR – orienteringsløb, Pokemon Go mm.)
- Vi er nysgerrige og eksperimenterer i samspil med børnene (afprøve og finde og nye apps, spille Kahoot m/tema)
- Vi har fokus på det sociale aspekt af gaming, da det giver os en øget mulighed for at arbejde med de sociale kompetencer. Den pædagogiske teori vi hæfter vores tiltag op på er, at gaming/digitale medier bruges som et fælles tredje både for at møde børnene i deres daglige interesse samt at have et pædagogisk redskab, som børnene allerede har en form for kendskab til.
- At børn som er særligt udfordret, kan i kortere perioder sidde alene med iPad (i samråd med forældrene), som et pædagogisk redskab/indgangsvinkel til det sociale fællesskab.

De pædagogiske overvejelser samt god kritisk sans er det bærende aspekt, såsom refleksion, anerkendelse, afsende- modtager kommunikation samt social konstruktionisme (fokus på sprog, sociale processer samt relationer, der skaber virkelighed, viden og selvet)

I praksis

- Mobiltelefon/iPad/Smartwatch
 - Vi har opsynspligt på KKFO'en og derfor SKAL forældrene ALTID ringe til os og ikke direkte til barnet, når et barn ringes hjem.
 - Mobiltelefon, tablets og Smartwatch skal ligge i skoletasken, når de kommer fra skole
 - Mobiltelefon, tablets og Smartwatch må kun anvendes i samråd med personalet på Amagerhylden.
- Just Dance
 - Vi tilbyder løbende Just Dance. Ikke på fastsatte dage
 - Aktiviteten er tiltænkt som et børnefællesskab med fokus på bevægelse og koordinering.
 - Børnene kan gå til og fra.
- Spilletider/Gaming
 - 2 dage om ugen er det muligt for børnene at få en spilletid på PlayStation, tablets og Nintendo Switch i ½ time.
 - Spilletiden skal være i samspil med andre børn
 - Det er den voksne, der tildeler spilletiderne.
 - Spillelister fra foregående spilledage gemmes, så vi har et overblik over hvem, der har haft spilletider. Dette for at fordele spilletiderne så bredt som muligt.
 - Børnene kan aktivt vælge om børnene vil spille eller se på (enten eller)
- Medie
 - Vi anvender tablets i Krea til at understøtte forskellige projekter
 - Vi anvender tablets og spille konsoller til musik, dans
 - Vi anvender tablets til at hente lærings app ned. Ex iMovie, app med interaktion ol.
 - Vi anvender tablets til dokumentation
 - Vi anvender tablets som søgeredskab til at understøtte pædagogiske projekter
- Mediedag for 3. klasserne
 - Et tilbud til 3. klasserne
 - Børnefællesskab for 3. klasserne
 - En dag om ugen, typisk om fredagen
 - tablets må ikke anvendes til at gå på sociale medier (Tik Tok, Facebook, Snapchat, Instagram mm.), tage billeder af/videofilme hinanden samt personalet.

- Som udgangspunkt har vi i samspil med børnene udvalgt et tema, som vi går i dybden med. Det kan f.eks. være at tale om sociale spilleregler, begrænsninger, hvorfor vi ikke må tage billeder af hinanden, og hvordan vi skal begå os på diverse medietjenester, venskaber, mobning samt socialt sammenspil.
- Vi spiller f.eks. Kahoot (quiz), hvor det pædagogiske personale har udarbejdet nogle spørgsmål, der kan handle om en givende problemstilling, eller bruge det som en repetitions metode, i forlængelse af det pågældende dagstema.
- Et andet eksempel er at vi kan vælge at tage på Pokemon Go tur, QR Kode orienteringsløb, Geocaching udarbejdelse af mini film, børnepodcast mm

Mediedag for 3. klasserne, er blandet andet tiltænkt som forberedelse til overgang fra KKFO til Klub.

KKFO Amagerhylden den 10. januar 2024