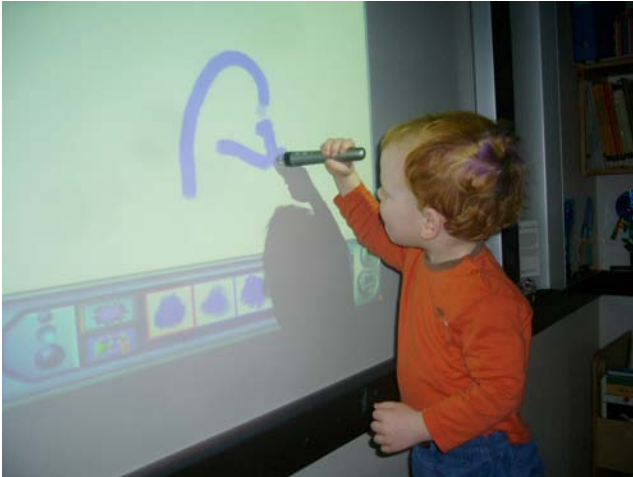


Digital kompetanse

I BARNEHAGEN

Både barnehageloven og rammeplanen legger stor vekt på at personalet skal støtte det nysgjerrige, kreative og lærevillige hos barna: «Barnehagen skal støtte barns nysgjerrighet, kreativitet og vitebegjær og gi utfordringer med utgangspunkt i barnets interesser, kunnskaper og ferdigheter» (Lov om barnehager, § 2). «Barna bør få oppleve at digitale verktøy kan være en kilde til lek, kommunikasjon og innhenting av kunnskap. Arbeidsformene må støtte det nysgjerrige, kreative og lærevillige hos barna» (Rammeplanen, s. 21). St.meld. nr. 41 skriver også om viktigheten av at barna får bruke digitale verktøy på en kreativ måte.

av Marianne Undheim



Gutten er 3 år gammel. Han eksperimenterer i et tegneprogram på den interaktive tavla. Han forteller selv: "Da jeg trykket med pennen laget jeg vanndråper. De sa plopp! Så skrev vi det ut, det kom ut av kopimaskinen."

I EN TEKNOLOGISK VERDEN

Barn er født inn i en teknologisk verden, og teknologien er helt naturlig for dem. I temaheftet *IKT i barnehagen* skriver Nina Bølgan at barnehagen ikke kan velge bort de digitale verktøyene – nettopp fordi de er en del av samfunnet som barn i dag vokser opp i (Bølgan 2006a, s.12).

Barn trenger imidlertid hjelp av kompetente voksne som kan veilede og hjelpe dem i den digitale hverdagen. Bølgan understreker at det er måten personalet bruker de digitale verktøyene på i det pedagogiske arbeidet som er viktig og interessant.

Arbeidet med IKT og digitale verktøy skal ikke erstatte alt det andre pedagogiske arbeidet som skjer i barnehagene – det skal være et supplement! Bruk av digitale verktøy må integreres i det pedagogiske arbeidet, slik at de blir en naturlig del av barnehagehverdagen.



Fra filmen om Omis.

- 1) Elefanten bæsjer. Barna lurer fælt på hvordan vi kan få en plastelefant til å bæsje. Siden det er 8 barn i gruppa, må elefanten bæsje 8 ganger, slik at alle barna få gjøre dette filmtrickset!
- 2) Omis og Dalbir møter en krokodille i elva.
- 3) Omis og Dalbir ser Yeti. Først vokser Yeti og kommer til syne, etterpå smelter han.

BARN SOM PRODUSENTER

«Digitale verktøy er en ny måte å formidle verdier og kultur, gi rom for barns egen kulturskaping og bidra til at alle barn får oppleve glede og mestring i et sosialt og kulturelt fellesskap» (Bølgan 06a, s. 11)

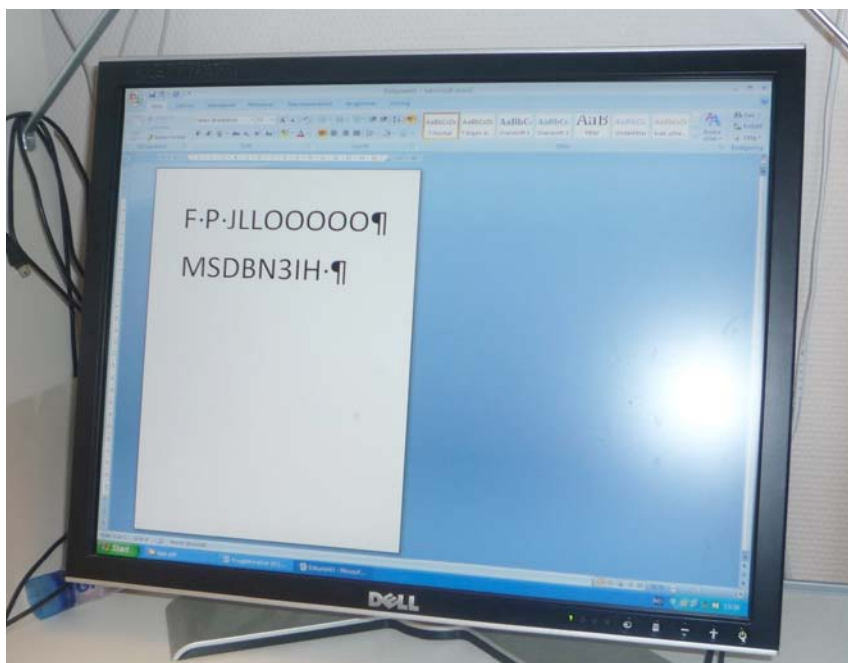
Digital kompetanse er både å kunne bruke forskjellige digitale verktøy, og evnen til å kunne velge egnet verktøy til den aktuelle situasjonen. Det er derfor viktig at personalet er i stand til å tenke nytt og annerledes, slik at de kan veilede og hjelpe barna.

Barn som får bruke digitale verktøy til å lage egne spill, tema-bøker og digitale fortellinger, blir produsenter. Jeg tror at dette kan bidra til at barna blir mediekompetente mennesker – mennesker med evne til å vurdere medieprodukt med kritisk distanse. Barn som får være med og produsere f.eks. en animasjonsfilm, lærer mye om hvordan en film lages. Gjennom å avsløre filmtriks, oppnår de større forståelse for at alt som skjer på film og tegnefilm ikke nødvendigvis er på ekte.

STIMULERENDE LÆRINGSMILJØ

Kreativ bruk av digitale verktøy gir ikke bare digital kompetanse. Når barn er med og skaper noe som har verdi for både dem selv og andre, f.eks. en digital fortelling, opplever de en stor grad av mestring. Barna kjenner og «eier» fortellingen, og de kan fortelle om den eller vise den til andre etterpå. Både barn og voksne får bruke mange forskjellige sider ved seg selv, og nye relasjoner oppstår, fordi barna opplever noe spennende og interessant sammen. Gjennom å skape noe sammen med andre i ei gruppe, utvikler barna også sin sosiale kompetanse.

Arbeid med digitale verktøy gir også mange fine anledninger til språkstimulering, fordi barna har noe kjent og konkret å snakke om. Oppmerksomme ansatte med digital kompetanse kan dessuten ta i bruk digitale verktøy som det Jerome Brumer kaller «støttende stillas» i en læringssituasjon (Bølgan 2008). Et barn kan klare mye alene, men for å utvikle seg litt videre, trenger det hjelp, og «støttende stillas» betegner den hjelp og støtte som barnet trenger i en læringssituasjon. Både barn og



F P JLLOOOOO
MSDBN3IH
OPR
BJYD62ÅNMSP
U8T

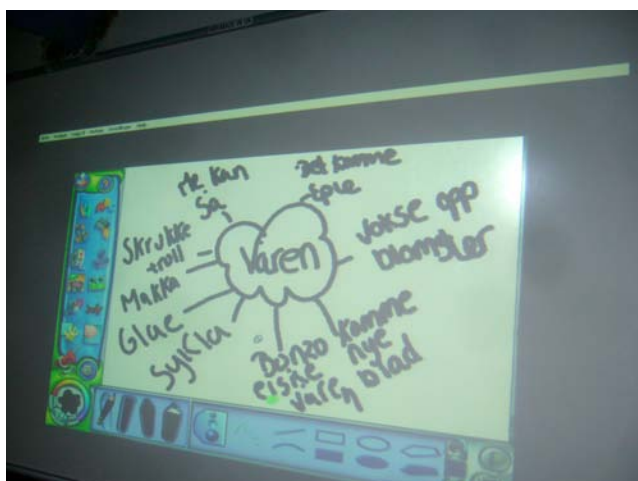
Denne teksten er skrevet av en gutt på 3 år. Han kommer bort og lurer på hva jeg holder på med når jeg sitter og skriver på datamaskinen. Etter ei stund peker han på den lange knappen på tastaturet og spør: "Hva er det?" Jeg forklarer og spør om han har lyst til å prøve, og det har han. Vi åpner Word, finner store bokstaver, ei tydelig skrift og en stor skriftstørrelse. Først skriver han helt vilkårlige bokstaver, men etter ei lita stund begynner han å fortelle hvem sine bokstaver han trykker på. Når han skriver L-en, sier han: "Det er min bokstav". Han vil at jeg skal si de forskjellige bokstavene etter hvert som han skriver de. "Jeg er 3 år" sier han når jeg leser tallet 3. "Et 2 tall," sier han når han skriver 2-tallet. Til slutt skriver han navnet sitt. Noen av bokstavene sine finner han helt selv, andre får han litt hjelp til. Mange barn synes det er lettere å skrive bokstaver på datamaskinen enn for hånd, og på den måten kan datamaskinen være en hjelp for barna til å lekeskrive og øve seg på å skrive bokstaver.

voksne, men også datamaskinen, kan være den kompetente andre som støtter og hjelper barnet videre.

I et tegneprogram på datamaskinen kan barna tegne selv, og bruke ferdigproduserte bakgrunner, figurer m.m. og på den måten skape nye bilder.

PEDAGOGISK ARBEID MED DIGITALE VERKTØY

For å gi en bedre oversikt over hvordan barnehagen kan arbeide med digitale verktøy, gir jeg her et eksempel på en progresjonsplan. Tiltakene viser hvordan barnehagen kan arbeide med digitale verktøy på en skapende, kreativ og utfordrende måte. Målsetningen med progresjonsplanen er at den skal sikre en mer systematisk bruk av digitale verktøy, og dermed sikre barns utvikling steg for steg. Samtidig skal planen gi personalet ideer til skapende og kreativ bruk av forskjellige digitale verktøy sammen med barna.



4–5 åringene har laget et tankekart om våren. Etterpå tegner barna (til sammen 10 stk) en flott vårtegning sammen. De bruker den interaktive tavla. Jenta helt til venstre starter på bilde, og på bildet til høyre er tegningen ferdig.)

PROGRESJONSPLAN: DIGITALE VERKTØY

Målsetning: Barna skal få erfaring med forskjellige digitale verktøy. Personalet skal bruke digitale verktøy i situasjoner der det er naturlig, og ha fokus på en kreativ bruk av disse verktøyene sammen med barna.

Alder	Prosessmål	Tiltak
1-3 år	<p>Barna skal få <i>begynnende</i> erfaring med tekniske hjelpemidler – i situasjoner der det er naturlig.</p> <p>Barna kan fotografere og dokumentere barnehagehverdagen sin.</p>	<p>Barna får være med de voksne når de bruker tekniske hjelpemidler (f.eks. støvsuger, miksmaster, CD-spiller, datamaskin, digitalkamera, kopimaskin, skriver, skanner).</p> <p>Barna kan fotografere, være med og skrive ut bildene, og fortelle hva de ser (f.eks. dokumentasjon av egne opplevelser til permen sin, dagsrapport, digital fortelling).</p>
3-5 år	<p>Barna skal få <i>mer</i> erfaring med forskjellige tekniske hjelpemidler.</p> <p>Barna kan fotografere og dokumentere barnehagehverdagen sin.</p> <p>Barna skal få <i>begynnende</i> erfaring med lyd og lydopptak – og digital fortelling.</p> <p>Barna skal få erfaring med kreativ og variert programvare.</p>	<p>Barna får være med de voksne når de bruker tekniske hjelpemidler.</p> <p>Barna kan fotografere selv, skrive bildene ut og fortelle hva de ser.</p> <p>Barna er med og dokumenterer, bl.a. til permen sin, dagsrapport, plakater, digital fortelling, temabøker og bildecollager.</p> <p>Barna får kopiere og skanne.</p> <p>Barna er med og tar opp lyd (sang / rim og regler / lyder / samtale).</p> <p>Barna får anledning til å eksperimentere i tegneprogram, på datamaskinen eller på ei interaktiv tavle.</p> <p>Personalet skal tilby dataspill og programvare som utfordrer barna språklig og matematisk: farge, mønster, symmetri, årsak-virkning m.m.</p>
Alder	Prosessmål	Tiltak
5-6 år	<p>Barna fotografere og dokumenterer barnehagehverdagen sin.</p> <p>Barna er med og produserer nye produkt av egne bilder.</p> <p>Barna skal få mer erfaring med lyd og lydopptak.</p> <p>Barna får være med og skape og produsere en digital fortelling.</p> <p>Barna skal få erfaring med kreative og varierte nettsider.</p> <p>Alle barna skal få anledning til å bruke datamaskin og forskjellige digitale verktøy.</p>	<p>Barna er «dagens fotograf» og lager dokumentasjon til f.eks. en dagsrapport: fotografere selv, skriver bildene ut og lager eller skriver tekst til (tekstskaping).</p> <p>Barna dokumenterer med bilder og tekst i permen sin, og lager annen dokumentasjon og eventuell skolemappe.</p> <p>Barna lager spill / temabok / bildecollage, f.eks. med utgangspunkt i et aktuelt tema, gjerne med barnas egne bilder.</p> <p>Personalet bruker tankekart sammen med barna.</p> <p>Barna produserer animasjonsfilm – og skaper fortellingen selv.</p> <p>Personalet skal legge til rette for lekeskriving og støtte barna i å skrive bokstaver, tall og symbol på datamaskinen.</p> <p>Personalet skal tilby barna mer utfordrende og varierte dataspill, programvare og nettsider, med hovedvekt på det matematiske, språklige og kreative.</p> <p>Personalet søker etter fakta og leter opp informasjon på internett sammen med barna: finner bilder, kart, oppskrifter m.m.</p>

Progresjonsplan fra "Del gleder! Digital kompetanse i barnehagen"
(Undheim/Aschehoug Gan forlag)

Planen er delt opp i tre aldersgrupper: 1–3 år, 3–5 år og 5–6 år. Slik kan vi sikre at barna får møte forskjellige digitale verktøy tilpasset den aktuelle aldersgruppa, men uavhengig av kjønn. Alle barna skal ikke gjøre alt, men alle skal få nye utfordringer etter hvert som de blir eldre. Overgangen mellom de forskjellige aldersgruppene er glidende, og planen kan lett tilpasses den enkelte barnehage. For eksempel er fotografering et område som passer fint for de minste, mens animasjonsfilm kan være mer egnet for de eldste. Målet er at både barna og personalet får en variert og stimulerende barnehagehverdag, hele tiden med nye og spennende ting å glede seg til.

Progresjonsplanen vektlegger viktigheten av at arbeidet med digitale verktøy blir integrert med det øvrige pedagogiske arbeidet i barnehagen. Kombiner nye og «gamle» metoder. For eksempel kan en digital bildecollage lages etter inspirasjon av Andy Warhol og med ei fargelagt skisse som utgangspunkt, og en digital fortelling kan lages av trær som barna klipper og limer av papir og som så skannes.

OPPSUMMERING

Arbeidet med IKT og digitale verktøy skal ikke erstatte alt det andre pedagogiske arbeidet som skjer i barnehagene, det skal være et supplement – for å sikre barna en variert og stimulerende barnehagehverdag! Bruk av digitale verktøy må integreres i det pedagogiske arbeidet, slik at de blir en naturlig del av barnehagehverdagen.

*Marianne Undheim er førskolelærer med videreutdanning i IKT i barnehage, og har skrevet boka **Del gleder! Digital kompetanse i barnehagen**. Boka har som siktemål å bidra med tips og ideer til bruk av ulike digitale verktøy sammen med barna, for å nå målsetningen om at digitale verktøy skal integreres i det pedagogiske arbeidet i barnehagen. Hovedfokuset er digitale verktøy som fremmer det nysgjerrige og kreative hos barna. Boka skal være en hjelp for personalet til å kunne velge de digitale verktøyene som passer inn i situasjonen, og tilpasset den aktuelle barnegruppa. Undheim har en egen nettside der hun skriver om disse temaene: <http://marianneundheim.blogspot.com/>*

*Du kan lese en redigert versjon av kapittel 3 i **Del gleder! Digital kompetanse i barnehagen** [her](#).*

LITTERATURLISTE:

Bølgan, Nina (2006a): *Temahefte om IKT i barnehagen*. Oslo: Kunnskapsdepartementet.

Bølgan, Nina (2006b): Foredrag i Klepp kommune, høsten 06.

Bølgan, Nina (2008): *Vil du være med så heng på. Barnehagen som digital arena*. Bergen: Fagbokforlaget.

Kunnskapsdepartementet (2006): *Rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*.

Kunnskapsdepartementet (2009): *St.meld. nr. 41 (2008–2009) – Kvalitet i barnehagen*.

Kunnskapsdepartementet (2010): *Lov om barnehager*.

Høiland, Terje og Wølner, Tor Arne (2007): *Fra digital ferdighet til kompetanse*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Undheim, Marianne (2011): *Del gleder! Digital kompetanse i barnehagen*. Oslo: GAN Aschehoug.