

## Digitale medier i Regnskoven:

Guide til personale og information til forældre i Regnskoven

Udarbejdet i oktober 2021

Digitale medier er en fælles betegnelse, som anvendes i dette dokument, der dækker over begreber som: Teknologiske redskaber, elektronisk udstyr, iPads og projektor, batteridrevet legetøj m.m.

Uanset hvilket digitalt medie vi taler om i Regnskoven, er formålet det samme: Læringsmiljøet skal understøtte, at der skabes læring. At børnene kan tilegne sig viden om digitale medier, på en kreativ og legende måde. Vi skal også gradvist lære børnene at have en kritisk tilgang til digitale medier. Vi arbejder med begrebet digital dannelse - *"Nederst på siden henvises til relevante links"*.

Når børnene inddrages i legen med digitale medier, skal vi have gjort os nogle didaktiske overvejelser i planlægningen, gennemførelsen og evalueringen af de dertil knyttede aktiviteter og lege. Således skal det være beskrevet i "skema for retning", hvordan vi arbejder med digitale medier i forhold til den aktuelle børnegruppe. *Eksempelvis kan følgende anvendes; overvejelser omkring hvorfor, hvad og hvordan digitale medier kan komme i anvendelse i relation til børnegruppen.*

*Vurder eventuelt hvordan forældrene kan medinddrages i relation til: "fælles ansvar for barnets læring".*

I forhold til læringsmiljøet, betyder det i praksis at digitale medier ikke skal anvendes til at underholde børnene. Det betyder at digitale medier, så som iPad, projektor og storskærme ikke kan betragtes som et element i vores pædagogiske værktøjskasse. De kan derfor ikke sidestilles med selvinitierede aktiviteter som puslespil, perleplader eller tegning.

I vores lærings-bibliotek på Infoba er læringstegn for 0-2 år og 3-6 år beskrevet og står således:

### Læringstegn for 0-2 årige

(...)

#### Brug af teknologiske redskaber

Eksempelvis: Anvende teknologi til at supplere det analoge på et simpelt niveau. Nysgerrighed på at se sig selv på optaget film. Benytte apps. Bruge digitale medier så som elektronisk billedlotteri evt. med egne billeder. Anvende elektronisk mikroskop eller andre digitale redskaber til at udforske og undersøge. Optage og afspille film. Fotografere. Optage lyd.

### Læringstegn for 3-6 årige

(...)

#### Brug af teknologiske redskaber

Eksempelvis: Anvende digitale medier i leg og sociale aktiviteter. Anvende prismer, magneter mv. til udforskning og eksperimenter. Producere film. Redigere billeder. Bevæge sig efter en gps. Programmere og styre robotter. Udvikle apps. Forholde sig kritisk og etisk til brugen af digitale medier.

*Link til relevant vide: Projektet "go stil" om børns digitale dømmekraft ([linket laver fejl, lige nu](#))*

<https://gladsaxe.dk/fremtidens-skole/hvordan-goer-vi/hvordan-laerer-vi-med-teknologi/digital-dannelse-for-laerere-og-paedagoger>