

# Digital kultur i dagtilbud

Frank Støvelbæk og Steen Søndergaard

UCC 2012

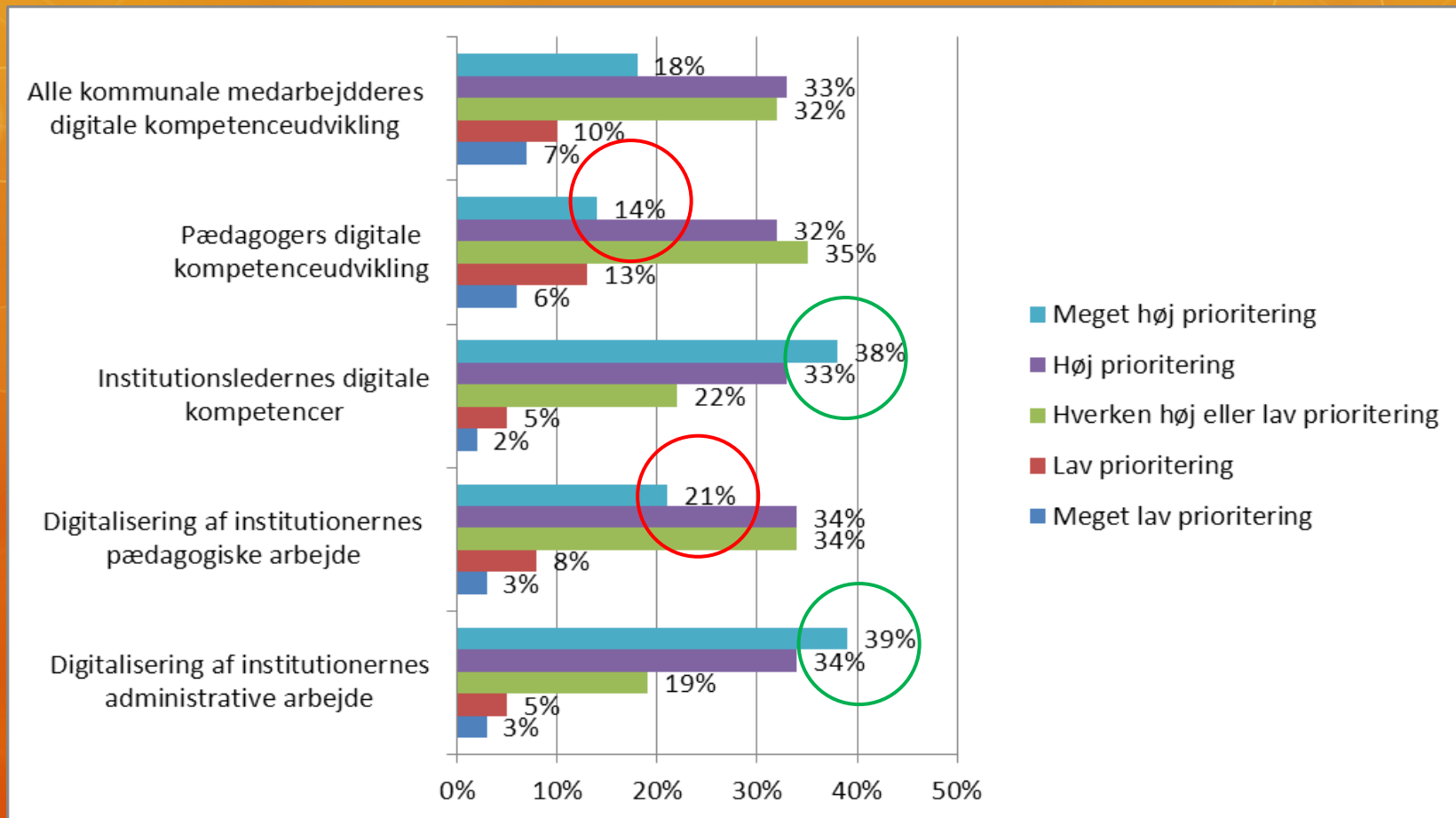


Professionshøjskolen UCC

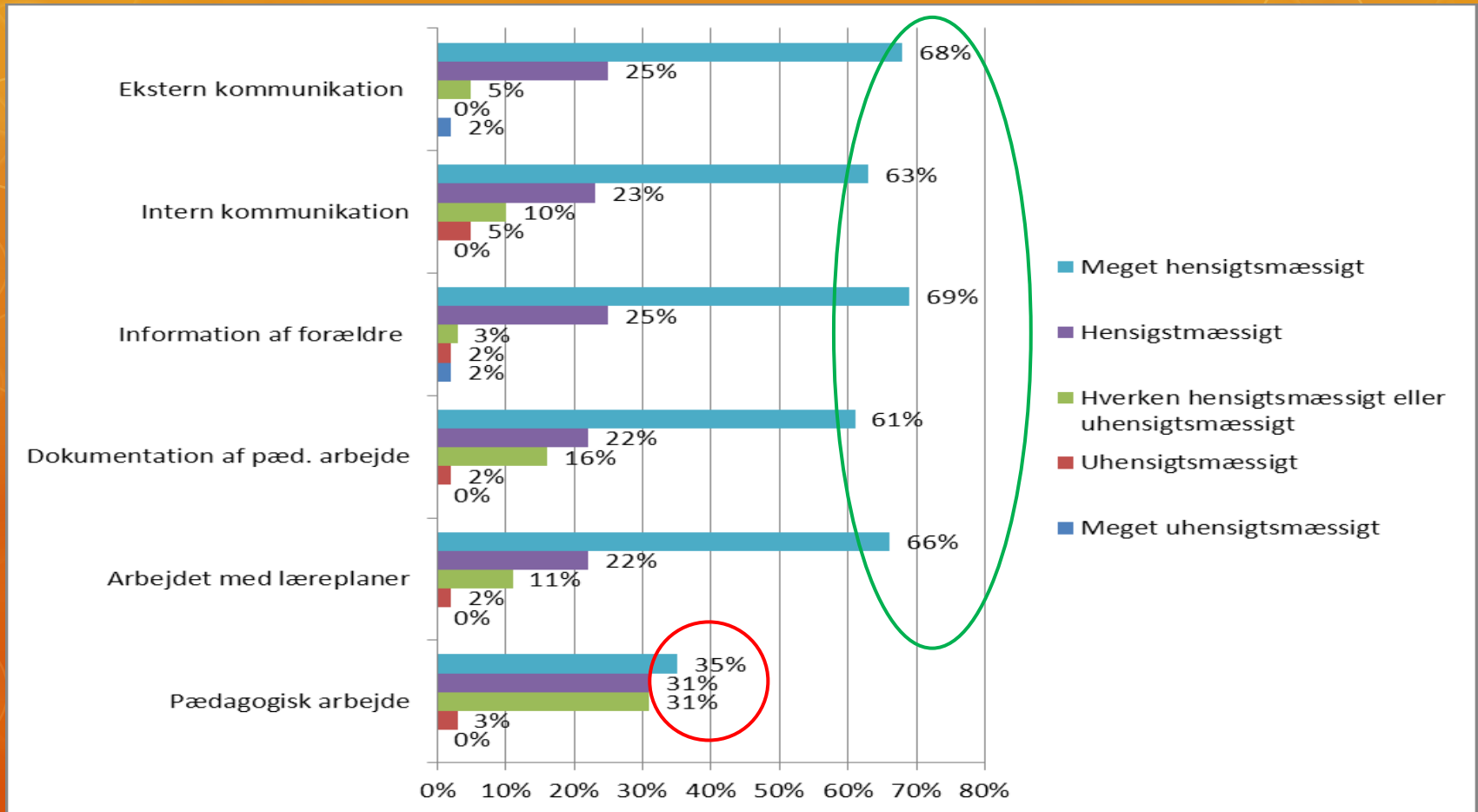
# Digitalisering er ikke et valg men et vilkår



# Digital prioritering i dagtilbud inden for 3-5 år?



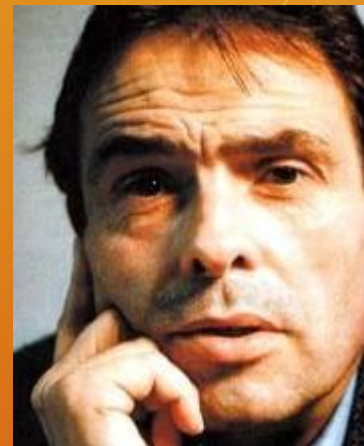
# I hvilken grad finder kommunen det hensigtsmæssigt, at de enkelte dagtilbud anvender digitale medier til:





# Pædagogisk teori

- Pierre Bourdieu/Kulturel kapital  
En ikke økonomisk rigdom  
der har værdi i samfundet
- Vygotsky  
Zone for nærmeste udvikling
- Anderkendende pædagogik
- Det kompetente barn
- Huizinga: det legende menneske  
*Legen har ikke noget formål i sig selv*
  
- **Hvorfor er dette sat ud af drift  
når vi taler digitale medier !**
  
- Knytte pædagogisk teori og
- digital kultur sammen



# Digital dannelse

Digital dannelse er tilegnelse af viden om og kompetencer i anvendelsen af digitale medier



Lotte Nyboe

- Digital dannelse forudsætter at den enkelte har udviklet tilstrækkelige digitale færdigheder
- Vores pædagogik og digitale uddannelse af børn og unge bør afspejle den teknologiske udvikling og den digitale virkelighed
- Digital dannelse handler også om at kunne bruge de digitale værktøjer og medier på kreative og kritiske måder
- De digitale funktionelle færdigheder er i dag en forudsætning for at udvikle indsigt i at forstå sig selv og sin omverden i et kulturelt perspektiv

# Medieleg

*Den danske børnehavetradition for fri leg  
Leg i dag i børnehaver bliver mere og mere  
instrumentel*

*"Medieleg handler også om ligeværd og  
demokrati. Børn hører ikke kun til i fremtiden.  
De hører til i nutiden. De har ret til at  
udtrykke sig i det samfund, de er en del af.*

*I det eksperimenterende fællesskab får de et  
sprog, der er deres eget, og som de er sikre i.  
Klaus Thestrup*

*Pædagoger skal sammen med børnene lege  
og lære*





# Undersøge mediet





# Leg med teknologi



# Redigere billeder og løse opgaver på computeren



Børn kan bruge computerne som de voksne. Den voksne måde at benytte en computer på, er ved at sidde ved et bord. Unge og måske også du, sidder gerne med den bærbare i skødet, mens børns "naturlige sted" er gulvet. Hvorfor ikke flytte medielegen ned på gulvet?





# Fangeleg med kamera

Når du tager et billede, fanges øjeblikket. Derfor er kamera et fantastisk redskab til fangeleg. Der er mange muligheder for hvor vildt man ønsker legen må foregå, fra at den der fanger sidder med kameraet, og de andre løber forbi til, som på billedet her, at fangeren løber efter de andre børn med kameraet.



# Gemmeleg med kamera

Gå på udkik efter de andre børn, der har gemt sig et sted i børnehaven, og tag et billede, når du finder dem.

Legen kan udvides med om alle kan genkende billedet af "den fangne" eller at skal man skal tage billede af en bestemt legemsgdel.





# At lege med spejle

Spejle er en fantastisk ting, hvor man kan få foranderlige billeder uden dyr teknologi. Men de kan også bruges sammen med kameraet til at få ting med på billedet som ellers er svært at få med fx sig selv, den døde fugl på jorden eller fotografen.



# Billedmanipulation på stedet

Salvador Dali gjorde det og vi kan gøre det. Redigere og manipulere billedet allerede inden det er taget. Fx at tage billedet gennem vand, bevæge lys i et mørkt rum eller ligge på gulvet, så det ser ud som om vi laver noget op af en mur. Der er uendeligt mange muligheder.

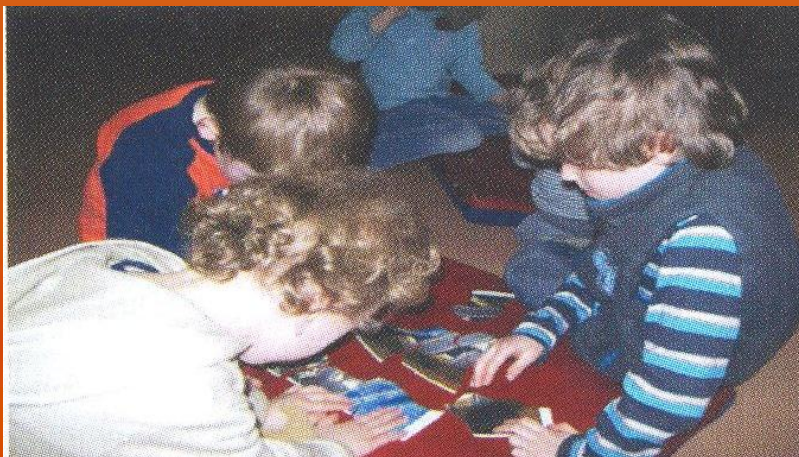




# Puslespil

Tag billeder af ting børnene kender, eller er ved at lære at kende. Print billederne ud, og klip dem i stykker.

Billederne kan klistres på karton, så de er som "rigtige" puslespilsbrikker, eller man kan klistre dem på papir mens man løser det.



# Finde det samme motiv og tage billedet, igen !

Tag billeder fra dit lokalområde eller ting i børnehaven. Print eventuelt billederne ud, og klip dem eventuelt i stykker som et puslespil.

Under alle omstændigheder går opgaven ud på at den anden (gruppe) skal finde motivet, og tage et billede af det.





# Sende billeder og udvikle historier

På tværs af børnehaver kan en gruppe børn tegne tegninger de ser som en historie, maile dem eller på lignende måde formidle dem elektronisk. Børnene i den anden børnehave digter så nye historier ud fra billedserierne. Historierne sendes tilbage til den oprindelige børnehave, hvor man så digter videre eller tegner nye billeder.



# Stopmotion film



# At optage stopmotionfilm med PC og webcam

Et gratisprogram på en computer og et webcam er alt hvad man har brug for, for at kunne lave en dukkefilm.

Start med noget meget nemt, for dukkefilm produktion er en meget tidskrævende proces. Men det er også sjovt at se sin bil køre 10 cm.





# Lave sine egne computerspil

En anden lidt mere krævende proces er at konstruere sine egne computerspil.

Man behøver ikke at kunne programmere, for med programmer som PowerPoint kan lave simple spil, hvor der sker forskellige handlinger når man klikker på forskellige dele af billedet.





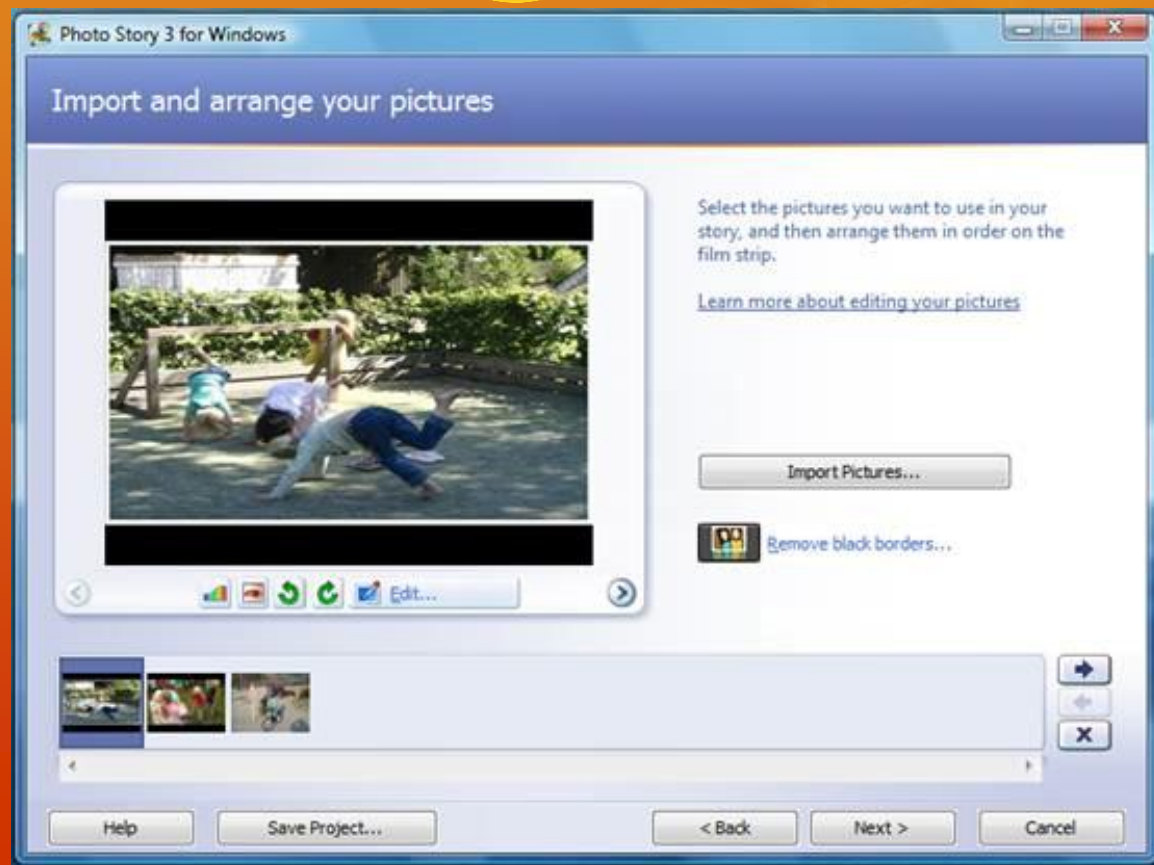
# Tampen brænder

Med et videokamera med en meget lang ledning til en skærm i et andet rum, kan man lege tampen brænder ved at lede gennem det billede man ser på skærmen, og så "styre" optagelsen ved at fortælle i hvilken retning kameraet skal søge. Man kan eventuelt "styre" den der holder kameraet gennem to walkie-talkies.



# Photostory

Photostory3 er et gratisprogram fra Microsoft hvor børnene let kan sammensætte en billedfortælling med overgange, tale, musik og effekter. Fordelen ved Photostory er at programmet hjælper brugeren med at gøre tingene i den rigtige rækkefølge. Og så er det meget let at bruge.



# Medier i naturen – naturen i mediet



Ny digital teknologi er bærbar, så tag den og børnene med ud i naturen hvor børnene kan fotografere og filme det de ser, og sætte det op på vægen når de kommer tilbage til børnehaven. Med et digitalt mikroskop kan man få insekternes mikro verden op i stor format på skærmen.





# Udforske sig selv

Til forskel fra et videokamera og et fotografiapparat kan man se sig selv, mens man filmer med et webcam. Det kan udnyttes til at undersøge sig selv, og ved hjælp af dette kamera, kan man se steder man ellers ikke kan, fx fra ryggen, ind i mund og øre mv.





# Lege med lyd

Det er ikke kun sjovt at lege med billeder. Man kan også få meget sjov ud af en båndoptager, eller lyddelen i et kamera, hvor man kan lege med at optage sjove lyde, sige eller optage lyde de andre skal gætte eller eksperimentere med at høre sin egen stemme sige sjove ting.



# Sjove toiletrulle- gaffatape-briller

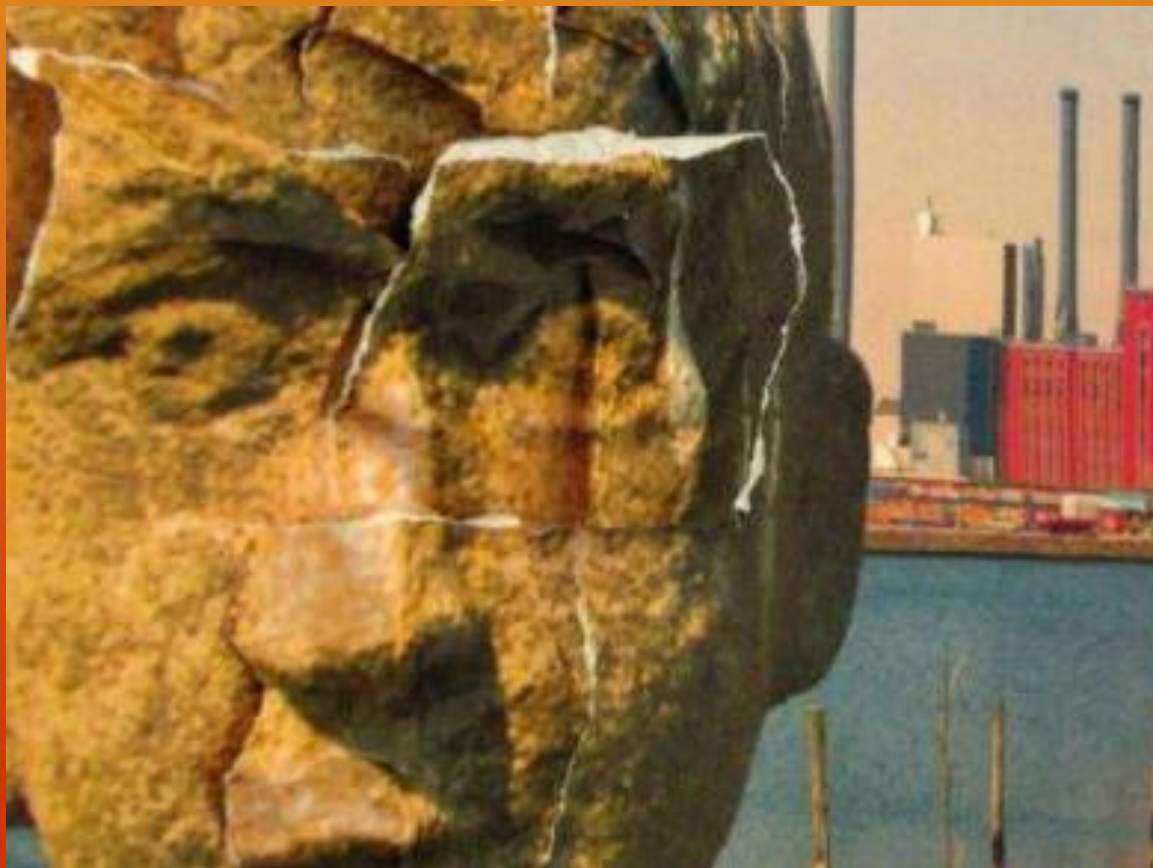
Man kan godt lege medieleg uden digital teknologi. Med pap og gaffatape kan man lave briller, kikkerter, runde, firkantede eller med et hul. Eller man kan tage en stor kasse med et lille firkantet hul, ned over hovedet, og så se verdenen upside-down på bagsiden af kassen.





# Billeder i tre demissioner – på papir

Man tager 3-4 fotokopier eller udskrifter af det samme billede. Herefter klipper eller river man elementer ud af nogle af billederne, fx kan man rive kinder, øjne mv ud fra et ansigt. Man krøller eller folder de afrevne dele, og klister dem tilbage på en af kopierne som ikke er revet i stykker.





# Hvad er det

Med PowerPoint kan man ligge en række i omvendt rækkefølge, hvor man zoomer længere og længere ind på en ting. Når billederne så vises i PowerPoint'en ser det ud som om der bliver zoomet ud, og man kan fra første billede begynde at gætte på hvad motivet er.



# Hvem er det

Hvis tager et billede af et lille udsnit af en person kan man lave en gætteleg over hvem de forskellige billeder er af. Legen kan udvides med at tage billeder af ting fx sko eller regnfrakker, og spørgsmålet kan så være, hvis tingen er og lignende.



# Projektorleg/shadows art

En projektor kan bruges til andet end at vise film og billeder, den kan også bruges som en kraftig lommelygte, når man laver skyggedyr.

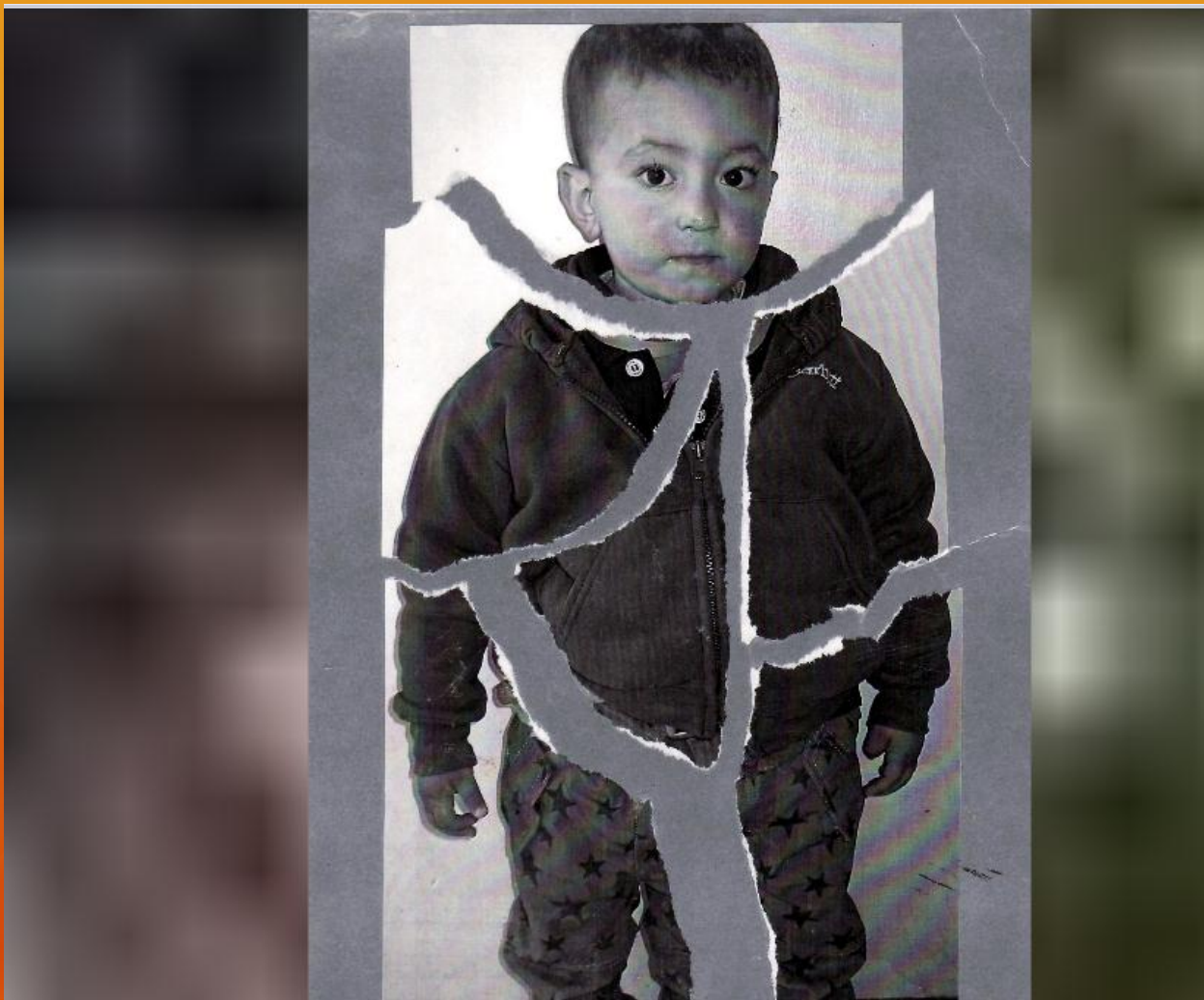
Man kan også sætte en bærbar med webcam op og vise billedet på vægen ovenover, og så kan man se sig selv i et omvendt spejl.







# Rib art



# Billede i billede





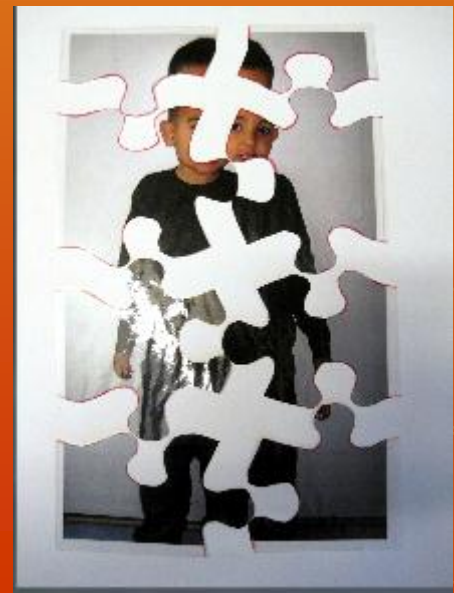
# Hvordan ser jeg ud bagfra



# Leg med Krops dele



# Puzzle art





# Leg med form og farve



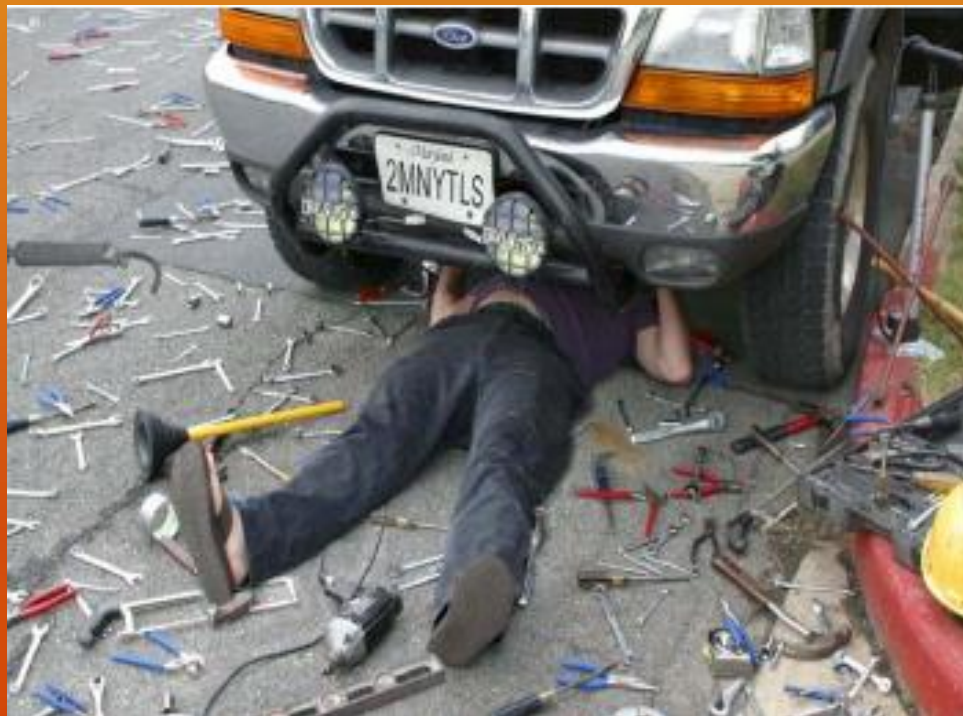
# Fernisering



# Kvantitativ tænkning

Mængden af udstyr er ikke afgørende

Man ændrer ikke nødvendigvis en institutions digitale kultur ved at købe nyt udstyr





# Kvalitativ tænkning

Håndteringen af det til rådighed værende udstyr er afgørende



# Digitale medier er et pædagogisk redskab

Det at have en digital kultur i dagtilbuddene styrker børnenes evne til at reflektere, analysere og være kreative i deres omgang med medier.



Det profiterer både børnene selv og uddannelsessystemet af, fordi børnene fx begynder i skolen med et højere digitalt niveau – og det forplanter sig hele vejen op gennem uddannelsesfødekæden.





# Medie, kreativitet og digital kultur



## Fra bekendtgørelsen:

Faget bidrager til uddannelsens mål ved at **kvalificere til pædagogisk arbejde** med medieproduktion, it og brugerens kompetence til at udtrykke sig i en digital kultur.

Faget retter sig mod at fremme den enkeltes **lyst** til at **udtrykke sig** med forskellige medier og **bevidsthed** om egne og andres skabende processer i en digital kultur.

Faget har fokus på **kreativ inddragelse** af mediehandværket; det kunstneriske, det udtryksmæssige, det fortællende og det tekniske.

