

## **Digitaliserings politik – Møllehaven**

### **Mål for alle ansatte**

Målet for de ansatte er at kunne bruge ipad som et pædagogisk redskab i arbejdet med børn. Alle ansatte skal kunne arbejde med Appen Imovie og bookcreator. De ansatte skal med tiden kunne ligge dokumentation på børneintra. (Vi arbejder på at kunne ligge film og bookcreator på børneintra).

### **Hvilke remedier har vi i huset og er der noget vi ønsker os på sigt**

Vi har 3 ipad i børnehaven og 2 ipad i vuggestuen. Vi har bluetooth højttaler som kan bruges sammen med ipad og transporteres fra rum til rum. Vi har relevante apps på ipad.

Et ønske er, at hver ansat har deres egen ipad til kurser og noter i hverdagen evt. nogle med mere hukommelse.

Ipæd skal være beskyttet af cover med håndtag så det er nemmere for børnene at gå og filme.

På sigt ville det være godt at have et skab i institutionen hvor oplader og ipad ligger så man kan lade dem op samtidig med at skabet er låst.

Et ønske er forstørrelsesglas til opdagelse i naturen.

### **Hvordan er vores etiske regler når vi tager billeder?**

Børn og voksne skal spørge om de må tage et billede af andre. Vi skal sikre os at de børn som der bliver taget billeder af eller filmet har en tilladelse givet fra forældrene. Tilladelse skal både være til brug i institutionen (børneintra) samt til brug på institutionens hjemmesiden

### **Hvem har ansvaret for Ipæd'en?**

- Personen som starter en aktivitet op, er den som har ansvaret for den. Det er også denne person, som søger for at sætte ipad i opladeren efter endt aktivitet. Vi har alle et ansvar for at lære, men det er helt okay, at spørge om hjælp hvis

man f.eks. er usikker på, hvordan man downloader en app.  
På sigt ville det være godt at have et skab i institutionen hvor opladere og iPads ligger, så man kan lade dem op samtidig med at skabet er låst.

### **Hvilken apps skal vi have på Ipad'en?**

De apps vi bruger skal have et pædagogisk indhold, fx former, farver, højt læsning, tal og bogstaver osv.

Det skal være lærerige apps, som også kan bruges i forbindelse med vores læreplanstemaer.

Børnehaven arbejder med sine egne apps og vuggestuen med sine.

#### **EKSP:**

Alsidig personlig udvikling: Opgaver som er alderssvarende...

Sociale kompetencer: Ansigtsudtryk, kropssprog, tale ud fra hvad de har filmet – hvad sker der i filmene...

Sproglig udvikling: Tegn til tale, begreber...

Krop og bevægelse: Billeder af forskellige kropsdele, filme bevægelser...

Natur og naturfænomener: Billeder af dyr, planter, hav, himmel osv...

Kulturelle udtryksformer  
Og værdier: Tegne hinanden, Bookcreator m.m...

Børnehaven og vuggestue arbejder med hver sine egne apps – dog findes der apps på vores Ipad, som alle aldersgrupper kan bruge.

Vi skal huske at videns dele erfaringer med hinanden omkring apps.

## **Hvem, hvad, hvor og hvornår skal Ipad'en bruges og er der tidsbegrænsning på?**

- Når Ipad'en bruges af børnene til læringsspil, sætter den ansvarlige voksen et æggeur eller timetimer og sørger for at tydeliggøre, hvilken målgruppe, som har tur for Ipad'en eller om det er et læringsspil, for alle aldre.

Det er den ansvarlige voksen, som sørger for at rækkefølgen bliver overholdt og at børnene lærer at vente på tur.

Er det en større aktivitet – som f.eks. at filme bevægelser, naturen, undersøge legepladsen for kryb, kravl og andre dyr – så er der ikke nogen tidsbegrænsning i form af ur, men den ansvarlige voksen, som sørger for at alle der er med i aktiviteten får sin tur.

Ipad'en skal kunne bruges alle steder i institutionen, på ture, ved kursus m.m. Børnene skal kunne spørge om lov til at bruge den, hvis de f.eks. gerne vil lave deres eget huskespil eller har opdaget noget på legepladsen, som de bare er nødt til at tage et billede af eller filme.

## **Hvorfor vi ser ipadden som et pædagogisk redskab**

- Børn lærer at vente på tur
- Børn lærer at kunne spørge andre om hjælp i spil
- Børn lærer at lytte og kigge på andre som spiller på ipad
- Et fællesskab omkring ipad, flere børn sidder tæt sammen hvor de snakker om spillet, hjælper hinanden, hepper på hinanden og får en fælles succesoplevelse.
- Styrker finmotorikken
- Giver børn selvværd og selvtillid i den digitale verden
- Giver børn et pusterum og en pause fra anden leg og aktivitet