



Til

18-01-2013

Vision og strategi for digital daginstitution

Sagsnr.

2013-6183

Dokumentnr.

2013-52563

Indledning

For noget tid siden blev der talt meget om it, og om hvilke muligheder it kunne give. Det var både i hjemmet, men også på arbejdspladsen og især på uddannelsesfronten – både i folkeskolen, gymnasiet og på de videregående uddannelser. Daginstitutionerne var ikke på samme måde på denne dagsorden, men der var sporadiske tendenser på, at det nok var en god idé at gøre noget ved dagsinstitutioner og it.

Sagsbehandler

Sadedin Jepsen

I dag tales der ikke så meget om it, it er blevet en integreret del af hverdagen. Om der skal kommunikeres med barnets skole, bestille rejsen eller i kontakt med offentlige myndigheder, sker det mere og mere med brug af it.

Alt smelter sammen, et tv er ikke et apparat der kun bliver set tv på, det er også et sted hvor man går på nettet, går på Facebook, tjekker Google maps, mens der samtidig streames ønskede film/serier direkte fra udbyderen. Alt i mens dette sker, er der digital kontakt til venner, familien m.fl. via mobilen, som i øvrigt i lighed men tv'et - er en mindre håndholdt computer.

Der er opstået en digital kultur. De fleste hjem er i besiddelse af digitale medier i større eller mindre omfang, men der er stadig enkelte familier, som af forskellige årsager ikke har samme mulighed for anskaffelse af digitale medier. I Børne- og Ungdomsforvaltningen er der fokus på chancelighed, hvilket bl.a. betyder, at børn i disse familier også skal have muligheder for at tilegne sig it kompetencer på lige fod med deres kammerater.

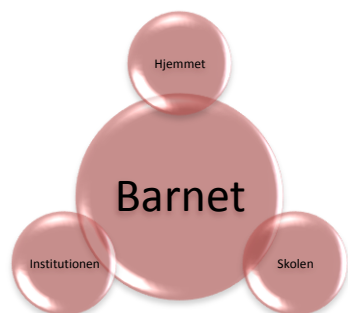
For mange af børnene, er det en naturlig del af deres hverdag, at de bruger digitale medier. Ifølge en nylig udarbejdet undersøgelse, så bruger 88 % af 0-6 årige børn digitale medier i hjemmet, og 12 % gør ikke. Jo ældre børnene bliver – jo mere bruger de medierne, og meget gerne sammen med andre børn.

Digitale medier er således en stor og væsentlig del af børnekulturen, og er med til at bidrage til barnets digitale dannelse. Det har mange institutioner set, nogle har i flere år arbejdet med digitale medier og andre er i den spæde start.

Udarbejdelsen af denne vision og strategi, skal bidrage til struktureret og målrettet understøtte og videreudvikle arbejdet med it i de københavnske institutioner. Herunder skal der tages aktiv del i børnenes digitale dannelse ved at understøtte de pædagogiske læreplaner med inddragelse af digitale medier.

Perspektiv

Børne- og Ungdomsforvaltningens vision er, at barnet er i centrum og vi ser verden ud fra et børneperspektiv. Derved tager vi også skridtet fuldt ud og reducerer IT til midlet for barnets leg og læring. Samtidig kobler vi hjemmet, institutionen og skolen sammen, så det for barnet er meningsgivende og giver en følelse af sammenhæng.



Børn i de københavnske daginstitutioner skal arbejde med digitale medier som en integreret del af det pædagogiske arbejde. It og medier skal understøtte den pædagogiske praksis i det daglige arbejde, så alle børn kontinuerligt udvikler digitale kompetencer og er fortrolige med digitale medier, når de begynder i skolen og står rustet til at agere i et digitalt samfund i konstant udvikling.

Børn skal i deres hverdag stifte bekendtskab med et bredt udbud af digitale værktøjer og læringsressourcer, således de gøres til producenter af digitale teknologier og ikke blot er forbrugere. Integrationen af digitale medier i daginstitutionerne skal være understøttende i dannelsen af medborgere, der er i stand til kritisk stillingtagen i et demokratisk samfund, der præges af et stigende udbud af digitale produkter og kommunikationsformer.

Børne- og Ungdomsforvaltningen har fokus på at skabe chancelighed, og digitale medier kan i den forbindelse betragtes som middel til inklusion af udsatte børn og til understøttelse af arbejdet med børn med særlige behov. Desuden får de børn der ikke har mulighed for tilegnelse af it kompetencer i hjemmet, en chance til at erhverve dem i institutionen.

Arbejdet med de pædagogiske læreplaner på 0-6 års området, skal i højere grad indeholde brug af pædagogisk it, koblet til alle 6 læreplanstemaer. I Børne- og Ungdomsforvaltningen arbejder man i daginstitutionerne ud fra anbefalinger udarbejdet af Det Pædagogiske Kvalitetsudvalg. Pejlemærkerne heri bliver den strategiske retning for det konkrete pædagogiske arbejde.

Anvendelsen af digitale medier skal betragtes som redskab til understøttelse af det pædagogiske arbejde og er ikke udelukkende et mål i sig selv. Målet er, at daginstitutionerne udnytter de digitale mediers potentialer i arbejdet med at understøtte børnenes digitale kompetencer samt personlige udvikling. Medarbejderne skal derfor arbejde med digitale medier ud fra en aktiv og kreativ tilgang, hvor de udforsker medierne i fællesskab med børnene såvel på institutionen, i udearealerne, som på skovturen. Der sigtes derfor mod, at det pædagogiske personale, som børnene møder, har indsigt i den pædagogiske merværdi, som arbejdet med digitale medier kan tilføre deres daglige pædagogiske praksis.

Daginstitutionerne bør generelt have bedre mulighed for elektronisk kommunikation med hinanden, et intranet inden for klyngerne, med tilhørende kommunikationsmulighed mellem forældre og institution. Medarbejderne bør have personlige e-mail adresse, samt have mulighed for at oprette og deltage i nyhedsgrupper både lokalt, men også nationalt.

Der bør derfor skabes mulighed for en struktureret opsamling af institutioners ”best practice”, som eksempelvis kunne være kreative it-medie-projekter, dagligdags brug af it i pædagogisk sammenhæng osv. Denne strukturerede opsamling kunne være i form af en elektronisk erfaringsportal (ERFA-portal).

Børne- og Ungdomsforvaltningen er en forvaltning med mange institutioner af stor variation. En fælles overordnet strategi bør levne mulighed for, at den enkelte institution udformer egen strategi, der kan gøre sig gældende i den lokale virkelighed, der omgiver institutionen. For at skabe mest muligt ejerskab og bedst mulige vilkår for udvikling.

Vision:

Daginstitutionsområdet har fokus på børns digitale dannelse ved at medtænke digitale medier i den daglige pædagogiske praksis.

Det er Børne- og Ungdomsforvaltningens vision at alle børn i 0 – 6 årsområdet har erhvervet digitale kompetencer før skolealderen.

Visionen er:

- It er et pædagogiske redskab, herunder i arbejdet med læreplaner og pejlemærkerne fra pædagogisk kvalitetsudvalg
- Alle børn har tilgang til digitale medier i daginstitutionen
- Digitale medier indgår helt naturligt i børns leg og læring i dagligdagen
- Digitale medier bliver brugt kreativt og skabende med børnene
- Dokumentation og kommunikation med forældre bliver digitaliseret
- Medarbejderne indgår aktivt i børnenes digitale dannelse
- Videnopsamling og -deling på tværs af institutioner

Strategi

Pædagogikken i den enkelte institution - er bindeleddet mellem barnet i centrum, hjemmet, institutionen og skolen. De digitale medier skal ses som et redskab i arbejdet med børn og pædagogik.

De pædagogiske læreplaner er den overordnede ramme for, hvordan den pædagogiske it bliver tænkt ind i den lokale praksis, og hvordan der kobles til de 6 læreplanstemaer, og BUF's pejlemærker udarbejdet af pædagogisk kvalitetsudvalg.

It er et pædagogisk redskab i arbejdet med læreplaner og pejlemærkerne fra pædagogisk kvalitetsudvalg

It tænkes ind som et redskab i arbejdet med pædagogikken. Redskabet bruges både i arbejdet med børnene, i arbejdet med de 6 læreplanstemaer, og til at understøtte pejlemærkerne fra pædagogisk kvalitetsudvalg.

Mål:

- Bevidst at bruge it i det pædagogiske arbejde
- Dokumentation og kommunikation bliver nemmere og hurtigere - tilgængeligheden øgest
- Digital understøttelse af læreplanstemaer
- Digital understøttelse af pejlemærkerne fra pædagogisk kvalitetsudvalg

Tiltag:

- PIT er i samarbejde med 4 klynger ved at teste 4 førende institutionssystemer for at finde frem til et system, som kan anbefales. Systemet skal bl.a. være med til at understøtte arbejdet med digital daginstitution
- PIT arbejder – sammen med 4 klyngeledere - på at få identificeret en positivliste over digitalt udstyr, som kan udgøre en digital aktivitetskasse til brug i institutionen
- PIT hjælper institutioner med anskaffelse af udstyr, herunder også rådgivning vedrørende udstyrets brugsområder
- At institutionerne i højere grad afspejler et digitalt samfund

Alle børn har adgang til digitale medier i daginstitutionen

Ved at alle børn har adgang til digitale medier i daginstitutionen, får børnene lige muligheder for at erhverve it kompetencer og indgå i den digitale kultur.

Mål:

- At alle børn har lige muligheder for at erhverve it kompetencer

Tiltag:

- PIT arbejder – sammen med 4 klyngeledere - på at få identificeret en positivliste over digitalt udstyr, som kan udgøre en digital aktivitetskasse til brug i institutionen. PIT hjælper institutioner med anskaffelse af udstyr, herunder også rådgivning vedrørende udstyrets brugsområder

Digitale medier indgår helt naturligt, i børns leg og læring i dagligdagen

Ved øget tilgængelighed af digitale medier i institutionen, des mere vil udstyret blive brugt.

Digitale medier, skal her betragtes som redskaber i institutionen. Det er derfor optimalt, at børn kan tilgå digitale medier på lige fod med andre traditionelle redskaber såsom brætspil, bøger, bolde osv.

Mål:

- At børn eksperimenterer med diverse digitale medier, herunder hvordan de kan bruges i legen
- At børn sammen med kammeraterne udforsker og oparbejder it kompetencer.

- At børn deler viden med hinanden, og oparbejder samarbejdskompetancer på tværs af legerelationer og aldre
- At tilgode barns digitale kultur
- At barnet kommer i centrum, og det bliver reduceret fra at være et mål - til et middel for leg og læring

Tiltag:

- Medarbejdere understøtter børnenes ønsker om at bruge digitale medier, ved bl.a. at have tilgængeligt digitalt udstyr
- Bevidst brug af digitale medier som et pædagogisk redskab, herunder aktivt stillingstagen til, hvilken software der bliver brugt med børnene

Digitale medier bliver brugt kreativt og skabende med børnene

Det er især i det kreative og skabende arbejde, at børn opnår højere grad af kritisk sans omkring brugen af digitale medier. Det er også en naturlig udvidelse af det kreative arbejde, der allerede foregår i en daginstitution, her bare i en digital form.

Det vigtigste i denne sammenhæng er, at det ikke behøver at være lange uoverskuelige processer (projekter), men gerne enkle processer, hvor børnene kan arbejde med kreativt skabende arbejde – både alene og sammen med voksne.

Mål:

- At der bliver arbejdet med kreative programmer, såsom tegneprogrammer, billedprogrammer, lyd, video og lign.
- Børnene er med til at skabe egne digitale fortællinger, som senere kan bruges i skolen
- Børnene bliver overvejende producenter (skabere) i stedet for konsumenter (forbrugere)

Tiltag:

- Der testes egnede programmer, der helt implicit understøtter kreativt skabende arbejde. Det kan være i form af tegneprogrammer, video og lignende
- Bruger dagligdags dokumentation, billeder mm på en anden og kreativ måde
- Arbejde med barnets egne fortællinger, som også kan bruges som dokumentation

Dokumentation og kommunikation med forældre bliver digitaliseret

Et af pejlemærkerne fra pædagogiske kvalitetsudvalger forældresamarbejdet. Samarbejdet kan i højere udstrækningen, end i dag, understøttes og udbygges ved at digitalisere store dele af dokumentationen og kommunikation.

Det giver forældrene en højere grad af frihed til at kunne kommunikere med daginstitutionen på passende tidspunkter af dagen. Derudover har forældrene mulighed for at kunne følge med i barnets erindringsarkiv (barnets bog etc.), dette kan eksempelvis ske i hjemmet sammen med barnet.

Mål:

- Få en tættere og mere målrettet dialog med forældrene, både i institutionen og hjemmet
- Forældrene får større mulighed for at kunne følge med i barnets liv, når der er tid til det i familien. Så behøver det ikke altid ske, når barnet skal hentes eller afleveres, men kan også ske i hjemmet via internettet
- Få en nemmere og mere systematisk dokumentation af pædagogikken i daginstitutionen
- Skabe bedre overblik for medarbejderne og dermed potentielt at bruge mindre tid til at sammensætte og præsentere dokumentation

Tiltag:

- PIT er i samarbejde med 4 klynger ved at teste 4 førende institutionssystemer, for at finde frem til et system, som kan anbefales. Systemet skal bl.a. være med til at understøtte arbejdet med digital daginstitution
- Forsøg med forskellige typer infoskærme i institutionerne

Medarbejderne indgår aktivt i børnenes digitale dannelse

Der er ikke længere fokus på, *om* der skal være it i daginstitutionen men mere - *hvordan* det skal bruges. Der skal tages nogle bevidste valg, herunder hvad medarbejderens rolle skal være i forbindelse med digital daginstitution. Perspektivet er digital kultur i børnehøjde, set ud fra barnets perspektiv.

Der er brug for vekselvirkning mellem, at medarbejderen går foran, bagved og ved siden af barnet. Det betyder i praksis, at børnene skal have muligheder for at eksperimentere alene og sammen med kammeraterne, men at medarbejderne også skal kunne udfordre og afprøve nye ting med børnene.

Mål:

- Leg og læring er i fokus med barnet i centrum
- At den enkelte daginstitution har en lokal strategi for, hvordan digitale medier bliver brugt
- Aktiv stillingtagen til, hvad den enkelte medarbejders rolle er i arbejdet med it som et pædagogisk redskab

Tiltag:

- Lederen har ansvaret for, at der bliver udarbejdet en lokal pædagogisk it-mediestrategi
- PIT arrangerer inspirationsdage for ledere og medarbejdere
- Opkvalificering af medarbejders digitale kompetencer

Videnopsamling og -deling på tværs af institutioner

Daginstitutionerne vil oparbejde viden og erfaringer, omkring brugen af pædagogisk it. Det vil derfor være givtigt, at identificere så mange ”best practices” som muligt. Derefter at få skabt en ERFA-portal, hvor denne viden opsamles og efterfølgende videndeles.

Mål:

- At få skabt en portal, hvor det er muligt at hente inspiration og idéer til, hvordan der kan arbejdes med digitale medier

- Få udpeget én eller flere specialister (ambassadører) i hver klynge
- Få skabt et netværk på klynge og områdeniveau

Tiltag:

- PIT opretter en ERFA-portal, hvor det er muligt løbende at indhente inspiration
- PIT indleder dialog med områderne og klyngerne om at danne netværk i de respektive områder