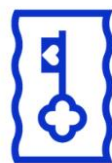




Digipassens material

Barn 0-2 år



Siuntio
Sjundea

Småbarnspedagogikens Digipass

Material: Miika Smolsky

Berättelse: Emmi Wentzien & Miika Smolsky

Bild: Senni Ojaniemi

Bakgrund: Pixaby 2023

Sjundeå kommun, småbarnspedagogik 2023



Idé

Materialet "Tabgängets äventyr" är ett material som utarbetats med hjälp av Utbildningsstyrelsens finansiering för användning inom Sjundeå kommunens småbarnspedagogik. I materialet är digifigurerna Drivkraft, Tro, Lugn och Lycka ute på ett äventyr från daghemmet till skolan. På äventyret skall Tabgänget klara sig i olika regnskogar som är passliga för varje åldersklass. Åldersklasserna är indelade i fyra olika grupper; 0–2 år, 3–4 år, femmisar och förskolan. Varje åldersgrupp inkluderar alltid fyra korta sagor som ska läsas under verksamhetsperioden. I sagorna stöter äventyrarna på olika utmaningar som de löser genom att utnyttja olika digitala medel. I regnskogarna har man lagt mycket digitala nyanser och det kan även finnas några saker som kan kännas lite magiska. I materialet finns ett eget pass för varje barn. Med passet kan barnen och fostrarna tillsammans följa barnets individuella utveckling under verksamhetsåret.

Projektets gång

1. Börja projektet med att hålla en startstund och dela ut digipass åt varje barn. Läs den första sagan i början på läsåret, kring augusti–september.
2. Genomför digital verksamhet.
3. Läs den andra sagan i november.
4. Genomför digital verksamhet.
5. Läs den tredje sagan efter julen i januari-februari.
6. Genomför digital verksamhet.
7. Läs den fjärde sagan i slutet av verksamhetsåret i april–maj.
8. Genomför digital verksamhet.
9. I slutet av läsåret kan ni minnas vad allt ni har lärt er. När läsåret är slut kan barnen ta digipasset med hem.

Sagornas mening

Meningen med sagorna är att uppmuntra barn att lära sig om digitalitet och väcka digipassens figurer till liv. Varje medlem i Tabgänget är unik och har egna karaktärsdrag. Varje figur är bra på någonting och får stråla på sitt eget sätt. Sagorna är korta och man har med avsikt lämnat utrymme för fantasin så att varje barn kan skapa en helt egen uppfattning om figurerna och sagornas händelser.

Tips: ni kan också lyssna på sagorna som ljudbok genom att öppna dem som digiversion -> öppna (blå knapp) -> öppna i webbläsare -> läs högt. (fungerar i Microsoft Edge)

Passets mening

Meningen med digipasset är att digipasset fungerar som ett redskap för både fostrare och barn att följa upp det digitala kunnandet. I passet har inkluderats kunskap som barnen skall lära sig under verksamhetsåret enligt småbarnspedagogikens kunskapsnivåer. Tabgängets figurer hittar man på passets baksida, så varje barn kan repetera dem under året. Det är meningen att man bevarar passet i daghemmet under årets gång. Efter verksamhetsåret, eller om barnet slutar på daghemmet i Sjundeå, kan man ge passet med hem så barnen får ett fysiskt minne av sina digitala kunskaper och Tabgänget.

Instruktioner för digipassets användning

1. Dela ut digipassen i början på läsåret.
2. Vik passet på mitten, så att den blir som ett häfte.
3. Skriv barnets namn i rutan på första sidan.
4. Förverkliga digiverksamhet under årets lopp så att de kunskapsnivåer som syns i passet uppfylls.

Start

Reservera med till stunden:

- Ett digipass åt varje barn
- Materialet som innehåller sagor
- Extramaterial
- Du kan printa materialet färdigt eller projicera det

Gör så här

- Berätta kort om Tabgängets syfte åt barnen, och att gänget kommer att gå med barnen hela verksamhetsåret.
- Presentera figurerna och deras karaktärsdrag till exempel genom att utnyttja figurkorten.
- Läs hela första sagan.
- Dela ut digipass åt varje barn.

Detta hör till materialet:

- Affisch "Tabgängets digiäventyr"
- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 0–2 år
- Digipassets material i åldern 0–2 år
- Figurkort

Allt material finns även som utskrivbar digiversion på Sjundeå kommuns småbarnspedagogiks IKT-sidor under "Digipass".

Detta hör till serien:

- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 0–2 år
- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 3–4 år del 1
- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 3–4 år del 2
- Småbarnspedagogikens digipass för femmisar
- Småbarnspedagogikens digipass för förskoleelever

Den första sagan - läs i augusti-september

Välkommen med på Tabgängets spännande resa. Drivkraft, Tro, Lugn och Lycka är på väg på resan. För att överleva äventyret ska de klara sig genom en bergsregnskog. I regnskogen finns mycket växter, mossor, ormbunkar och höga träd.

Var redo, eftersom denna bergsregnskog inte är helt vanlig, utan en digiregnskog. Under sin resa stöter våra äventyrare på enorma hinder samt spännande äventyr. Håll i era pekplattor, nu far vi!

Resan börjar

Det var en fuktig och sval morgon då Tabgänget nådde sin startpunkt och resan mot bergsregnskogens äventyr kunde börja. Lugn var lite spänd inför resan medan Tro redan funderade på resans riktning. Drivkraft hade redan en gång hunnit tappa bort sin pekplatta, så nu höll han hårt i både den och sina glasögon. Modiga Lycka beslutade sig för att ivrigt börja leda gruppen och hejade på de andra: "Är ni klara för start, nu börjar resan!"

Då de klev in i bergsregnskogen blev äventyrarna överraskade av en dimmig och disig stämning. De var omringade av ormbunkar, så Lycka fick ta sats med sin djungelkniv och röja en stig för de andra. Tro grävde fram ett förstoringsglas ur sin portfölj och med det undersökte han ivrigt växtligheten omkring sig. Drivkraft gick bakom Tro och sökte på sin pekplatta efter mer information om växter. Lugn tittade uppåt och funderade nervöst på de låga och täta träden. "Lycka, nog har du säkert rätt riktning?" frågade Lugn. Då Lycka ledde gruppen vidare överraskades de plötsligt av en massa dimma. Dimman var så tät och stor att man inte såg något alls framför sig. Gruppen hamnade stanna för att hitta på en ny plan. Tro övervägde olika alternativ för att slå läger, tills Drivkraft plötsligt hojtade: "Jag vet! Jag kan sätta ficklampan på i min pekplatta och då får vi mer belysning på vår resa!" Då kom Lugn på sin telefon som hon ännu höll hårt i och sade: "I min telefon finns också en ficklampa! Med hjälp av två ficklampor kan vi säkert fortsätta vidare!" Då ficklamporna satts på kunde gruppmedlemmarna fortsätta färden under Lyckas ledning. Efter att ha rest i timmar började mörkret falla och gruppen bestämde sig för att resa sina tält och slå läger för natten.

Den andra sagan - läs i november

På morgonen fortsatte äventyrarna sin resa. Ormbunkarna kittlade äventyrarnas händer medan de vandrade i digiregnskogen och dimman blötte ner dem och höll dem svala under den tunga vandrigen. Plötsligt kom en stor och färggrann fotopapegoja ner från ett träd. Papegojan visade upp sina enorma gula vingar och sin stora gröna stjärt. Papegojan pickade häftigt på regnskogens mark, men just vid det stället hittades inga printerdaggmaskar eller printerskalbaggas som papegojan kunde äta. Papegojan förde mycket ljud mot äventyrarna. "Den är säkert jättehungrig", sade Lugn oroligt. Drivkraft tog fram sin pekplatta för att undersöka papegojans vanliga ätande. Samtidigt kom Tro ihåg: "Vi har ju med oss hur mycket matsäck som helst, och efter vår förra paus hade vi en massa bitkex kvar! Packade du Lycka med dem alla i din ryggsäck?" Lycka hittade en påse bitkex i sin ryggsäck och började kasta dem en i taget åt papegojan. Papegojan slukade kexen i samma fart som Lycka kastade dem och förde emellan ljud, som om den bad om mer kex. Då kexen tog slut nickade papegojan vänligt åt äventyrarna för att tacka för maten, flög sin väg och sedan kunde Tabgänget fortsätta sin resa.

Den tredje sagan - läs i januari-februari

Resan hade fortsatt hela dagen i en dimmig bergsregnskog. Mörkret började redan närma sig och Tabgänget började planera var de skulle slå upp läger för natten. "Ett jämnt underlag där det är lätt att sätta upp tälten. Och inte en våtmark där tälten kunde bli våta", funderade Lycka. "I det mossiga området får man något mjukt under huvudet och de låga träden ger skydd från möjligt regnväder", funderade Tro. Medan de funderade på en lämplig lägerplats var de plötsligt framme vid foten av ett högt berg. "Oj nej,

hur ska vi kunna fortsätta resan? Jag är så trött redan nu”, vojade sig Lugn. ”Vi måste klara oss till toppen av berget! Där finns säkert lämplig terräng att slå läger i”, konstaterade Drivkraft. Tabgänget började tillsammans begrunda hur de skulle ta sig till toppen av berget. ”Har vi utrustning för bergsklättring”, frågade Tro. Drivkraft kom på att hen kunde med sin pek dator beställa en varmluftsballong åt dem för resan. Det tog inte länge innan en liten blå varmluftsballong anlände. ”Vi hoppar i och flyger till toppen av berget”, föreslog Drivkraft. ”Är det helt säkert tryggt att åka?” undrade Lugn nervöst. ”Ingen fara Lugn, varmluftsballongens fart är långsam och den stiger försiktigt uppåt längs bergsväggen. Oroa dig inte”, uppmuntrade Lycka. ”Nu far vi, jag vill redan sova”, påskyndade Drivkraft och så hoppade äventyrarna in i varmluftsballongen. Varmluftsballongen steg långsamt uppåt längs bergsväggen och landade försiktigt på toppen av berget. Tabgänget hoppade ur och tackade hjärtligt varmluftsballongen. Det började redan skymma och äventyrarna grävde snabbt fram sin lägerutrustning, satt up tältet och tände en lägereld för att grillas korv till kvällsmål. Efter kvällsmålet var de alla trötta och äventyrarna gick till sina tält för att sova.

Den fjärde sagan - läs i april-maj

Då morgonen grydde började gruppen packa ihop sina saker och fortsätta sin färd. Lycka såg till att alla säkert hade sina saker; pekplatta, telefon, mapp, glasögon, förstoringsglas, portfölj och djungelkniv. Efter en lång färd kom gruppen till ett litet vattenfall och bestämde sig för att ha en matpaus där. Tro konstaterade snabbt: ”Vattenfallet! Enligt vår karta är vi framme bara vi kommer till andra sidan stranden. Vi kan vila och äta mellanmål nu så orkar vi ännu med den sista slutspurt av resan.” Drivkraft började räkna sugrörssafterna: ”Ett, två, tre, fyra. Bra, en saft per man! Hallon eller päron, vilken smak vill ni ha?” Medan de åt sina semlor och drack saft blev äventyrarna överraskade av ett märkligt ljud. ”V-vad är det där?” frågade Lugn blygt. Lycka konstaterade direkt att ljuden hör till djungeln och inte är något att vara rädd för. Lugn började spela in ljudet och då kom en bild upp på telefonskärmen: en digiflodhäst. Digiflodhästen simmade närmare och närmare gruppen. Modiga Lycka konstaterade att rutten skulle bli mycket fortare om man kunde korsa vattnet istället för att gå runt. Digiflodhästen log brett åt dem och signalerade att gruppen skulle hoppa på dess rygg. Tro grävde fram åror ur sin portfölj och Drivkraft programmerade order åt digiflodhästen med sin pekplatta, samt rutten framåt. Då de kommit till den motsatta sidan hoppade gruppen av flodhästens rygg och tackade hjärtligt. Digiflodhästen svarade med ett leende, började simma och försvann direkt ur gruppens synfält. Tro tittade på kartan och konstaterade: ”Ännu genom mossområdet här och så är vi framme!” Bakom Lycka och djungelkniven tog sig gruppen genom mossområdet och kom nöjda fram.