



Digipassens material

Barn 3-4 år

Del 2



Siuntio
Sjundea



Småbarnspedagogikens Digipass

Material: Miika Smolsky

Berättelse: Emmi Wentzien & Miika Smolsky

Bild: Senni Ojaniemi

Bakgrund: Pixaby 2023

Sjundea 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 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 figurkort.
- Läs hela första sagan.
- Dela ut digipass åt varje barn.

Detta hör till materialet:

- Affisch "Tabgängets digiäventyr"
- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 3–4 år del 2
- Digipassens material i åldern 3–4 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 i daghemmet. Med på resan är distraherade Drivkraft, fundersamma Tro, blyga Lugn och modiga Lycka. För att överleva äventyret ska de klara sig genom en tropisk regnskog. I en tropisk regnskog växer det vilt med lianer och rankor i stora och höga träd.

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

Resan börjar

Det var en varm och fuktig morgon då våra äventyrare började sin resa mot den tropiska regnskogen. Då de kommit till regnskogen undersökte Tro de fantastiska lianerna och de olika rankorna med sitt förstoringsglas. Lugn funderade på hur i all världen träden kunde vara så stora att de nästan nådde molnen. Drivkraft hade redan trasslat in fötterna i en ranka medan hen fotograferade växtligheten med sin pekplatta. Lycka hjälpte Drivkraft komma loss ur rankan med hjälp av sin djungelkniv och skyndade på de andra att fortsätta vidare. Efter att de gått en stund stötte äventyrarna på en stor ravin. Ravinen var så bred och stor att man inte kunde gå runt den, så äventyrarna började tillsammans planera alternativ för att ta sig över ravinen. Lugn var fundersam och nervös över att ta sig över. Lycka lugnade ner Lugn genom att berätta om hur man i djungeln alltid hittar en säker lösning för att fortsätta resan. Tro undersökte omgivningens växtlighet och konstaterade: "Jag vet! Det växer lianer i de här höga träden! Vi tar fart och flyger med dem över ravinen till det stora trädet på andra sidan!" Drivkraft blev ivrig på idén och började räkna: "Om vi tar en lian från trädets fjärde gren så räcker farten till att komma över ravinen till den tredje grenen på det stora trädet på andra sidan." Lycka ville ta sig över ravinen först och föreslog till Lugn att de ska flyga tillsammans på en lian och sedan skulle Tro och Drivkraft komma efter på följande lian. Äventyrarna traskade mot det stora trädet. Plötsligt hojtade Tro till: "Hej kom och kolla på det här! Här vid trädets rot finns en QR-kod, den ska vi nog läsa med Drivkrafts pekplatta!" Då QR-koden avlästs dök det på pekplattans skärm upp en bild på en grön lian som hängde i ett träd bakom Lugn. I en mun konstaterade äventyrarna: "Det här måste vara just den lianen som hjälper oss flyga över ravinen!" Äventyrarna klättrade till den fjärde grenen på det stora trädet, där lianen växte. Då alla hade tagit sig upp på grenen började Drivkraft räkna farten: "Då jag räknar till tre kan ni ta fart. Ett, två, TRE!" Lycka och Lugn tog fart och svävade med lianen tryggt över ravinen till den tredje grenen på det stora trädet på andra sidan. Lugn ropade till andra sidan åt Drivkraft och Tro: "Det var inte alls så skrämmande som jag trodde! Jag räknar till tre åt er och sedan tar ni fart och flyger! Ett, två, TRE!" och så flög även Drivkraft och Tro över ravinen med en lian. Äventyrarna klättrade ner från det stora trädets tredje gren. Trädet var enormt och gav bra skydd och skugga från solstrålarna. Att flyga med lianer hade tagit all kraft ur äventyrarna så de bestämde sig för att slå upp läger vid det stora trädet. Tro grävde fram lägerutrustningen ur sin portfölj och tände en lägereld med hjälp av sitt förstoringsglas. Äventyrarna åt kvällsmål och kröp in i sina tält för att sova efter en tung dag.

Den andra sagan - läs i november

Följande morgon fortsatte Tabgänget sin färd. Efter att de promenerat en tid blev de överraskade av en enorm flock med fjärilar. "Titta hur fina fjärilar!" utropade Drivkraft. Fjärilarna skimrade omkring dem i regnbågens alla färger. Tro började undersöka fjärilarna med sitt förstoringsglas. "Projektorfjäril, pekplattefjäril, programmeringsfjäril..." mumlade hen för sig själv och jämförde de olika fjärilarna. Fjärilarna svärmade ovanför äventyrarna lite som att de skulle titta på vem dessa främlingar egentligen var. Fjärilarna var inte vana vid att äventyrare skulle komma på besök i deras hem i den tropiska regnskogen. Medan de beundrade fjärilarna blev Lugn överrumplad av vrålhunger. "Min mage säger att det redan är tid för mat", gnydde Lugn med kurrande mage. "Mitt i den här flocken är det nog inte bra att pausa för att äta. Kom med så röjer jag en väg för oss till en lugnare plats", sa Lycka och drog fram sin djungelkniv. "Jag har en bättre

idé!” utropade Tro. Tro grävde en liten glasflaska fram ur sin väska och den innehöll glittrande silverfärgad vätska. ”Vi tar några droppar av min multilitteracitetsdryck. Med hjälp av den krymper vi för en stund till så små som telefonmyrorna och vi kan krypa under fjärilsvärmen!” Turvis tog äventyrarna en klunk av Tros multilitteracitetsdryck, blev lika små som telefonmyrorna och kröp under fjärilsvärmen till en lugn plats. I ett huj återvände de till vanlig storleks äventyrare och då öppnade sig en skyddad plats framför dem. ”Det här är en bra plats att vila och äta på”, konstaterade Lycka och äventyrarna kunde vila lite och ha en välförtjänt matpaus.

Den tredje sagan - läs i januari-februari

Det var igen dags att fortsätta äventyret genom daghemmet. Äventyrarna packade sina ryggsäckar och tittade upp rätt riktning för sin rutt på kompassappen på Drivkrafts pekplatta. ”Sväng höger och sedan fortsätter resan 10 kilometer västerut”, anvisade Lycka. ”10 kilometer?! Det är en helt galet lång väg!” konstaterade Lugn lite oroad. ”Efter det är vår destination redan nära, så månne inte vi fortsätter vår resa!” uppmuntrade Tro. Äventyrarna svängde till höger och fortsatte sin färd ledda av Lycka. Lycka röjde en stig åt dem genom ormbunkarna med hjälp av sin djungelkniv, Drivkraft räknade resans längd med hjälp av en stegmätare, Tro undersökte rankorna med sitt förstöringsglas och Lugn samlade växter i sin mapp som minne från resan. ”Hysch, stanna! Var helt tysta och se försiktigt framför er!” viskade Lycka som ledde gänget. De andra stannade och såg långt framför sig. Där såg de fyra gula och fläckiga långa ben. ”Titta uppåt! Dess huvud når ända upp till trädtopparna! Vad är det riktigt för något?” undrade Lugn. ”En technogiraff!” ropade Drivkraft. Giraffen njöt av bladen i de höga träden så intensivt att äventyrarna bara hörde ett smaskande då de med näsorna i vädret såg upp mot himlen. ”Dess huvud träffar ju molnen, jösses vad hög den är!” tjöt Tro. ”Hysch, vi ska inte störa då den äter”, hyschade Lycka. Äventyrarna började fundera på hur de kunde fortsätta sin färd utan att störa technogiraffens matstund. ”Tro, gräv fram fjärrkontrollen ur din väska och justera ljudvolymen helt av. Så kan vi för en stund få ljuden stängda och technogiraffen hör inte ljud som vi för. Sedan kan vi smyga genom gräset vid giraffens fötter och komma förbi”, föreslog Drivkraft. ”Bra idé!” konstaterade Lycka. Tro grävde fram fjärrkontrollen ur sin portfölj och frågade: ”Är alla klara? Jag trycker nu på minus-knappen och tystar ljuden. Sedan visar jag tummen upp och vi kan fortsätta vår färd.” Tro justerade bort ljudvolymen helt, visade tummen upp och började leda de andra försiktigt men bestämt förbi technogiraffen. Gruppen rörde sig försiktigt i kö i samma takt. Sträckan kändes lång och tuff. Gruppen ville försäkra sig om att de inte störde giraffen och fortsatte gå tyst även efter att de kommit förbi giraffen. Då mörkret smög sig på stannade Tro, som lett gruppen, tog fram fjärrkontrollen och satte ljudvolymen tillbaka till normalläge. ”Huh, det gick ju fint trots att det var tufft. Bra att technogiraffen fick äta i lugn och ro”, sade Tro. ”På tal om att äta så börjar jag vara jättehungrig och trött”, beklagade sig Lugn. ”Efter den där passeringen är det nog bra att slå upp läger för natten och tanka magen full med mat och dryck”, bestämde Lycka. Äventyrarna grävde fram lägerutrustningen ur sina ryggsäckar och började koka kvällsgröt vid lägerelden. Efter att ha satt upp tälten och ätit kvällsgröt kröp de in i sina sovsäckar för att sova.

Den fjärde sagan - läs i april-maj

Morgonen grydde i den tropiska regnskogen och äventyrarna vaknade till solsken som tittade fram mellan lövträden. De packade ihop sitt läger och dubbelkollade att lägerelden var ordentligt släckt och att allt skräp hade städats undan. Lugn kollade på sin telefons kompassapp rätt riktning och så fortsatte de sitt äventyr genom daghemmet. Lianerna gungade i den svaga vinden och från trädtopparna kunde man höra tukanerna sjunga. Efter timmar av promenerande stötte äventyrarna på en digisengångare. Sengångaren låg utsträckt mitt på rutten och stördes inte alls av äventyrarnas ljud. ”Titta, en digisengångare!” hojtade Tro. ”Varför ligger den bara där?” undrade Lugn. Drivkraft grävde fram pekplattan ur fickan och började läsa: ”Digisengångare är särskilt anpassade till att leva i träd och i närheten av träd. De rör sig mycket långsamt och tar sig ner från träden bara ungefär en gång i veckan.” ”Den vilar sig alltså nu efter maten”, sa

Lycka och började försiktigt närma sig sengångaren. Sengångaren rörde inte på sig ett dugg. Äventyrarna funderade tillsammans på hur de kunde få digisengångaren i rörelse och bort från deras rutt. "Hur skulle det vara om vi skulle göra en rutt åt den till trädet och längs rutten skulle det finnas digisengångarens favoritmat, alltså blad från träden?" föreslog Tro. "Bra idé! Samla alla en famn full med blad och sedan kan vi sätta ut dem som en rutt till den där grönskande och lummiga trädstammen", rådde Lycka de andra. Äventyrarna gick med samlade krafter omkring och plockade delikata blad från träden och gjorde en rutt av dem. De väckte digisengångaren försiktigt med sång. Digisengångaren gläntade på ögonen och så en smaskig rutt gjord av trädens löv. Den sträckte på sig, började försiktigt röra sig och äta ett blad i taget längs rutten. Tabgänget var ivriga för att planen lyckats men ville inte störa sengångarens långsamma färd från Tabgängets rutt. Däremot bestämde de sig för att hålla en liten mat- och dryckespaus medan de följde med hur sengångaren rörde sig. Då sengångaren äntligen kom till trädet klättrade den nöjd upp på en trädgren för att fortsätta sova. Tabgänget kunde fortsätta sin resa. De hann inte gå långt innan Lugn plötsligt ropade till: "Hej, se på den där ljusglimten mellan lianerna!" Den modiga Lycka tog fram sin djungelkniv och började vifta mot lianerna. Tro började springa för att undersöka ljuset och ropade samtidigt till Drivkraft: "Kom och hjälpa! Här syns en skylt med siffror och bokstäver!" Drivkraft rusade till Tro och berättade ivrigt: "Där syns ju en pil till höger och det står UT! Här kommer vi igenom vårt äventyr", sa Drivkraft. Så kom vännerna igenom den tropiska regnskogen och avslutade sitt äventyr.