



Digipassens material

Femmisar



Siuntio
Sjundea

Småbarnspedagogikens Digipass

Material: Miika Smolsky

Berättelse: Miika Smolsky & Emmi Wentzien

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

Detta hör till materialet:

- Affisch "Tabgängets digiäventyr"
- Småbarnspedagogikens digipass för femmisar
- Digipassens material för femmisar
- 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 mot förskolan. Med på resan är distraherade Drivkraft, fundersamma Tro, blyga Lugn och modiga Lycka. För att komma till förskolan ska de klara sig igenom en torrare än torr savann. Var redo, eftersom denna savann inte är helt vanlig, utan en digisavann. Under sin resa stöter de på enorma hinder samt spännande äventyr. Håll i era pekplattor, nu far vi!

Resan börjar

Det var tidigt en sensommarmorgon då Tabgänget kom till utkanten av den vida savannen. Ett äventyr skulle börja. Det kommer inte att vara lätt att ta sig genom savannen, eftersom den är full med sand. Solen steker på hela dagen, men då mörkret faller blir det iskallt. På savannen finns knappt träd eller annat skydd. Som tur har varje medlem i Tabgänget förberett sig för den kommande prövningen på sitt eget sätt, förutom Drivkraft som hade glömt bort hela starten. Tro har packat en stor bok om savanner i sin portfölj samt studerat alla djur som bor på savannen på förhand. Mest ser hen fram emot att stöta på en skarvsladdgiraff. Lugn har redan satt solkräm på och tagit med myggsprej för säkerhets skull. Hen har redan hemlängtan till daghemmet där de bekanta skötarna har tagit emot en ny barngrupp. Lycka är däremot inte rädd för något. Inför resan har hen vässat sin djungelkniv och tvättat savannahatten. Lycka väntar mest på att få tälta på savannen och möta en storbitelefant.

Morgonen hade redan ljusnat då Tabgänget började sin färd mot förskolan med huvudena högt och ryggsäckarna fyllda med färdkost. De hann inte särskilt långt innan de fick känna av den gassande solen från himlen. Äventyrarna bestämde sig för att stanna för att dricka samt sätta på av solkrämen Lugn hämtat med sig. "Åh, vad varmt här är, till och med min djungelkniv har börjat smälta", sa Lycka. Plötsligt kom Drivkraft på: "Jag kan programmera ett digiparasoll runt oss!" "En röd triangel, två blåa cirklar, fem gula cirklar, 1, 2, 3..." mumlade Drivkraft. Som ur intet uppenbarade sig ett gigantiskt digiparasoll ovanför dem, och det skyddade dem från solens gassande strålar. Tabgänget fortsatte nöjda sin resa.

Den första äventyrsdagen började lida mot sitt slut och äventyrarna började slå upp läger. Arbetsfördelningen var klar: Drivkraft satt upp tältet, Lycka byggde ett skyddsstaket runt lägerområdet och Tro tände lägerelden genom att utnyttja de sista solstrålarna med sitt förstoringsglas. Lugn räknade ut deras specifika position med hjälp av stjärnorna som syntes i himlen och markerade positionen i telefonens kartapp. Då lägret var byggt tog alla fram sin matsäck ur sin ryggsäck och började äta. Till slutet av måltiden grillade de marshmallows och talade om dittan och dattan. "Visste ni, att de små bitskalbaggarna är bland de äldsta djuren på savannen? De har levt här redan fyra miljarder år. De gräver små tunnlar i sanden och bor där", berättade Tro. Lugn berättade sin vana trogen dagens fakta: "Idag är det Hilmas namnsdag, solen går upp här på savannen klockan 5:12 och går ner 19:24. Idag har vi gått 13,7 kilometer och tagit 23 543 steg." Som ett avslut på kvällen bestämde sig Lycka för att berätta en skräckhistoria om hårdskivsfladdermöss. Lugn tyckte den var lite skrämmande. Innan läggdags släckte Tabgänget lägerelden och drog sig tillbaka till tältet och in i sina sovsäckar. "God natt alla", sa Drivkraft. Så avslutades Tabgängets första dag genom savannen mot förskolan.

Den andra sagan - läs i november

Tabgängets dag grydde då Lycka vaknade först. Hen tände lägerelden och satte gröten och puttra i kastrullen. En timme senare var alla vakna, gröten hade ätits upp och lägret hade rivits. Det var dags att fortsätta färden. Våra äventyrare hade inte hunnit särskilt långt innan dagens första utmaning var framför dem. Det fanns kvicksand framför dem! Uppskrämd sa Lugn: "Man kan inte gå dit, bäst att bara ge upp och gå hem!" "Ingen fara, jag har en papperskarta i min portfölj och kan hitta en ny rutt åt oss!" sade Tro. På platsen de för tillfället var på fanns ingen internetuppkoppling. Tro undersökte och mätte sin karta en stund och sade sedan: "Oj nej, om vi går runt kvicksanden hamnar vi gå 15,3 kilometer extra. Det innebär

vandring som motsvarar en hel extra dag." "Vi kunde stanna här och äta och fundera på olika alternativ", sa Lycka och grävde fram sitt stormkök. Vännerna förberedde och åt en smaklig måltid. De höll redan på att diska då Drivkraft så en sladdskalbagge och ropade till: "Jag vet! Jag vet, hur vi kan ta oss över kvicksanden!" "Berätta gärna till oss också", sade Tro. "Vi kunde göra en digidekokt med vilken vi kan förstora sladdskalbaggen och på dess rygg flyga över kvicksanden. För dekokten behöver vi bara tre granskott, fyra röda stenar, två gula stenar och, och, och..." började Tro stamma. "Jag kan plötsligt inte komma ihåg den sista ingrediensen", fortsatte hen besviket. "Det gör inget, jag kan kolla upp det från de databaserna jag färdigt laddat ner till telefonen", sade Lugn. Det tog inte länge innan den sista ingrediensen var utredd. Det var en bit av äggskalet från en infrarödfågel. Vännerna hittade de nödvändiga ingredienserna på savannen, förutom granskotten som fanns i Tros portfölj, och så gjorde de en dekokt. Dekokten var inte en traditionell vätska utan den var en hologramdekokt som fanns i digitalt format. Dekokten styrdes med en kontroll (som såg ut som en spelkontroll) ovanför sladdskalbaggen, och sedan hördes "väs", "plopp" och "pang". Den lilla lilla skalbaggen blev så stor att man kunde klättra upp på dess rygg. Vännerna klättrade upp på ryggen och då flög skalbaggen dem till andra sidan kvicksanden. Då vännerna klättrat ner från ryggen blev skalbaggen igen liten och flög iväg. Vännerna fortsatte sin färd genom att klättra upp för en hög backe. Då de var uppe på toppen av backen var de så trötta så de bestämde sig för att slå läger för natten. På kvällen, medan de grillade marshmallows, kunde de ännu beundra den fantastiska solnedgången som syntes från toppen av backen.

Den tredje sagan - läs i januari-februari

Följande dag höll bara på att börja då Lugn vaknade till ett stort vrål. "Hjälp!" skrek Lugn förskräckt. Även de andra vaknade. Lycka, som var modigast, vågade öppna tältets dragkedja en aning och kikade ut för att se vad som hände. "Det är en bittandstiger!" sa Lycka ivrigt. "Men hur kommer vi förbi den?" frågade Lugn. Jag kanske har några godbitar här någonstans", sa Tro och grävde i portföljen. Tro hittade en påse godbitar i portföljen. "Nu måste vi bara fundera ut hur vi kan lura tigern att gå någon annanstans", funderade Drivkraft, vars fel hela saken egentligen var. Han hade varit oaktsam och glömt kanterna på sin kvällsmålsmörgås på en sten föregående kväll, och det hade lockat den hungriga tigern till platsen. "Här under min hatt har jag en programmeringsrobot i gömman!" sa Lycka. Så satt de fast en godbit i roboten med ett snöre och började programmeringen. "Fem tryck framåt, sväng höger, sex tryck framåt och ännu för säkerhets skull en sväng vänster och tre framåt", mumlade Drivkraft medan hen programmerade instruktionerna i roboten. "Nu borde roboten styra tigern så långt att den inte känner doften av oss", sa Lycka och tryckte på robotens turbo-knapp. Roboten rusade iväg i hård fart med tigern efter sig. Då tigern var utom synhåll samlade vännerna sina saker och fortsatte sitt äventyr.

Den fjärde sagan - läs i april-maj

Den sista morgonen var redan i farten då Tabgänget kröp ur sina tält. Lycka hade stigit upp tidigt för att koka varm kakao åt alla, så att våra äventyrare skulle orka ta sig genom dagens sysslor. Då alla hade samlat sitt pick och pack började resans sista etapp mot förskolan. Efter att ha vandrat i några timmar stötte äventyrarna på dagens första utmaning. Framför dem växte så stort och tätt digigräs att man inte kunde ta sig genom det. Grässtråna bestod av enbart ettor och nollor och var minst fem meter höga. Våra äventyrare stannade till för att tillsammans hitta på lösningar. Plötsligt kom Lycka på en bekant sång från dagis och började sjunga: "Vi kan inte gå över det. Vi kan inte gå under det. Vi kan inte gå runt det. Vi måste gå igenom det." Hen började klyva digigräset med sin djungelkniv så att ettorna och nollorna flög hit och dit och en liten korridor öppnade sig i gräset, som våra äventyrare kunde följa för att fortsätta resan. Efter gräset hade de bara några kilometer kvar. Det enda problemet var att Drivkraft i sin oaktsamhet satt på sig sina gamla dagisskor då de gick, och de var alldeles för små. På grund av den långa vandringen hade ena skon fått ett stort hål vid stortån och man kunde inte längre gå med skon. Tack och lov hittade de tejp i Tros portfölj, reparerade skon och kunde fortsätta resan. Efter några kilometers vandring hojtade Drivkraft:

”Förskolan! Jag ser den!” ”Sant sant, där hägrar redan destinationen”, sade Lycka. Vännerna började springa mot förskolan, men stannade plötsligt upp. Framför förskolan fanns en stor port som var låst. På porten fanns en liten lapp. Äventyrarna kunde inte riktigt ännu läsa, men tur var så fanns en app i Lugns telefon som kunde ändra skrift till tal. ”Välkommen till förskolan! För att öppna porten måste ni ännu lite fundera på allt ni lärt er och mata in dem i digilåset i rätt ordning”, hörde de från telefonens högtalare. ”Hmm, jag kommer nog inte ihåg vad vi gjorde. Vi kommer aldrig att få upp porten”, sa Drivkraft besviken. ”Jag kommer ihåg att vi i början av äventyret gjorde ett digiparasoll”, sa Lugn. ”Jag kommer ihåg att vi gjorde en digidekokt för att förstora sladdskalbaggen”, sa Tro. ”Jag kommer ihåg då vi programmerade programmeringsroboten för att lura bittandstigern”, påminde sig Lycka. ”Nu minns jag också! Vi hamnade ju skära ner digigräset för att komma igenom!” ropade Drivkraft. Tillsammans matade vännerna in koden i låset: digiparasoll, digidekokt, programmeringsrobot samt gräs. Porten öppnades och Tabgänget kom in på ett nytt spännande äventyr i förskolan.