



# Digipassens material

**Förskolan**



Siuntio  
Sjundea



Småbarnspedagogikens Digipass

Material: Miika Smolsky

Berättelse: Miika Smolsky & Emmi Wentzien

Bild: Senni Ojaniemi

Bakgrund: Craiyon LLC 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 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 figurkortet.
- Läs hela första sagan.
- Dela ut digipass åt varje barn.

## Detta hör till materialet:

- Affisch "Tabgängets digiäventyr"
- Småbarnspedagogikens digipass för förskoleelever
- Digipassens material för förskoleundervisningen
- Figurkort

Allt material finns även som utskrivbar digiversion på Sjöundeå 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 äventyr från förskolan till skolan. Med på resan är distraherade Drivkraft, fundersamma Tro, blyga Lugn och modiga Lycka. För att komma till skolan ska de överleva genom en fuktig dimskog. Dimskogen finns högt i skyarna på toppen av bergen. Var redo, eftersom denna 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

Ett nytt äventyr har börjat från förskolan till skolan. Vårt Tabgäng har under sommaren förberett sig för resan. Drivkraft hade redan lite lärt sig addera och subtrahera, Tro hade som vanligt lärt sig utantill alla regnskogens invånare och växter, Lugn hade för säkerhets skull tagit med sig tre olika par regnbyxor och Lycka hade tvättat sig under armarna och polerat sina vandringskor.

Vännerna påbörjade ivrigt sin resa. Dimskogen var belägen högt bland bergstopparna och var full med djur som stod på lur. Det var mycket fuktigt i skogen och träden var över 50 meter höga. Man kunde just och just se trädtopparna. Lugn var lite nervös men som tur var lugnade Lycka ner hen. Bland trädtopparna bor mobilschimpanser, och en av dem var nere vid marken för att äta. Vännerna stannade för att hälsa på mobilschimpansen och Lugn tog en bild på den med kameran på telefonen. Just då vännerna skulle fortsätta sin resa nappade schimpansen tag i Tros portfölj och ilade iväg till toppen på ett 50 meter högt träd. "Oj hjälp, i portföljen fanns alla mina saker för natten samt allt annat viktigt jag behöver för att överleva resan", hojtade Tro. "På något sätt måste vi få ner den därifrån", sade Lycka som alltid håller sig modig. "Jag skulle ha haft en stege i min portfölj, men nu hjälper de knappt mer", sade Tro besviket. "Jag vet hur vi får portföljen tillbaka!" sa Drivkraft. "Med genomlysningsskameran på min pekplatta kan vi undersöka omgivningen och observera om här kunde finnas något som vi kunde klättra i trädet med", fortsatte hen. Drivkraft tog fram sin pekplatta och började filma omgivningen. "Hör ni, det där trädet är ju ihåligt!" ropade hen ivrigt till och pekade på trädet bredvid. Vännerna sprang till trädet och så var det, bakom bladen fanns det i trädet ett litet hål längs vilket man kunde krypa ända upp till trädets topp. "Tänk att lösningen hela tiden fanns rakt framför våra näsor", sa Lycka. Eftersom hålet var så litet måste äventyrarna en stund överväga vem som kunde rymmas. Tro var långsmal så uppgiften föll på hen. Tro kröp upp till toppen av trädet. Med hjälp av brödsmulor från Drivkraft kunde Tro lura mobilschimpanserna och få tillbaka sin portfölj. Då Tro tryggt klättrat ner igen fortsatte våra äventyrare sin resa ännu i några kilometer. Då kvällen nalkas söker äventyrarna en övernattningsplats där de sätter upp sitt tält och går och sova. "Värst vad vi hade en spännande dag", sa Lugn redan lite trött. "Då mobilschimpansen tog Tros portfölj var det riktigt spännande", sa Drivkraft. "Jepp, vi hade nog en spännande dag", konstaterade även Tro. "God natt alla", sa Lycka.

## Den andra sagan - läs i november

Följande dag grydde redan då Tabgänget vaknade till en pixelkakaduas sång. Då lägret tagits ned och morgonmålet ätits upp gick äventyrarna iväg mot dagens äventyr. Mitt på dagen överraskades de av ett häftigt skyfall. "Regn är mycket typiskt i dimskogar. Faktum är att här regnar minst 2 000 millimeter i året", berättade Tro, som lärt sig detta utantill innan resan startat. Vännerna hittade en grotta där de kunde vara i skydd för regnet. "Oj nej, alla sidor i min mapp har blivit blöta och helt förstörts", sade Lugn ledsamt. "Det gör inget Lugn, vi kan skanna alla sidorna med min pekplatta. Min pekplatta är vattentät!" sa Drivkraft. Sedan skannade Drivkraft alla sidor i Lugns mapp till sin pekplatta och skickade dem i digitalt format till Lugns telefon. Lugn såg på sin telefon att det borde ösregna resten av dagen, så äventyrarna bestämde sig för att slå upp läger i grottan över natten. Det enda problemet var att våra äventyrare var helt dyblöta och hungriga. "Här i min portfölj har jag vedklabbar som vi kan använda för att göra upp en lägereld", sa Tro. "Fast jag glömde tändstickorna hemma. Vi kan inte ens använda mitt förstöringsglas för att tända elden,

eftersom solen inte skiner in i grottan”, fortsatte hen. ”Ingen fara, vi lyser igenom förstoringsglasat med min telefons ficklampa. Det borde fungera om jag sätter på solfunktionen i min telefon”, hittade Lugn på. Vännerna gjorde så och fick lägerelden tänd. Vännerna stekte korv till kvällsmål och sjöng sånger, tills Drivkraft plötsligt kom på: ”Min pekplatta har en pianoapplikation och med den kan jag spela musik för oss.” ”Jag tror mig ha en gitarr i min portfölj”, fortsatte Tro och grävde i portföljen. Lycka satt små stenar i sin hatt och skakade på den så den lät helt som maracas. Vännerna sjöng och spelade sent in på kvällen tills de lyckliga gick i säng och hoppades på att regnet skulle lätta under natten.

### **Den tredje sagan - läs i januari-februari**

Våra äventyrare steg upp tidigt då de hade den mest spännande delen av resan framför sig. De skulle resa längs en fors för att nå sin destination. Då de kom till forsen grävde Tro fram en uppblåsbar gummibåt ur sin portfölj och en paddel åt alla. Gummibåten fylldes och resan påbörjades. Var och en måste styra hårt med hjälp av paddlarna i svängarna, så att de inte skulle åka på grund. Först höger, sedan vänster, sedan rakt och så vidare. Efter några timmar var alla redan trötta efter det tunga paddlandet så de bestämde sig för att stanna och vila en stund. Gummibåten drogs upp på land och vännerna satte sig ner på en fallen trädstam för att äta lite mellanmål som nötter och torkade bär. ”Pust, jag är helt slut av att paddla”, sa Drivkraft. ”Jag med”, fortsatte Lugn. Tro undersökte kartan hen hittat i portföljen samt terrängen omkring. ”Enligt mina beräkningar har vi färdats re kilometer och har ännu femton kvar” sa hen till slut. ”Jag är redan nu helt slut, hur ska vi orka med slutet av resan?” suckade Lugn. ”Fäste ni andra uppmärksamhet på hur floden slingrade sig då vi kom?” frågade observanta Lycka. ”Jag insåg inte att tänka på det”, sade Drivkraft förundrat. ”Floden upprepade hela tiden ett visst mönster: först åt höger, sedan åt vänster, sedan rakt, därefter vänster igen och till slut till höger”, sa Lycka. ”Sant, och det kan man även märka här på kartan”, sa Tro. Floden hade en gång i tiden byggts digitalt så att den upprepade samma mönster. ”Jag kan programmera paddlarna att paddla enligt det mönstret med hjälp av små motorer”, sa Drivkraft som visste mycket om programmering. Motorerna hittades i Tros portfölj och installerades i gummibåten och därefter programmerade Drivkraft det specifika mönstret i de små motorerna. Resan fortsatte igen och våra vänner kunde njuta av vyerna under resan. Tro undersökte ivrigt naturen och tog med sig prover för senare användning. Lycka granskade omgivningen för rovdjur och Drivkraft pysslade lite med ditt och datt. Lugn å sin sida höll sig säkert i mitten av båten med flytvästens snören ordentligt fästa. Då de kom till ändan av floden hade det redan hunnit bli kväll och våra äventyrare bestämde sig för att slå upp läger för natten och samla krafter för de sista krafttagen under förskoleåret.

### **Den fjärde sagan - läs i april-maj**

Den sista etappen från förskolan mot skolan skulle just börja och våra äventyrare vaknade ännu under den sista dagens morgon fulla av förväntan för dagens äventyr. Då morgonmålet var uppätet, lägret nedtaget och sakerna packade började Tabgänget sin resa. Lugn var lite nervös över framtiden medan Lycka var mycket ivrig och inte kunde vänta på vad som skulle hända. Resan hade börjat och dagen var redan så varm den kunde bli, alltså mitt på dagen. Drivkraft, som var hårig, blev svettig i det varma och fuktiga klimatet. Tro hade tack och lov solfjädrar åt alla i sin portfölj, så alla fick lite svalka. Då resan fortsatte blev skogen allt tätare och det blev svårare att ta sig fram. ”Jag kan röja en rutt åt oss med min djungelkniv”, sa Lycka och började frenetiskt bryta av växter samt röja en väg åt de andra. Lycka hade redan hunnit försvinna ur synen då det plötsligt hördes ”Duns!” och ”Hjääääälp!”. Drivkraft, Lycka och Lugn sprang snabbt fram för att se vad som hänt. Lycka hade haft så hård fart på att hen omedvetet sprungit rakt ner för ett stup. Tur att det fanns ett litet klippusprång nedanför stupet och Lycka hade dunsat rakt i det. ”Slog du dig”, frågade Lugn oroat. ”Inte egentligen, jag blev lite skräm”, sa Lycka, som redan tyckte situationen var lite rolig. ”Vanligtvis händer det sådant åt mig”, sa Drivkraft. ”Nu borde vi bara hitta på hur vi får upp dig därifrån”, sa Tro. Efter att de funderat en stund beslutade de sig för att göra en repstege av de lianer som hängde i träden, och sedan skulle Lycka kunna klättra upp. ”Det här är ju helt som att programmera”, sade Drivkraft

som blivit ivrig. Hen gjorde ett noggrant arbete. Då stegen var byggd och Lycka klättrat upp till de andra, började vännerna fundera på varför det fanns en ravin här trots att det inte var markerat på kartan. "Det är nog underligt, enligt min pekplatta borde här inte finnas en ravin", sa Drivkraft. "Ravinen syns inte heller på min papperskarta", sa Tro. "Det var nog märkligt", sa Lycka. "Jag tänker undersöka saken närmare med mitt förstoringsglas", sa Tro och började undersöka närmiljön med sitt förstoringsglas. Efter en stunds undersökning sa hen: "Helt som om marken krusar på något konstigt sätt just här." "Jag ska se på telefonens databas om där kunde finnas info om saken", sa Lugn. Efter att ha undersökt en stund utropade hen: "Det är ett virus!" "Sant, det förklarar ju saken", sa Lycka. "Hur kan vi avlägsna viruset?" undrade Drivkraft. "I min portfölj har jag en kodnyckel för digivärlden och så kan vi öppna koden och reparera den", sa Tro. Tro grävde fram nyckeln ur portföljen och viftade omkring med den som med en trollstav. Ur intet uppenbarade sig en svart ruta med mycket siffror och bokstäver. Digivärlden har programmerats med kod och programmerats att se ut just så som den ser ut. Då ett virus slår till betyder det att ett fel uppstår i koden, det vill säga i siffrorna och bokstäverna. Efter att ha undersökt siffrorna och bokstäverna en stund sa Drivkraft: "Där är ett fel, det borde stå 'azh893re' men nu står där 'eee33hy4'." Drivkraft rättade koden och sedan försvann rutan av sig själv. Ett buller hördes och marken började skaka. Marken rörde sig och ravinen försvann. Nu fanns det likadan skog här som överallt. Vännerna fortsatte sin färd. Då kvällen redan började krypa på kom vännerna till ett stort vattenfall. "Vad underligt, skolan borde finnas här", sa Tro förundrat. "Men här är den ju", sa Lugn. "Skolan finns bakom vattenfallet och för att komma till den ska vi på något sätt ta oss genom vattenfallet", fortsatte hen. Vännerna gick närmare och ett hologram på ett huvud kom fram ur vattnet. "Välkomna till skolan! Här väntar ett spännande äventyr på er. För att komma till skolan måste ni ännu lite fundera på vad allt ni lärt er i förskolan och daghemmet", förkunnade rösten. Efter att ha funderat en stund kom de ihåg: "Vi har i alla fall programmerat, undersökt information med digitala apparater, tagit bilder samt använt olika digiapplikationer", sa Lycka. "Helt rätt", sa det talande huvudet och försvann lika snabbt som det kommit. Marken började skaka igen, mitt i vattenfallet uppstod en öppning och en bro steg upp från under vattnet. Våra vänner skyndade längs bron in i vattenfallet och då stängdes öppningen i vattenfallet och våra äventyrare försvann till skolan. Nu väntar nya äventyr i skolan.