

Sjundeå kommuns
Digitutor-projekt
2022–2024

Här kommer digilekarna!

Lekar för 1–6 åringar

Digitutorerna Senni Ojaniemi och Emmi Wentzien

Här kommer digilekarna!

Lekar för 1–6 åringar



Sjundea kommuns
Digitutor-projekt 2022–2024

Digitutorerna Senni Ojaniemi och Emmi Wentzien

Julkaisija: Sjundeå kommun

Text och foton: Senni Ojaniemi ja Emmi Wentzien

Design och layout: Lena Malm

ISBN 978-952-65379-2-4 (PDF, swe)

Tryck: M&P Paino, Lahtis 2024

Innehåll

Inledning - 4

Vi förverkligar en egen bok - 7

Tips på digilekar - 8

Projektets förlopp - 8

Teaterföreställningens magi - 13

Tips på digilekar - 14

Projektets förlopp - 14

Transportera djur till djurparken - 17

Tips på digilekar - 18

Projektets förlopp - 20

Fotografiers berättelse - 23

Tips på digilekar - 24

Projektets förlopp - 24

Matens resa från butiken till tallriken - 27

Tips på digilekar - 28

Projektets förlopp - 28

Magikerns sakordning - 31

Tips på digilekar - 32

Projektets förlopp - 32

Göra en egen animation - 35

Tips på digilekar - 36

Projektets förlopp - 36

Digital konstutställning - 39

Tips på digilekar - 40

Projektets förlopp - 43

Äventyr i ljudvärlden - 45

Tips på digilekar - 46

Projektets förlopp - 46

Gruppens presentationsvideo - 48

Tips på digilekar - 49

Projektets förlopp - 50

Slutord och tack - 52

Inledning

På sommaren 2022 beviljade Undervisnings- och kulturministeriet Sjundeå kommun specialunderstöd för utvecklingsprogrammet Nya läskunskaper, som var en del av Undervisnings- och kulturministeriets mer omfattande läroprogram Utbildning för alla. Sjundeås digitatorers syfte var att genom utvecklingsprogrammet Nya läskunskaper stärka barns jämlika möjligheter lära sig digitala färdigheter i båda språkgrupperna (dagem, familjedagvård, förskoleundervisningens kompletterande småbarnspedagogik).

Vi utvecklade olika digilekpaket som beaktar barnets ålder samt gruppens behov. I digilekpaketen erbjuds mångsidiga möjligheter att bekanta sig med digitala färdigheter genom att öva på multilitteracitetsfärdigheter, programmeringskunnande samt data- och kommunikationsteknologiskt kunnande. I projektinnehållet lägger man vikt på barnens delaktighet samt på, att förverkliga projekt mångsidigt genom olika verksamhetsstunder. Man bekantar sig med säkerhetsfärdigheter genom att exempelvis öva på att begränsa offentligheten och synligheten av egna verk samt genom att bekanta sig med åldersbegränsningar och i hur någon skrämmande sak fås bort från skärmen. Logiskt tänkande övas mångsidigt genom olika lekar. Med hjälp av paketen stöder man även varje enhets pedagogiska digitala kunnande.

Med varje barngrupp förverkligade man ett projekt som räckte två veckor och som presenterats på förhand, och som var planerad att stöda digi- och kommunikationsfärdigheter via lek, beaktande barnets åldersnivå. I digilekpaketen finns mångsidigt olika verktyg för att öva multilitteracitetsfärdigheter samt data- och kommunikationsteknologiska färdigheter. För att förverkliga dessa utnyttjar man till exempel fotografering, videoinspelning och ljudinspelning. Genomförandet av projektet planerades tillsammans med barngruppens vuxna utgående från de färdiga paketen. I projekten beaktade man barnperspektivet; projektet och hur det framskrider planerades med barngruppen och barnen kunde välja och påverka exempelvis olika roller i projekten. Till paketen valdes för barngruppen just då lämpliga ämnen och lade till passliga eller nödvändiga pedagogiska mål. I projekten övade man mångsidigt på olika färdigheter exempelvis genom uppträdande, motion, sagor samt genom att undersöka naturen.

I digilekpaketen har man beaktat barngruppens ålder, utrymmen och antal personal. Lekprojekten som ingår i paketet är planerade att förverkligas genom att öva på samarbetsförmågor men möjliggör ändå arbete på egen hand. I paketen har man möjliggjort olika verksamhetsmiljöer och då paketens sysseltunder planerats har man beaktat stundernas lämplighet för barn

i åldern 0–6 år. I varje paket finns planerat sätt för verksamhet och för förverkligande, ämne samt plats för verksamheten och de är lätta att kombinera mellan olika paket. Projekten kan förverkligas på basis av klara planer som så, i mindre delar eller så kan man utnyttja de verktyg och verksamhetssätt paketen erbjuder då man planerar andra all dagliga aktiviteter.

Digilekpaketet har planerats för att fungera som färdigt botten och som hjälpverktyg i att lära sig digitala färdigheter. Digilekpaketets verksamhet är planerad att mångsidigt öva Sjundeå kommuns IKT-kunskapsnivåer i synnerhet med beaktande av barn i olika åldrar och deras behov. Innehållet är gjort att förverkligas oberoende av gruppens och ledarnas färdighetsnivå och erfarenhet. Vi hoppas att de färdiga projekten och tipsen ökar intresse och verktyg för att bekanta sig med den digitala världen.

Utgångspunkten för utvecklande av digilek-paketen har varit målen av planen för småbarnspedagogik och inläring genom lek. I paketet betonas mål för mångsidig kompetens: Förmåga att tänka och lära sig, Kulturell och kommunikativ kompetens, Multilitteracitet, Digital kompetens, Förmåga att delta och påverka. I projektet har också olika lärområden beaktats.

Viktiga punkter för oss vid planeringen av digilek-paketen var lätt ”ibruktagande” av verksamhetsstunderna, då övning av digi- och multilitteracitetsförmågor skulle bli en del av småbarnspedagogikens vardagliga verksamhet i enlighet med planen för småbarnspedagogik. Vid utvecklande av digilekprojekten beaktades också vårdnadshavarnas bekantande med multilitteracitetens betydelse i småbarnspedagogiken genom att betona pedagogiska delområden i daghemmets vardag samt deras betydelse i samarbetet mellan hemmet och småbarnspedagogiken. Digilek-paketet planerades lämpliga för alla

småbarnspedagogikens åldersgrupper med även beaktande av familjedagvård och förskoleundervisning. Digilekprojekten förverkligades under hösten 2022 och våren 2023.

I detta projekt ville vi i synnerhet betona inläring genom lek, verksamhet i enlighet med olika åldersgrupper samt utövande av säkerhetskunskaper med barn i småbarnsåldern. Vi ville hitta på ett roligt och inspirerande sätt att utöva inläring av multilitteracitet. Dessutom ville vi betona utvecklande av personalens digitala kunnande på ett sätt som skulle kunna förbli ett bestående verksamhetssätt. Så här föddes ”Digilek-paketet”, där digital inläring kombineras med lek, genom vilket man mångsidigt kan förverkliga olika verksamhetssätt.

Emmi Wentzien och Senni Ojaniemi
Projektets digitutorer



Vi förverkligar en egen bok

Nyckelord	Gemenskap, Gruppverksamhet, Sagotering, Välbefinnande, Trygghet och en hållbar livsstil
Lämplighet	2-5-åringar
Grunder för planen för småbarns-pedagogik	Förmåga att delta och påverka, Digital kompetens och Multilitteracitet
Redskap	iPad eller motsvarande smart enhet. Pysel- och ritmaterial (t.ex. kartong, färgpennor) Applikationen Book Creator eller motsvarande för att samla ihop den färdiga boken

Man kommer på idéer, illustrerar och producerar gruppens egen digibok genom att utnyttja sagotering. Barnen hittar själva på sagans figurer och berättelsens förlopp. Efter att man berättat sagorna kombineras de till en hel berättelse på vilken man producerar gruppens egen digi- eller ljudbok. Samtidigt bekantar man sig med medieläskunnighet samt digi- och programmeringskunnande enligt åldersnivå genom lek. Genom att undersöka sagornas uppbyggnad samt det hur sagan förändras när man ändrar händelsernas plats, övar man programmeringskunnande.

Sagoteringsmetoden ändrar det traditionella förhållandet barn-vuxen och ger barnet möjligheten att agera i ledarroll och den vuxna följer. Då en vuxen läser högt en saga så som barnet berättat, bibehålls upphovsrätten till den egna berättelsen. Sagoteringsmetoden stärker känslan av grupptillhörighet och självförtroendet och har grupperande inverkningar.

Tips på digilekar

Egen ljudbok

- * Man sparar barnens berättelser från sagoteringsstunderna genom att bara spela in ljudet. Gruppens vuxna hjälper att förverkliga ljudboken till enhetlig t.ex. genom att agera som berättare. Man fokuserar sig på ljud och ljudvärlden istället för illustration: Hurdana ljudeffekter kunde höras i berättelsen? Hurdan musik skulle passa i bakgrunden av berättelsen?

Egen digital bok

- * Sagoteringsstunderna sparas genom att spela in ljud. Barnen får lyssna på sina egna sagor och samtidigt rita bilder, planera figurer eller måla inspirerade av sin berättelse. Vuxna skapar av de klara teckningarna, pysslandet och berättelserna en enhetlig berättelse i en gemensam digital bok till exempel med Book Creator. Boken kan presenteras i exempelvis biblioteks presentationsutrymmen.
- * Man bekantar sig med färdiga sagoböcker och deras illustrationer. Man försöker med gruppen komma till liknande slutresultat som i exempelböckerna.
- * I illustreringen av boken kan man utnyttja olika digitala Easi Scope-mikroskop för att skapa sagolika bakgrunder. Till exempel kan en förstorad maskros se ut som en banandjungel.

Projektets förlopp

1. Planerar tillsammans med barnen en bok, lyssnar på barnens önskningar gällande den.
2. Undersöker noggrannare tillsammans olika sagor. Ger barnen redskap för att hitta på egna sagor och figurer som är med.
3. Barnen sagoteras och bokens sidor skapas på basis av berättelserna.
4. Materialet samlas ihop till en sammanhängande saga och presenterar den färdiga boken för vårdnadshavarna.

”Där är dinor och där är en ö med en havsorm.”





Mesikämmenet-gruppens förverkligande

Med gruppen Mesikämmenet (3–5 åringar) förverkligades en egen bok. Projektet påbörjades med ett planeringsmöte. Som metod för genomförande valdes barnens långtida favoritlek med magisk sand samt dinosaurierna som var med i sanden. Barnen fick leka fritt med magisk sand och dinosaurierna och föra projektet vidare enligt sina egna idéer. Leken fotograferades och

samtidigt spelades lekens ljud och berättelsen in på band. Barnen fick själva verka som ljudtekniker och fotografer. Inspelningarna användes i fortsättningen vid målningsstunder där man kom ihåg leken och målade inspirerade av inspelningarna. Bilderna, videorna och ljuden kombinerades till slut till en bok med applikationen Book Creator.

På magisk sand-dagen lekte man med magisk sand och djurfigurer. Inspelningen skedde genom fotografering, videoinspelning och ljud-





inspelning. Barnen fick också själva fotografera sina verk. Under dagen bekantade man sig med digitala säkerhetsfärdigheter genom att tänka vem som kan se fotografierna och fundera vad som är lämpligt att säga och vad som är olämpligt i berättelserna.

På pysseldagen målade man med vattenfärger samtidigt som man lyssnade på inspelningar av händelserna i dinosaurielekarna. Barnen fick fritt måla inspirerade av inspelningarna. I målningarna uppstod händelser från dinosaurielekarna men även många andra bilder och händelser som ljudinspelningarna påminde barnen om. De färdiga verken fotograferades, och barnens egna berättelser om målningarnas bilder och händelser spelades in.

Till slut tittade man med gruppen på boken som man hade gjort med Book Creator om digilekprojektet och mindes vad allt som gjordes under projektet. Med barnen diskuterades vad nytt man lärde sig och funderade om något kunde ha gjorts annorlunda. Barnen mindes väl alla sysselstunder. Alla barn gillade digilekprojektet och ville förverkliga en sådan på nytt. Gruppens

vuxna var också väldigt nöjda med projektet och förverkligandet av den. Det färdiga projektet framfördes för vårdnadshavarna på daghemmets vårfest.





***”Dom leker tafatt.
Tre äventyrade.
Vi föreställde dom.
Vi gjorde det hela.”***

Teaterföreställningens magi

Nyckelord	Kreativitet, Fri lek, Teater, Rollspel, Uppträdande, Talformågor, Språkkunskaper, Läskunskaper
Lämplighet	3-5-åringar
Grunder för planen för småbarns-pedagogik	Digitala förmågor, Multilitteracitet, Kulturell och kommunikativ kompetens, Förmåga att delta och påverka, En lärande gemenskap
Redskap	iPad eller annan smart enhet för videoinspelning Sagobok eller motsvarande källa (t.ex. Sagoapplikation, biblioteket) Pysselmaterial (t.ex. kartong, sax, botten för mask) Annan rekvisita (t.ex. rollkläder, leksaker)

I detta projekt får gruppens barn själva uppträda med en teaterföreställning de kommit på idéer till via sagor och som spelas in på video så att alla kan se den. Man kommer tillsammans med idéer till kulisserna, kostymeringen och händelserna i teaterpjäsen som uppträds. Den inspelade föreställningen visas till exempel för resten av gruppen, vårdnadshavarna eller en annan grupp. .

Genom att bekanta sig med olika sagor och pantomimuppträdande får barnen öva sina hörförståelsekunskaper på ett kreativt sätt, interaktionsfärdigheter samt att bekanta sig med skillnaden mellan fakta och fiktion. Projektet stöder barnets egen kreativitet genom att utnyttja lek i teaterpjäsen. Kunskaperna i skapande övas genom att pyssla teaterrekvisita. Enkelheten i videoinspelning gör att projektet kan förverkligas även med familjens minsta och då man visar upp inspelningen får man bekanta sig med vem som kommer åt att se videon och var den är sparad.

Tips på digilekar

Om barnets ansikte inte får filmas eller om barnet inte vill uppträda i pjäsen kan en del av eller hela teaterföreställningen göras med kasperdockor eller leksaker. Då teaterföreställningen görs med leksaker kan kameran ställas och filma på t.ex. golvet. Man kan reservera ett eget bord för dockteater, då dockor flyttas på från under bordet eller från kanten på bordet.

Kameran som reserverats för att spela in föreställningen kan placeras på ett stadigt underlag. Man behöver bara trycka på knappen för att starta/sluta videoinspelningen.

Man kan läsa sagan högt under föreställningen eller spela in den på förhand och avspela den på en annan anordning.

Projektets förlopp

1. Man läser sagor tillsammans med barnen och väljer en varav man gör teaterföreställningen.
2. Föreställningen planeras tillsammans med barnen: man lyssnar på barnens önsknings, hämtar rekvisita i utrymmen och pysslar rollkostymer.
3. Teaterstyckets inövning, framförande och videoinspelning.
4. Man tittar på den inspelade föreställningen med barnen och vårdnadshavarna.

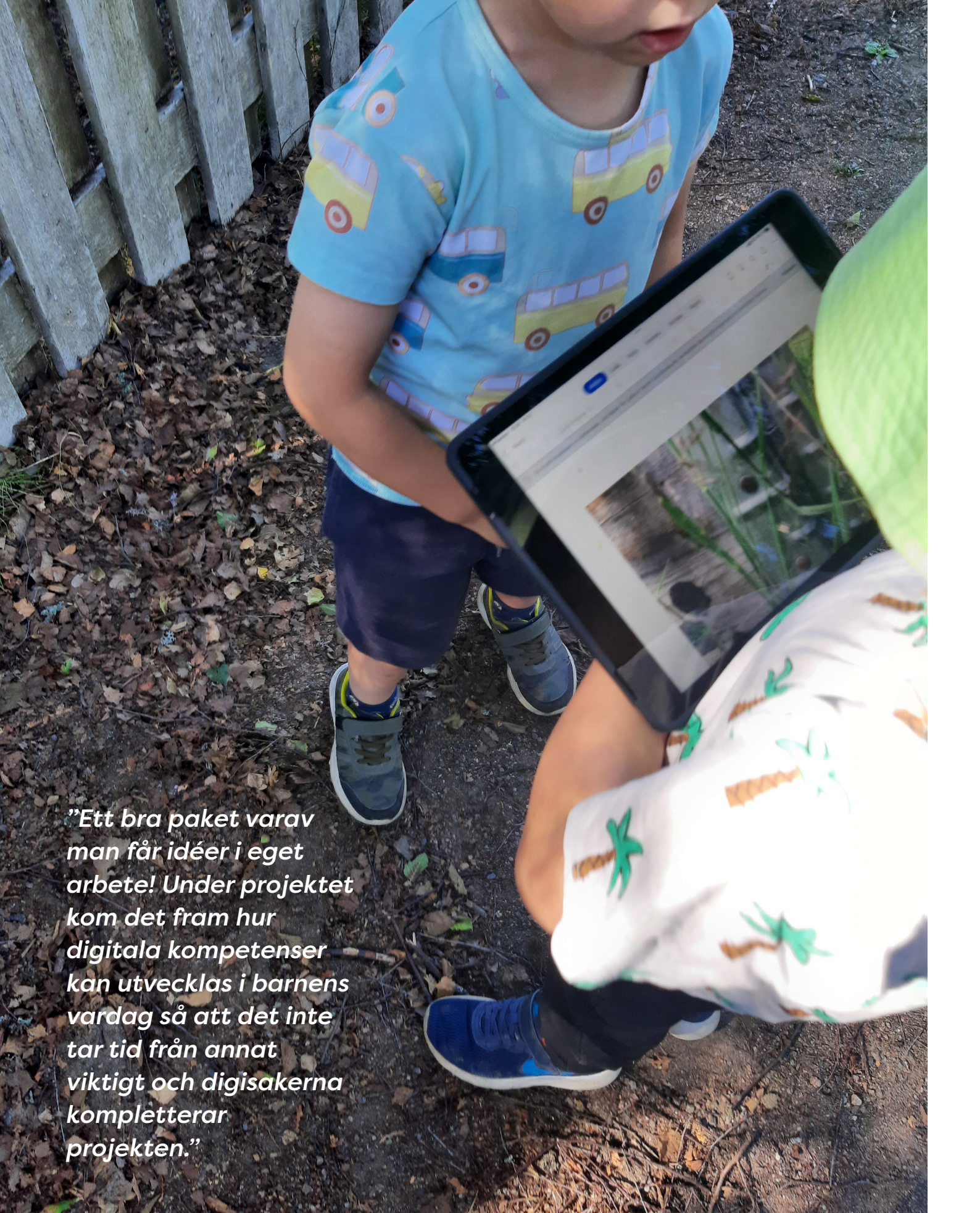
Nallemetsä-gruppens förverkligande

Nallemetsä-gruppens (3–5 åringar) färdigställande av animationer. Med gruppen bekantade man sig med färdigställande av animationer med en illustrerande video i applikationen StopMotion. Med barnen planerades animationsfilmernas teman med redskap, leksaker och ämnesalternativ som fanns färdigt i gruppen: rollkläder, mjukisdjur, djurfigurer, ponnyleksaker och små legon. Barnen hittade också på att använda handdockor i animationerna.


Den första gruppen förverkligade och byggde en ”Sonic-bana” som barnen utförde klädda i rollkostymer. Den andra gruppen började med att rita bakgrunden och bygga en Lego-värld av små legon. Den tredje gruppen började med att bygga och planera bakgrund för dockteatern och placerade tyg på bordet och ritningar i bakgrunden. Den fjärde gruppen valde ponnyleken som berättelse och började med att spela in ”Björnen sover”-sången på finska och svenska. Inspelningen kombinerades senare med den videoinspelade leken.

Grupperna spelade själv in sina projekt. Varje barn fick på sin tur verka som filmfotograf, uppträda eller röra på figurerna. När man var nöjda med projektet, diskuterade man ännu hurudana tankar arbetet väckte.

Till slut tittade man på den färdiga videon och diskuterade projektet tillsammans. Enligt barnen var det trevligt att förverkliga projektet, att göra det var inte svårt och det skulle vara roligt att göra flera digiprojekt i framtiden. Det färdiga projektet framfördes för vårdnadshavarna på gruppens vårfest.



”Ett bra paket varav man får idéer i eget arbete! Under projektet kom det fram hur digitala kompetenser kan utvecklas i barnens vardag så att det inte tar tid från annat viktigt och digisakerna kompletterar projekten.”



**”Sköldpadda, klapp-
igelkott. Den har
siskonkorvsoppa till
mat. Den har en boll
som man kan spela
och leka med.
Den påminner om
en hund.”**

IDA 33-23

SUPER

Transportera djur till djurparken

Nyckelord IKT-färdigheter, Programmeringsförmågor, Logiskt tänkande, Iakttagande, Kreativitet, Djur

Lämplighet 0–5-åringar

Grunder för planen för småbarns-pedagogik Digital kompetens, Multilitteracitet, Förmåga att tänka och lära sig, En lärande gemenskap

Redskap Pyssel- och ritsaker
Pysslade transportlådor för djur
Pysslade djur eller leksaksdjur

I programmering delar man information som behandlas med hjälp av olika variabler. Variablerna reserverar ett visst utrymme i systemet för information som behandlas och de har minimi- och maximivärden. Genom djurtemat bekantar man sig med den logik som variablerna använder utgående från barnet: Hurdana olika kriterier och regler har saker? Hur reserverar man utrymme och förbereder sig för ändringar? Hur beaktar man olika egenskaper? I hurdana olika ordningar kan saker ställas och på vilka grunder?

Under leken Transportera djur till djurparken lär man sig förstå begränsningar och utrymmes användning. Det logiska tänkandet övas genom att undersöka var djur i olika storlek och med olika krav hör. Under projektet lär man sig förstå skillnader i djur och deras livsmiljöer. Skillnaderna beaktas då man undersöker ordningar och klassificeringsprinciper. Därtill övar man kreativitet och iakttagningsförmågor genom att via pyssel och ritning sätta sig in i djur.



Tips på digilekar

Leken Transportera djur till djurparken kunde fortskrida t.ex. på följande sätt

- * Man har lagt fram djur i olika storlekar samt olika lådor gruppvis. Djuren borde lastas i de lådor som bäst passar dem. Man funderar tillsammans med barnen hurudant djur och i vilken storlek läggs i vilken låda. Varför?
- * Man kan försvåra leken genom att öka mängden lådor och lådornas villkor. Man kan lägga påhittade regler på djurens transporter.
- * Man kan även fortsätta tillämpa bekantandet med leken och djur, t.ex. kan man med gruppen tillsammans hitta på ett eget djur och fundera på i hurudan livsmiljö det kunde bo.



Under projektet kan man också planera en djurpark i gruppen dit djuren transporteras i slutet av leken.

- * Man ritat olika burar och hittar på inbillade livsmiljöer. De fästs på väggen. Med små barn kan man printa ut bilder på olika djurs livsmiljöer och limma burars galler eller andra djurparkens drag på dem.
- * I stället för burar kan man bygga ett verk som fästs på väggen dit man kan lägga till naturmaterial, kartong eller filt för att föreställa djurens hem.

Med större barn kan man fundera noggrannare på djurens levnadssätt, kost eller livsmiljöer samt hur de syns i djurparken och transportlådorna. Man kan pyssla djuren själv och i lådorna kan man sätta till exempelvis mat, liggunderlag och leksaker till djuren.

- * Barnet kan själv presentera sitt djur och transportlådans egenskaper t.ex. genom att skapa en egen sida för den med Book Creator. Till boken kan man samla alla barns djur och de kan genom den även presenteras för vårdnadshavarna.

I projektet kan man utnyttja Bee-Bot birobotar som lämpar sig till övning av programmeringskunskande.

Med projektet sammankopplas Quiver-färgbilder med djurtema för att väcka färglagda bilder till liv på en smart enhets skärm.

Projektets förlopp

1. Man bekantar sig med djur och deras livsmiljöer. Man fäster uppmärksamhet vid djurens individuella egenskaper. Man tillåter barnen välja ett djur för projektet.
2. Man pysslar transportlådor för de valda djuren. Transportlådorna planeras så att de beaktar djurens behov.
3. Man leker leken Transportera djur till djurparken.

Toukat (Larverna)-gruppens förverkligande

Med gruppen Larverna för 0–2-åringar började man med att bekanta sig med djuren. Man tittade på en video om husdjur och granskade bilder på olika djurparkers sidor. Barnen fick själva välja bilden som printades ut och färglades. Man bekantade sig med QR-koder genom att läsa koderna från djurkorterna som gjorts på förhand. På dem fanns bild på djuret och under den en beredd QR-kod. Bakom QR-koden

kom fram djurens livsmiljö. Till exempel bakom QR-koden som lästes från bilden på en höna avslöjades ett hönsstall. Barnen målade fritt med fingerfärger på papper varav man gjorde en bakgrund för bondgårdens djur.

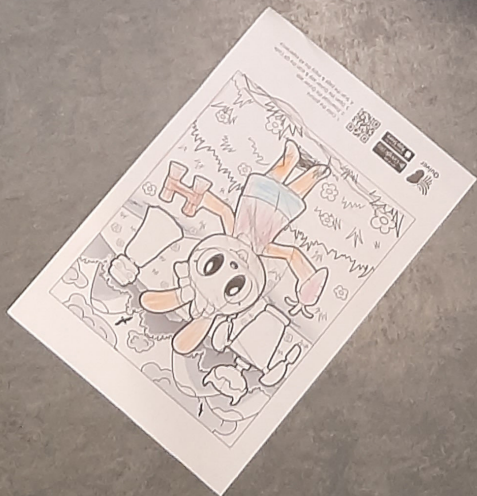
Man bekantade sig med barnen med olika djurljud genom att tillsammans titta på en bok som hade gjorts med Book Creator. På första sidan lyssnade man på djurljudet och på andra sidan kom fram djuret vars ljud det var frågan om.

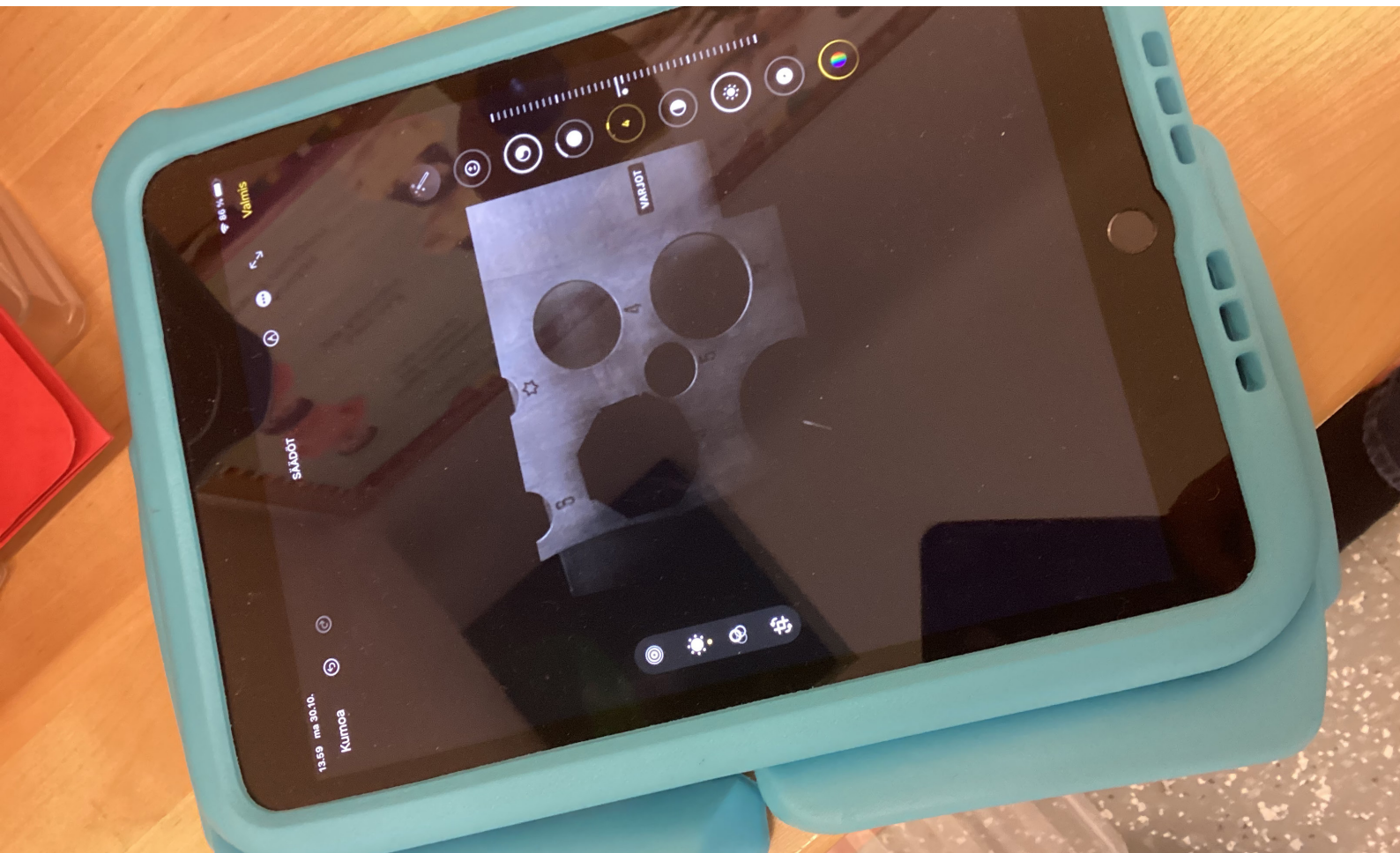
Barnen transporterade djurfigurerna som de själva hade färglagt till bondgården som pysslats på väggen, tog ett foto på sitt djur i dess nya hem och berättade något om sitt eget djur om de ville.

Till slut tittade man tillsammans på bilderboken om hela projektet som skapades med Book Creator. Barnen spanade in foton på sina egna djur och man kom ihåg tillsammans med hjälp av bokens foton vad allt som gjordes under projektet. Det färdiga projektet skickades till vårdnadshavarna som digital bok.

”Hela paketet var mångsidigt, väl planerat och genomfört.

Projektet genomfördes genom att beakta barnens åldersnivå och kunskaper.”





Fotografiers berättelse

Nyckelord	IKT-kunskaper, kreativa förmågor, användning av smarta enheter, medieläskunnighet, motion, undersöka miljön, dokumentering, fri lek
Lämplighet	3-5-åringar
Grunder för planen för småbarns-pedagogik	Digital kompetens, Förmåga att tänka och lära sig, Förmåga att delta och påverka samt Lärande gemenskap.
Redskap	iPad eller motsvarande smart enhet för att ta bilder med Galleri-applikation eller motsvarande applikation för bildredigering

Under projektet strävar man till att berätta en temaenlig berättelse genom att utnyttja de bilder som barnen tagit med en smart enhet. Till barnet ges möjligheten att själv vara i rollen som fotograf, påverka utseendet av bilderna som tas och undersöka vem som får se bilderna. Man bekantar sig med att öva digitala förmågor utgående från barnet och lär sig medieläskunnighet genom att sätta sig in i bildredigeringens värld.

Genom att ta bilder och redigera dem lär sig deltagarna att förstå skillnader mellan fakta och fiktion, användning av dgiapparater samt hur illustrerat innehåll produceras. Man förstår hurdana bilder det är godtagbart att ta, hur man kan påverka bilders innehåll samt bekantar sig med hur redigering och manipulering av bilder kan påverka bildens innehåll. Tillsammans undersöker man var bilder sparas, hur och var de publiceras samt vem som har tillgång till att se inläggen. Därtill kan man diskutera hur deltagarna kan vara en del av aktiviteten om de inte vill visa sina ansikten i bilderna. Genom att redigera bilder samt arrangemang i bilderna övar man utöver säkerhetskunskaper även kreativa förmågor.

Barnen tar bilder tillsammans enligt ett visst tema eller ämne. De tagna bilderna redigeras vid behov och bilderna publiceras för en vald publik. Som tema och huvudaktivitet för bildberättelserna kan vara t.ex. fotografierorientering, pyssla digitala kort eller en enhetlig berättelse som tre bilder berättar.

Tips på digilekar

Det lönar sig att spara kopior av bilderna under projektet så att det är lätt att granska och jämföra ursprungliga och redigerade bilder med hela gruppen.

Berättelser som berättas genom bilder kan man åskådliggöra för barn t.ex. genom att visa bilder på uppväxten av en växt. Man visar för barnen en bild på ett frö, vattenkanna och en uppvuxen blomma. Hur ändras berättelsen om man ändrar på bildernas plats?

- * Som hjälpmedel kan man använda material som Lasten lehtikone och Papunet.

Sätt för förverkligande av projektet:

- * Bildorientering genom att utnyttja QR-koder. Bilderna som ska redigeras tas på platsen dit QR-koden visar. Till platsen har man på förhand kunnat samla t.ex. leksaker och annan rekvisita.
- * Digitalt kort till exempel till torsdagen.
- * Tre bilders berättelse: Man ger till barnen anvisningar att ta och redigera tre olika bilder som tillsammans berättar en liten berättelse. Som exempel kan man använda korta serier i tidningar.

Bilderna och deras berättelser kan sparas med Book Creator till en bok.

Man kan använda Galleri-applikationen som finns i smarta enheter eller Book Creator för att redigera bilderna.

Under projektet kan man utnyttja digitala Easi Scope-mikroskop.

Projektets förlopp

1. Man bekantar sig med olika bilder och deras användningsändamål. Man övar fotografering och beaktar vad som syns på bilderna.
2. Man redigerar bilderna och jämför dem med de ursprungliga. Man lyssnar på barnens tankar om temat och funderar vad allt man kan göra med bildredigering.
3. Man undersöker berättelser som berättas genom bilder och hur berättelsen ändras när bildernas ordning ändras. Man funderar på hur man kan skapa en berättelse av bilder som man själv har tagit.
4. Man tar flera foton för berättelserna och redigerar dem vid behov. Bilderna och berättelserna samlas ihop.
5. Man visar de färdiga bilderna och berättar deras berättelser för en vald publik.

Viskarit-gruppens förverkligande

Syftet med Viskarit-gruppens projekt var att bekanta sig med fotografering, digitala säkerhetsfärdigheter, kritisk mediälskunnighet samt förverkligande av bildorienteringen för farsdagen. Projektet påbörjades genom att bekanta sig med kameran i apparaten, bl.a. genom att ta och radera foton. Samtidigt bekantade man sig med säkerhetsfärdigheter genom att diskutera vad som ska beaktas innan man tar foton; t.ex. kom

ihåg att fråga tillstånd av den som blir fotograferad. Barnen gick runt i gruppens utrymme och tog foton på saker som de ville. Efter det tittade man på foton på vita duken. Alla presenterade fotot som de hade tagit och de andra fick gissa var fotot var taget.

Barnen planerade utrymmen och rummen som användes i bildorienteringen samt fotograferingens ordning. Man fotograferade i smågrupper och tog tre foton. Efter det valdes ett foto tillsammans från varje grupp som användes i orienteringen. Efter det printade varje grupp ut sitt foto, och det laminerades för senare bildorienteringen.

Man bekantade sig med kritisk mediäläskunnighet genom att redigera och granska de redigerade foton. Barnen fick gissa vilket foto, som en annan i gruppen hade tagit, var ursprungligt och vilket var redigerat. Efter det tog man en stund och funderade om bilderna på nätet var verkliga genom att granska färdigt redigerade bilder i ett barnprogram. Barnen skilde olika sätt att redigera bilder, bl.a. att förena två foton med varandra. Samtidigt påminde man barnen att allt som finns på nätet inte är sant, och man kan alltid tillsammans med en vuxen fundera på materialens verklighet.

”Det kändes helt okej när en annan fotograferade mig, men det var roligare att själv ta foton!”





Matens resa från butiken till tallriken

Nyckelord Programmeringsförmågor, Logiskt tänkande, Datalagring, Ordna saker, Kompostering, Matsvinn, Ingredienser, Välmående, Trygghet och Hållbar livsstil

Lämplighet 3-5-åringar

Grunder för planen för småbarns-pedagogik Jag utforskar min omgivning, jag växer, rör på mig och utvecklas, jag och vår gemenskap.

Redskap iPad
Pysselmaterial
Påse till leken

I projektet bekantar man sig med programmeringskunskaper genom mat tema. Då man undersöker olika matvarors hållbarhet, användningsordning enligt datum och val av ingredienser som köps bekantar man sig genom lek med datastrukturer och deras funktion som används i programmering. Med datastrukturer menar man sättet som datorn behandlar olik information. De består av olika algoritmer för organisering och val som fungerar tillsammans. Datastrukturen fastställer t.ex. att dataminnets olika delar fungerar och hur länge tillfälliga filer sparas. Till exempel då vi väljer vilken mjölkburk i kylskåpet som ska öppnas enligt datumet använder vi algoritmen för val. Samma upprepas i butiken då varor anländer till butiken: De varor som sist kommit till butiken och som har längst datum och hållbarhet läggs längst bak i hyllan enligt algoritmen för sortering. När vi köper en mjölk enligt datumet och använder den innan datumet går ut fungerar vi enligt datastrukturen.



Tips på digilekar

Man undersöker tillsammans med barnen olika ämnen relaterade till mat och måltider.

- * Videor gällande mat och kompostering hittas på Barnens Arena och Kielinuppu-Youtubekanalerna.
- * Man gör påhittade och i mån av möjlighet riktiga matlistor och går i butiken. Man kan även be om lov att besöka enhetens kök.
- * Under projektet kan man leka Matpåse-leken eller Kim-leken med mat tema. Regler till olika lekar finns t.ex. på webbtjänsten Peda.net.
- * Man kan t.ex. lämna bananskalen på enhetens fönsterbräde och följa hur de förändras under projektet.

För projektet kan man samla ett spel där man ska kombinera matvara och dess ursprung.

- * Man laminerar bilder på olika matvaror och ställen de kommer ifrån. Man kunde t.ex. bilda par av ett äpple och ett träd, en fisk och en sjö samt mjöl och en kvarn.
- * Till spelet kan inkluderas flera än ett rätt svar för att stöda inlärning av programmeringskunskande. En morot kan växa i ett växthus eller på en åker men inte samtidigt i båda.

”Tidigare har vi inte målat på samma papper med en annan samtidigt och det var roligt.”

Projektets förlopp

1. Man bekantar sig noggrannare med maten med barnen: Man bekantar sig med barnen med matlistorna, matbutiken och sätten att laga mat. Man funderar på vad som behövs från butiken och på vilka grunder det lönar sig att välja de produkter som köps.
2. Man undersöker noggrannare hur man förvarar mat och datummärkningar. Man besöker köket och iakttar var olika matvaror förvaras. I vilken ordning skulle det vara bra att använda matvarorna och varför?
3. Man leker lekar med mat tema. Man söker information gällande matsvinn och kompostering.

Treisar-gruppens förverkligande

Treårigas Treisar-grupp började med att bekanta sig med projektet genom att spela spelet ”Roliga grönsaker” på pekplattan och bekanta sig med matvarornas ursprung genom att titta videor på en bonde och fiske.

I smågrupper spelade man kortspelet Förena och känd igen matvarorna som man själv hade gjort på förhand. I spelet förenar man olika matvaror med deras produktionssätt. Fisken förenades lätt med sjön och mjölken med kon men t.ex. sötsakerna ville man förena med matbutiken istället för fabriken. Med barnen pysslade man också matvaror på papperstallriker. Barnen valde åt sig matvarorna som de ville, gjorde egna portioner och limmade dem till slut fast på tallriken. Man tog själv foton på de färdiga maträtterna.



Vi ordnade också en speldag och spelade i smågrupper ett QR-brädspel som baserade sig på emotionella färdigheter samt kortspelet Känn igen matvarorna.

Till slut samlades ihop en video med iMovie-applikationen av bilderna som tagits under projektet och man tittade tillsammans på den färdiga videon. Barnen gillade speciellt att spela, färglägga och fotografera och gillade att förverkliga projektet. Det färdiga projektet framfördes för vårdnadshavarna på vår festen.





Magikerns sakordning

Nyckelord Programmeringskunskaper, Logiskt tänkande, Motion, Uteliv, Ordningslekar, Rollekar, Interaktionsfärdigheter, Matematiska kunskaper

Lämplighet 3-5-åringar

Grunder för planen för småbarns-pedagogik Förmåga att delta och påverka, Kulturell och kommunikativ kompetens, Jag utforskar min omgivning.

Redskap Rekvisita för magikerns presentation och hälsningar
En enhet för att lyssna till musik t.ex. iPad
Saker som läggs i ordning, t.ex. numrerade papperslappar

Digileken Magikerns sakordning är ett sätt att lära barnen olika ordnings- och rolleksaktiviteter genom att utnyttja fantasi och magi. Barnen stöds till att skapa en fantasibild om den osynliga magikern som besöker gruppen vars saker borde läggas i rätt ordning utan magi. Med hjälp av rollekar som används under projektet lär sig barnen verka i olika roller och uppgifter samt identifiera olika skillnader i de regler och verksamhetsprinciper som rollen fastställer. Genom att ordna olika ord, bokstäver och saker kan barnen med hjälp av lekarna tillsammans även öva sina interaktionsfärdigheter.

Deltagarna lär sig genom de olika aktiviteter som lekarna erbjuder programmeringskunskande genom att förstå att följa regler och rollers uppgifter. Logik i stil med den som används i projektets rollekar används i programmering exempelvis med variabler och funktioner: en viss variabel eller funktion har sin egen slags roll och den beter sig i olika situationer enligt regler som ställts den. Logik har presenterats för barn på ett lättförståeligt och förenklat sätt. Barnen lär sig grunderna i ordningsalgoritmers verksamhetsprinciper via lek och stöder på så sätt det egna logiska tänkandet. Ordningsalgoritmen är en väsentlig del av datorers datasystems verksamhet. Exempelvis då en mapps filer organiseras enligt namn i alfabetisk ordning, använder datorn någon slags ordningsalgoritm.

Tips på digilekar

En ”magiker” som barnen inte ser besöker gruppen i smyg. Magikerns besök ordnas genom att hämta rekvisita och små tips om Magikerns närvaro under projektet. Man kan t.ex. hämta en cylinderhatt till gruppens utrymmen och sprida silkespapper runt den under vilostunden. Även regler till nya lekar kan hämtas på morgonen till Magikerns saker som ett märke av Magikerns närvaro.

Istället för alfabetisk ordning, nummer- eller längdordning kan man i många av lekarna använda andra sätt att ordna sig eller andra teman. Exempelvis kan man ordna djur i storleksordning eller barnen kan ställa sig i kö enligt hårfärg från ljusaste till mörkaste.

Lekar som lämpar sig till projektet

- * På YouTubekanalen Algorhythmics finns danslekar som beskriver ordningsalgoritmer som kan tillämpas på barn.
- * Olika rollspel och orsak-verkan-lekar där barnets roll i leken ändras (t.ex. efter att blivit fast i nataleken). Olika lekar finns t.ex. på webbtjänsten Peda.net.
- * Under projektet kan man också utnyttja olika programmeringsrobotar, t.ex. Bee-Bot eller Legotåg.

Projektets förlopp

1. Man förbereder rekvisita för Magikerns ankomst: man samlar saker som ordnas på olika ställen i gruppens utrymmen och förbereder små tips som Magikerns hälsningar till gruppen mellan lekarna och dagarna.
2. Man lägger fram sakerna och berättar att Magikern kommer på besök till gruppen. Man lyssnar på barnens tankar om Magikern och beaktar dem under förverkligandet.
3. Man leker olika ordnings-, rollspels- och programmeringslekar. Man ordnar Magikerns saker med hjälp av leken.
4. Man lägger till tips som berättar om Magikerns besök utan att barnen märker det, t.ex. under vilostunden eller när de är ute. Man pysslar tackbrev, meddelanden eller andra pris. Man gömmer dem i gruppens utrymmen så att barnen kan söka dem.
5. När alla saker är i ordning förs Magikerns rekvisita bort och ett pris lämnas till barnen som tack för att ha hjälpt Magikern.

”Kan vi leka den där ta-fatt-leken i dag igen?”

Mesikämmenet-gruppens förverkligande

Med Mesikämmenet-gruppens 3–5-åriga förverkligades en motionsdag genom att utnyttja lekar i Magikerns sakordning-paketet. Till motionsdagens lekar valdes en natalek i sten-sax-påse anda och en ”avbytarlek” inspirerad av Algorithemics-kanalen.

Under nataleken sten-sax-påse observerade man rollen som det andra laget hade valt. Barnen skulle minnas om de är i rollen som fasttagare eller den som springer undan. I leken skulle lagen framföra om de hade valt sten, sax eller påse och rollen i nataleken bestäms enligt valet. Till exempel om motståndarsidan var i rollen ”papper” och egna laget ”sax”, skulle barnen kunna beakta att det egna laget var nator på denna runda. Barnen fick bekanta sig med orsakssammanhang när de bestämde i vilkendera rollen de var på rundorna.

I avbytarleken ställdes barnen i längdordning genom att utnyttja samsorteringsalgoritmen. Barnen började parvis och när parens längdordning var klar sökte de ett annat par som efter jämförelsen förenades till en kvartett. Grupperna förenades så länge tills alla deltagare var i en kö i längdordning.

I början diskuterade man lekens idé ur digitala färdigheters synpunkt med de vuxna; i lekarna betonas programmeringskunskande, ordningsalgoritmiskt tänkande, logiskt tänkande och orsakssammanhang. Man betonade möjligheten till övande av multilitteracitet som förverkligas i lekarna utan att använda digiaparater. Man förverkligade en utelek dag och lekte ute avbytarleken och rollnata. De vuxna fungerade som handledare för lagen, deltog i lekens gång och ledde barnen enligt reglerna i ordningsalgoritmlekena.





Göra en egen animation

Nyckelord	Kreativitet, Fri lek, Teater, Uppträdande, Handarbeten, Följa instruktioner
Lämplighet	4–5-åringar, även tillämplbart för 0–3-åringar
Grunder för planen för småbarns-pedagogik	Kulturell och kommunikativ kompetens, Digital kompetens, Multilitteracitet, Förmåga att delta och påverka.
Redskap	Redskap som behövs för att pyssla figurerna (t.ex. målarfärg och modellera) Material som behövs för att pyssla bakgrunderna som används vid animationen (t.ex. kartong, färgpennor) iPad eller motsvarande smart enhet

Man gör i smågrupper en animation med bitar, pappersdockor eller dockor. Barnen får själva hitta på animationens ämnen, sagan, figurerna som är med samt förverkliga animationsvideon på en smart enhet. I förverkligandet kan man bekanta sig de olika skeden och rollerna i en animationsprocess. För animationen kan man tillsammans välja ett aktuellt tema eller så kan man använda sagotering då man hittar på idéer.

Animationsprojektet förverkligas genom att utnyttja rörelsens illusion som uppstår då två bilder visas snabbt efter varandra. Figurerna flyttas i ställningar som avbildar rörelsen, man tar ett foto på installationen och för animationens nästa bild flyttas figurerna i en ny ställning. Då t.ex. figuren i animationen vinkar rör man på figurens hand långsamt upp och ner mellan fotona. Ju mindre figurerna flyttas på en gång, desto tydligare blir animationen.

Under tiden animationen görs bekantar man sig med användningen av digitala apparater samt att skapa egen media, genom vilket man kan bekanta sig med t.ex. hur barnprogram känns verkliga. Därtill blir man bekant med animationens olika skeden.

Tips på digilekar

Animationens figurer och idéer för att förverkliga dem:

- * Leksaker, pappersdockor, naturmaterial, figurer av modellera.

Vid förverkligandet lönar det sig att använda två olika program: Stop Motion och iMovie.

- * Med applikationen Stop Motion kommer barnen lätt igång med att göra animationerna och kan genast se hur animationen ser ut just nu. Man kan ändra på animationens hastighet redan i inspelningsskedet.
- * Med iMovie kan man editera animationens färger och man kan lägga ljud till den. Dessutom kan man lägga till för- och sluttexterna.

Vid brist på applikationer eller när man övar animationerna kan man utnyttja Play/pause-metoden.

- * Med smarta enhetens kamera filmar man en enhetlig video vars inspelning pausas med pause-knappen då man ska röra på figurerna.
- * Då figurerna har flyttats för nästa bild trycker man play, filmar den tid som behövs och lägger till möjlig dialog eller annan ljud-effekt.
- * Man trycker igen på pause när det är dags att byta figurernas ställning.

Att se på en animation med långsammare och snabbare hastighet hjälper att förtydliga hur illusionen av rörelse förverkligas.

- * Prova göra en testanimation där leksaken rör sig från ena sidan av skärmen till den andra utan att man kan se händerna på den som rör figuren. Fundera tillsammans på hur mycket det lönar sig att röra på leksaken mellan två foton.

Företräffa med projektet "kodningens" Legotåg genom att förverkliga en animation med till exempel legofigurer av en livlig tågstation.

Projektets förlopp

1. Man gör testanimationer med Stop-motion eller play/pause-metoden. Man iakttar tillsammans med barnen hur det ser ut att sakerna rör på sig av sig själv.
2. Man planerar animationens berättelse och figurer färdigt. Hur skulle vi förverkliga berättelsen i praktiken? Hurdana figurer behöver man? Finns det lämpliga leksaker i gruppen?
3. Man bekantar sig noggrannare med olika skeden att göra animationer: Man övar animationens teknik och bekantar sig med handlingsprocessens olika roller. Hurdana bilder borde man ta och hur mycket kan figurerna röra sig mellan två bilder?
4. Man förbereder tillsammans med barnen en plats för fotografering och börjar spela in animationen. Man spelar in animationen på sin tur och under inspelningen kollar man hur animationen framskrider: Är animationen tydlig? Rör figurerna på sig för snabbt eller långsamt?
5. Man färdigställer animationerna genom att editera: Man lägger till ljud eller editerar animationens färger. De färdiga videorna samlas ihop och premiär ordnas.

Femmisar-gruppens förverkligande

De femåriga Femmisarna började sitt projekt med att planera berättelsen runt den färdiga Alfons Åberg jubileumsårsidén. För animationerna valdes tema och man hittade på berättelsen och rekvisita runt den. Med gruppen bekantade man sig med att göra animationer genom att titta på en undervisningsvideo om hur man använder StopMotion-applikationen samt genom att minska och försnabba hastigheten i ursprungliga Alfons Åberg animationer. Så åskådliggjordes animationen och förverkligande av den som passlig för åldersnivån. Barnen förstod tydligare hur bekanta animerade videor är producerade och förverkligade. Efter detta planerades berättelser till animationerna. Barnen hittade själva på teman och händelseförloppet; den ena gruppen valde berättelsen ”Alfons i butiken” och den andra ”Alfons leker kurragömma”.

Genom att pyssla, rita och använda leksaker som fanns i gruppen gjorde man figurerna, rekvisitan och bakgrunderna till berättelserna med barnen. Barnen presenterade figurerna som den hade pysslat och berättelsens idé samt berättade vilka roller som de skulle vilja pröva vid inspelningen. Man övade också fotografering med en pekplatta och diskuterade säkerhetskunskaper gällande fotografering; t.ex. att bli fotograferad eller fungera som fotograf.

Animationerna filmades i smågrupper; en filmade och de andra rörde på figurerna. Under smågruppsverksamheten fick vi mera reda på hur animationer filmas samt hur foton formas till en video där figuren rör på sig. Detta väckte stort intresse för projektet. Berättelserna spelades in i animationerna och samtidigt diskuterade man vilka känslor det väcker att höra sin egen röst.

Man ordnade premiär för filmerna och tittade på de färdiga animerade videorna tillsammans på vita duken. Barnen tyckte att det var roligt att göra digiprojektet och ett av barnen hade även börjat hemma göra en animerad film med sina föräldrar. Barnen önskade att man i fortsättningen också gjorde filmer och alla sade att de hade lärt sig något nytt i och med projektet. Barnen upplevde som utmanande att lyssna på sin egen röst på inspelningen och att spela in berättelsen på rätt ställe i den animerade videon. Det färdiga projektet framfördes för vårdnadshavarna på vårfesten.



”Titta den här kan öppna munnen och stänga den”



Digital konstutställning

Nyckelord	Kreativitet, Natur, Naturmaterial, Pyssel, Fotografering, Uppträdande, Välbefinnande, Trygghet och en hållbar livsstil
Lämplighet	0-5-åringar
Grunder för planen för småbarnspedagogik	Förmåga att tänka och lära sig, Digital kompetens, Multilitteracitet, Jag utforskar min omgivning
Redskap	Naturmaterial t.ex. bär, grenar, löv iPad eller motsvarande smart enhet Teams eller motsvarande plattform för att dela presentationen Pysselmateriel, t.ex. lim, kartong Målningsredskap t.ex. penslar, skyddsbordduk

I detta projekt ordnar man en digital konstutställning som barnen producerar och planerar vars tema och ämnen hittas i naturen. Man samlar tillsammans med barnen mångsidigt naturmaterial för pysselprojekt samt tar bilder på saker som intresserar barnet och som är nya för hen som man vill presentera. Utställningen kan presenteras t.ex. via Teams till släktingar som bor längre bort, vänner eller en annan grupp inom småbarnspedagogiken.

Under projektet övar man på att känna igen, iaktta och samla in saker och föremål som uppfyller olika kriterier samt att tillämpa användningsändamålet. Man kan handleda gruppmedlemmarna i att söka och samla in exempelvis något grönt, vått eller ätbart. Barnen får själva prova på att ta bilder med smarta enheter samt iaktta och berätta om saker och teman som intresserar dem. De kan själva ta bilden eller be att man tar en bild på något t.ex. stort, fint eller för hen nytt. Man utreder tillsammans med barnen var fotona sparas. Man bestämmer och begränsar tillsammans vem som kan se fotona. Då barnen pysslar olika kreationer av naturmaterial får barnen noggrannare observera olika material och deras egenskaper. Barnen får bekanta sig t.ex. med olika färger, känna på olika material samt naturens mångformighet.

Tips på digilekar

Man kan ta med i Paden till skogen, trots att den inte har ett på förhand planerat användningssyfte. Med hjälp av en smart enhet kan man exempelvis bekanta sig med växter och bär noggrannare.

Färg som man kan måla med lossar från bär genom att mosa eller koka dem.

Målfärg kan även göras själv. Målfärgerna som görs själv passar bra till mindre barn då de inte är farliga om de råkar hamna i munnen.

1 msk vetemjöl
1 msk salt
0,5 tsk bakpulver
1-2 msk vatten
livsmedelsfärg.

Blanda ingredienserna väl och måla.
Gör målfärgen hård genom att värma det målade verket i mikron cirka 15 sekunder.

Målfärg och modellera kan tillverkas själv. Olika anvisningar och recept finns på nätet.

Barn som inte vill smutsa ner sina händer kan måla med hjälp av en plastpåse. Tipset passar bra även för små barn då målfärgen hålls tryggt inne i påsen.

- * Sprid ut droppar av målfärg på kartongen.
- * Lägga kartongen i en genomskinlig påse och tejpa den fast i bordet.

- * Låt barnet ”måla” genom att röra på händerna genom påsen.
- * Då arbetet är klart, klipp upp påsen och ta ut kartongen för att torka. Kartongen kan tejpas eller limmas fast på ett större botten.

Då alla arbeten är klara samlas konstutställningen ihop och presenteras. Utställningen kan göras tillsammans i hela barngruppen eller så kan varje gruppmedlem hålla en egen konstutställning om sina egna verk.

- * Utställningen kan förverkligas exempelvis genom att lägga upp alla verk på väggen och ta en bild av varje verk.
- * Alla gruppmedlemmar får berätta om sina egna verk. Berättelserna kan t.ex. spelas in eller skrivas som bildtext.
- * Projektet kan även utföras med yngre barn. Då kan konstutställningen ordnas t.ex. enbart med målningar i vilka man använt olika tekniker där man beaktat barnets ålders- och utvecklingsnivå.

Med projektet kan man kombinera interaktivt Fly Sky Go ”magiskt golv” för att stöda t.ex. motionsstunder.

Med digitalt Easi Scope-mikroskop kan man undersöka noggrannare saker som man hittat i skogen.

**”Jag satte en sån här,
en sån här och en sån här
och en sån här. Ingen
pensel. Så här.”**





Projektets förlopp

1. Man planerar tillsammans sättet hur konstutställningen visas och materialen som används. Hurdan konstutställning vill vart och ett barn hålla? Hur kunde den digitaliseras och varför?
2. Man går på skogsutflykt för att bli inspirerad av naturen. Man observerar naturen, samlar material och fotograferar intressanta objekt.
3. Man kommer ihåg utflykten: Man går igenom saker som hittades på utflykten och foton som togs. Man gör konstverk som utflykten har inspirerat.
4. Man samlar ihop konstverken, foton och andra arbeten till en konstutställning så som barnet önskar. Konstutställningen omvandlas till digital form t.ex. genom att fotografera och spela in ljud.
5. Utställningen presenteras t.ex. via Teams till släktingar som bor längre bort.

Touhutassut-gruppens förverkligande

I Touhutassut-gruppen för 0–2-åriga förverkligades en digital konstutställning. Projektet påbörjades med en utflyktsdag i skogen. Under utflykten fotograferade och samlade man med intressanta saker som senare undersöktes i gruppen med Easi-Scope mikroskop.


För konstutställningen fotograferade och filmade man målningsstunder, dans med scarfar

och stunder då man övade att använda sax och barnen fick turvis fungera som filmfotografer. På färdiga konstverk tog man digitala inspelningar genom att fotografera dem.

Man filmade presentationsvideor på egna konstverk till konstutställningen. Barnen granskade fotografiet på sin målning och presenterade sitt konstverk digitalt genom den och berättade om målningens bilder och händelser. Man lyssnade tillsammans på berättelsen och funderade på hur det känns att höra sin egen röst på inspelningen.

Det färdiga projektet utarbetades till en ”Digital konstutställningsvideo” med applikationen iMovie och skickades till vårdnadshavarna digitalt via TinyApp.





"Det var roligt att lyssna på sin egen röst på iPaden."

"Egen röst lät som en vuxens röst."

Äventyr i ljudvärlden

Nyckelord Kreativitet, Uppträdande, Pantomim, Natur, Sinnen, Ljud, Lyssnande, Minnesövningar, Fri lek

Lämplighet 0–5-åringar

Grunder för planen för småbarns-pedagogik Förmåga att tänka och lära sig, Digital kompetens, Förmåga att delta och påverka samt Lärande gemenskap.

Redskap iPad eller motsvarande smart enhet
Diktafon eller motsvarande applikation för att spela in ljud
Pysselredskap (t.ex. målfärger, modelleringsmassa)

Man kan undersöka de känslor och minnen ljud väcker på många olika sätt. Till exempel kan man på basis av ljudinspelningen från skogsutflykten skapa skogsfigurer och ljudkällor. Då man lyssnar på inspelningen kan barnen samtidigt rita eller måla ljudkällorna, de känslor som ljudet väcker eller rita bilder på minnen som ljudet väcker. Genom att spara ljud som hörs i gruppens vardag kan man hjälpa barnen att vänja sig vid olika ljud och identifiera exempelvis orsaker för skrämmande ljud och sätt som de skapats.

Under projektet övar vi på hörselsinnets användning genom att lyssna på ljud. Bekantar oss med digitala färdigheter genom att spela in ljud samt genom att lyssna på inspelningarna. Man kan exempelvis bekanta sig noggrannare med var ljudet sparas på apparaten och vem alla som kommer åt att lyssna på det. Gör minnesövningar genom att lyssna på ljud som spelats in tidigare. Möjliggör fri lek och kreativitet genom att använda olika verksamhetssätt t.ex. måla, modellera och olika lekar för uppträdande.

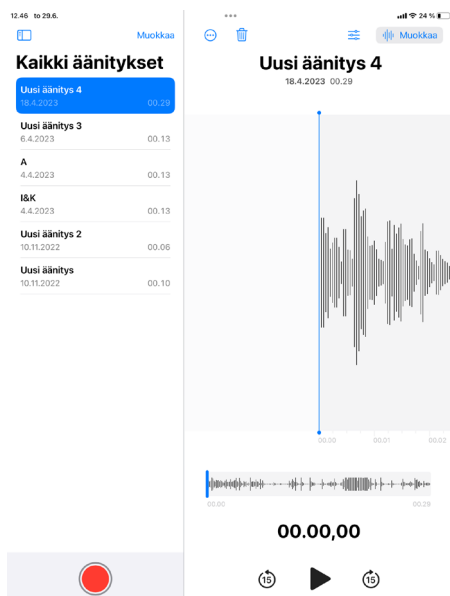
Man undersöker med gruppen röst och ljudens värld noggrannare med hjälp av olika aktiviteter. Spelar in och sparar ljud som hörs t.ex. i skogen, ute, under lekar eller måltider och bekantar oss med dem tillsammans. Kommer högt ihåg det som skett under inspelningen och funderar på var olika ljud kommer från samt hur de får sin början. Man tar upp sin egen kreativitet genom att producera arbeten som inspirerar till ljud och delta i olika aktiviteter på basis av ljudkällorna.

Tips på digilekar

Genom att kombinera inspelningen och ljudkällan kan man utveckla olika lekar för barngruppen, t.ex. att hitta ljudkällan i gruppens utrymmen eller att göra ljudet på nytt med hjälp av de föremål som getts

- * Man kan uppföra ljud med hjälp av pantomimlek
- * Barnet kan räcka upp handen då barnet anser att hen hör sin egen röst på inspelningen.
- * Med Book Creator kan man göra en bok där man först lyssnar på ljud och på nästa sida avslöjas vad som framställde ljudet.

Man kan också bekanta sig med emotionella färdigheter genom ljud: Hur det känns att höra sin egen röst på inspelningen? Är rösten annorlunda i inspelningen jämfört med då barnet hör sitt eget tal utan inspelning? Låter de andra barnens röster annorlunda via inspelningen?



Projektets förlopp

1. Man lyssnar på och observerar olika ljud t.ex. ute eller i gruppens utrymmen. Man spelar in ljud och tar foton på ljudkällorna.
2. Inspelningarna spelas för barnen. Känner vi igen något ljud? Vad kunde de okända ljuden vara?
3. Man granskar noggrannare känslor som ljudet väckte t.ex. lyssnar på inspelningar och målar samtidigt. Är något ljud roligt eller skrämmande? För ljuden med sig känsla av trygghet eller spänning?
4. Man leker högt pantomimlek och lekar där man ska känna igen något. Man ger barnet chansen till fri lek som ljuden inspirerar.

Fyrisar-gruppens förverkligande

Med fyraåringar i gruppen Fyrisar förverkligade man en egen ljudbok. Vi började med att tillsammans spela in olika ljud. Ute spelade man in ljud från fåglar och bilar samt ljud från olika lekar. Ljud bildades t.ex. av hinkar, spadar och vattenlekar. Efter detta lyssnade man på inspelningarna och inspirerade av dem sparade också barnens egna röster genom berättelser och "babbel". Man bekantade sig också med säkerhetsfärdigheter genom att säkra tillståndet att spela in ljud samt genom att diskutera rättigheter till egna bilder och verk. Var och en fick välja hur den egna inspelningen användes, t.ex. genom att helt radera den om man ville.



Nästa dag kom man ihåg föregående dagens händelser med barnen, lyssnade på inspelningar utifrån och från lekar samt målade fria konstverk inspirerade av dem.

Man gick runt i gruppens utrymmen med barnen och hittade på sätt att ha olika ljud. Man spelade in bl.a. skjutdörrens rörelse, stolarnas gungande och leksakernas klapper. Av inspelningarna samlade man ihop med barnen en liten digital bok. På bokens första sida lyssnade man på inspelningen och på nästa sida kom det fram en bild på varifrån ljudet kom.

Man lyssnade på och läste med barnen en ”spelbok” av ljuden samt gissade vad som har framställt ljudet. Att gissa var svårt ibland: Några av inspelningarna lät lika och de var svåra att kombinera med rätt ljudkälla.

I slutet av projektet filmade man en video där barnen berättade om sina målningar som på en konstutställning. Barnen kom bra ihåg

vad som de hade målat medan de lyssnade, fast det redan hade gått tid från målningsstunden och när de lyssnade på inspelningarna. Var och en funderade på förhand vad de ville berätta på videon och innan filmandet gick man igenom digitala säkerhetskunskaper. Man diskuterade t.ex. vad allt man måste beakta innan man börjar filma en kompis. Alla som blev filmade bestämde själva vad som fick synas på filmen. I videorna kom det mångsidigt fram olika metoder för förverkligande, en del ville att endast tårna syns och andra höll målningen framför ansiktet. Man tittade igenom videorna efter filmningen och gjorde vid behov önskade ändringar.

Vi tittade på videorna tillsammans. Barnen gillade att lyssna på rösterna: ”Egen röst lät som en vuxens röst” och ”det var roligt att lyssna på sin egen röst på iPaden”. Det färdiga projektet framfördes för vårdnadshavarna på vårfesten.

Gruppens presentationsvideo

Nyckelord	IKT-färdigheter, Programmeringsförmågor, Interaktionsfärdigheter, Känslöförmågor, Undersökande, Nyfikenhet, Social gemenskap, Gruppverksamhet
Lämplighet	4–5-åringar
Grunder för planen för småbarnspedagogik	Digital kompetens, Multilitteracitet, Förmåga att delta och påverka
Redskap	iPad eller motsvarande smart enhet iMovie eller motsvarande applikation för att editera videor

Under projektet övar vi på interaktions- och känslöfärdigheter individuellt och i grupp. Man möjliggör att barnen får säga sina egna åsikter samt ger tid för att gå igenom dem i en gemensam diskussion. Vi bekantar oss med nya ämnen genom lek och uppträdande, med beaktande av barnets åldersnivå samt genom barnets deltagande under projektet.

Med en smart enhet filmar vi gruppens egen presentationsvideo. Vi delar upp oss i smågrupper, där varje grupp filmar en del till videon och editerar den färdig på det sätt gruppen anser bäst. Vi samlar alla editerade videosnuttar till en färdig helhet genom att använda ett program för videoeditering och presenterar den färdiga videon till en vald publik. Under videoprojektet övar man interaktionsfärdigheter med gruppen och bekantar sig med IKT-kunskapernas olika sidor på ett mångsidigt sätt genom att undersöka videoprojektets olika delar, roller och uppgifter.

Vi övar mediäläskunnighet genom att filma och bli filmad och genom att gå igenom regler för att filma med diskussioner i exempelvis följande ämnen: Hur känns det att bli filmad? Hur känns det att filma? Vad gör man med bilderna och videorna? Vad får man göra åt dem? Var och hur är det lämpligt att dela dem? Vi bekantar oss med IKT-kunnande genom att gå igenom apparaternas funktion och användning exempelvis genom att editera och klippa videor. Då man planerar projektet, presenterar filmandets olika roller samt då man går igenom projektets gång med barnen bekantar man sig med programmeringskunnande.

Videoprojekten kan förverkligas i samarbete med olika småbarnspedagogikgrupper. Videon kan användas exempelvis som undervisningsvideo för yngre åldersgrupper att bekanta sig med förskolevärlden eller inom den egna gruppen exempelvis för att öva interaktionsfärdigheter samt för att bättre lära känna den egna gruppens medlemmar.



Tips för förverkligande

Gruppmedlemmarnas roller kan delas upp i roller som används i filmprojekt exempelvis genom att lägga till ljudtekniker, videons klippare och direktörer i projektet. Man beaktar olika uppgifters mångfald: var och en måste inte bli filmad eller filma andra utan uppgifterna fördelas mångsidigt och växlas om vid behov.

Vi delar in barnen i små grupper eller par. Det andra paret spelar in video när det andra uppträder. Efter detta byts rollerna.

En färdig video kan exempelvis visas vårdnadshavarna till den egna gruppen, eller till en annan grupp inom småbarnspedagogiken.

”Jag gör här i klassen och berättar vad här finns.”

Videorna kan editeras och sättas ihop med iMovie eller en motsvarande applikation.

Om barnen inte vill synas på filmen kan man med gruppen pyssla exempelvis djurmasker för att skydda identiteten eller använda handdockor i stället för barnet.

Genomförandet av projektet kräver separata utrymmen för lugna inspelningsstunder. Till exempel kan paren på sin tur visa upp enhetens utrymmen då andra är ute eller till inspelningarna kan reserveras separata smågruppsutrymmen.

”Fin idé!”

Projektets förlopp

1. Man bekantar sig med gruppens enheter och videoinspelning. Man funderar med barnen hurdan presentationsvideo kunde man göra och för vem.
2. Allas egen del av presentationsvideon filmas.
3. Tillsammans med barnen editeras videosnuttarna lämpliga.
4. Videosnuttarna samlas ihop och den färdiga videon visas till exempel en annan grupp.

Koiraryhmä-gruppens förverkligande.

Gruppens presentationsvideo i 5-årigas Koiraryhmä-grupp. Gruppen valde som tema gruppens egen presentationsvideo till julgubben och man berättade för barnen att julgubben hade begärt en presentationsvideo av gruppen. Utöver gruppens utrymmen presenterade barnen andra saker på videorna, t.ex. berättade om sina gåvoönskemål eller sina favorit vinteraktiviteter.

I början skapade man gruppens användningsregler för iPaden och gick igenom hur man använder och tar foton med pekplattan. Barnen filmade parvis och samtidigt diskuterade man digitala säkerhetskunskaper bl.a. genom att fundera vem som får synas på fotona och om barnen vill att deras ansikten syns på videon.

Barnen filmade parvis hälsningar till julgruppen, då den ena fungerade som filmare och den andra berättade vad hen önskade. Efter filmandet fick barnen själva editera sina videor. Man bl.a. klippte bort onödiga stycken och ökade på volymen.

Man tittade tillsammans på de färdiga videorna. Barnen gillade att göra videor. Enligt dem var det lätt och skulle vilja utföra flera projekt även i fortsättningen. Speciellt roligt var det att verka som filmfotograf.

Man berättade för barnen att videorna skickas digitalt till julgubben. Efter några dagar svarade julgubben med ett brev till barnen.

”Mångsidigt och intressant!”



Slutord och tack

Vi har haft en fin färd med digilekpaketen. Vi har lärt oss kunskaper gällande digitala färdigheter genom att undersöka och pröva. I och med projektet fick vi fundera och utveckla lärmiljöer inom vår småbarnspedagogik från en lite ny synvinkel.

Under vägen har vi lärt oss på hurdana olika sätt vi kan öva digitala färdigheter och multilitteracitetsfärdigheter. Vi kan också bättre utnyttja olika digitala redskap i lärande. Vår färd har inneburit att stanna, pröva, fundera och uppfatta saker med barnen. Vi har lärt oss mycket tillsammans.

För oss var syftet med resan att utnyttja lärande som sker genom lek eftersom barnen lär sig bäst när de leker och strukturerar omvärlden med lek. Genom att lära oss och pröva tillsammans har det lekfulla digilekprojektet hämtat nya insikter för oss alla. Digilekarna förblir en del av vår vardag och de tillämpas enligt barngruppens behov. Vi önskar att vårt digilekprojekt gläder också andra som arbetar med barn.

Till slut vill jag tacka projektets underbara digitutorer Emmi och Senni som orkade handleda oss med vänlighet och tålamod. Ett tack till alla våra fostrare inom småbarnspedagogik och barn som deltog i vår gemensamma resa. Vi har alla lärt oss enormt mycket. Det här skulle inte ha lyckats utan allas hängivenhet och intresse. Vår glada skara fortsätter färden med digilekarna!

Sjundeå 19.01.2024

Mari Mikonaho-Ratia

Chef för småbarnspedagogik



Sjundeå kommuns
Digitutor-projekt
2022-2024