

Kullerbyttor och digiskutt

Hur undvika fallgropar då man
kommunicerar digitalt



Sebastian Dahlman

Föreståndare på förskola och
eftis samt administrativ
föreståndare för daghem

Lärare i förskola

IT mentor för kommunens
förskolor och daghem



UBS - Finansieringsprojekt 2014-2015

DILE - Digitalt lärande i förskolan. Ett
NordPlus finansierat projekt 2015-2016,
2017-2018

Pedersöres IKT strategi

Hur undvika fallgropar när man kommunicerar digitalt

Fallgropar...

Kommunikation...

Digitala verktyg...

Definiera: Vad, vem, hur

Hur undvika fallgropar när man
kommunicerar digitalt?

Fallgropar
Kommunikation
Digitala verktyg

Fallgropar

"Det är början som kräver
den största utmaningen"
(James Cash Penny)

"Svårigheter är egentligen
bara saker att
överkomma"
(Sir Ernest Henry
Shackleton)

"80% av framgången är
att vara närvarande"
(Woody Allen)

"Du missar 100% av de
gångar du inte försöker"
(Wayne Gretzky)

"Människan behöver sina
svårigheter, för de är
nödvändiga för att njuta
av framgången" (A.P.J
Abdul Kalam)

"Den som inte gör
misstag försöker inte
tillräckligt" (Wess Robert)

"Misslyckande är
framgång om vi lär oss
från det"
(Malcolm Forbes)

Att falla ger en möjlighet att stanna upp, reflektera och gå vidare. Att falla förutsätter att man har haft en riktning och en fart. Farten är förutsättningen för att nå någon vart. Båda behövs - farten och fallandet - för att nå framgång

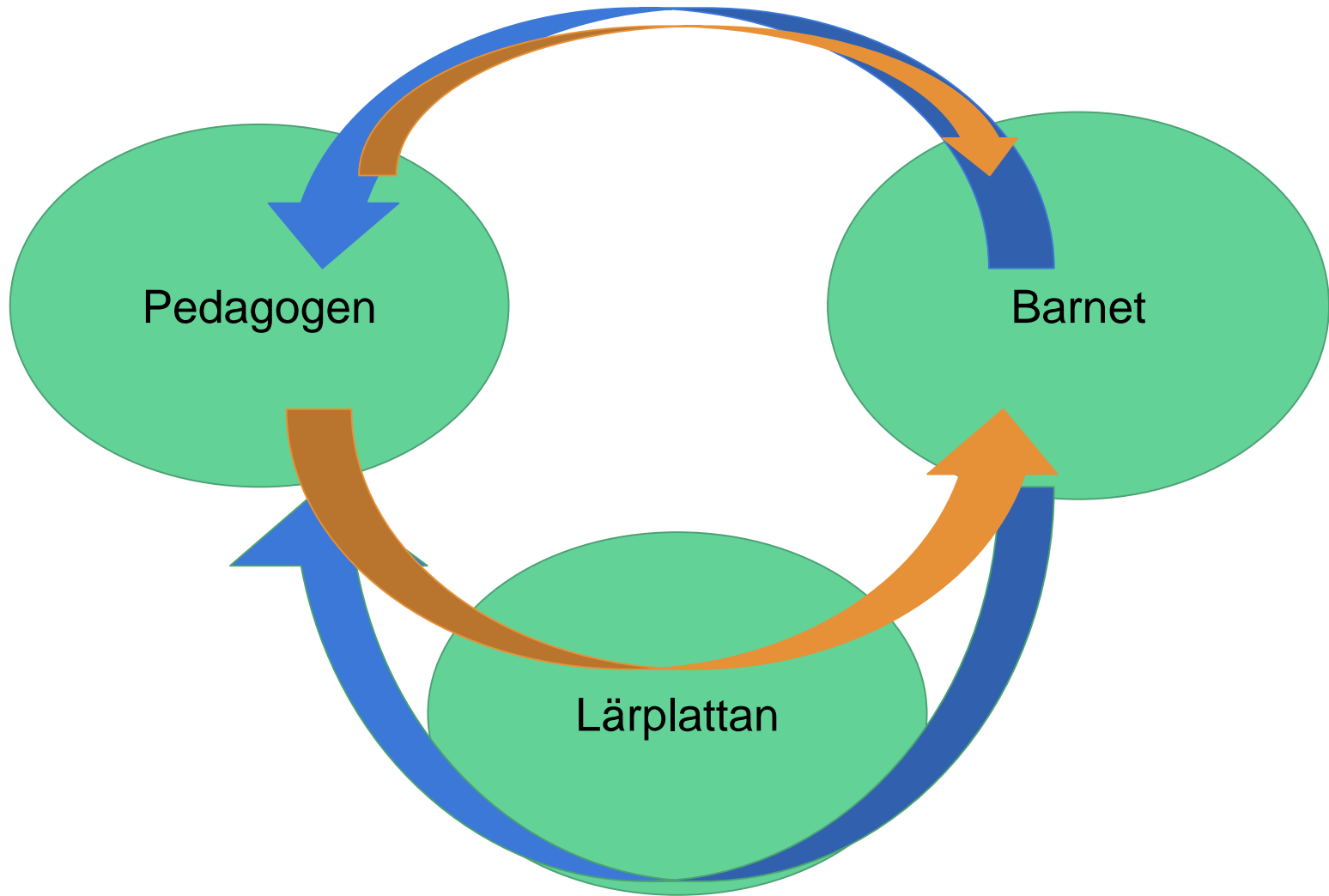
Kommunikation

- Pedagogen behöver
 - Kommuniera syftet
 - Motivera barnen
- 1:1 eller 2:1
- Dokumentation av tema, presentation för gruppen
- Ett konstverk som kommunicerar med betraktaren...
- FaceTime mellan enheter inom kommunen (eller världen...?)



Digitala verktyg

- Lärplattan
 - Rätt applikationer
 - Kunna använda sitt verktyg
 - Syfte med aktiviteten
- Projektor
 - Lättillgängligt
 - Möjlighet att koppla upp olika apparater
- Kamera, dokumentkamera
- Robotar
- Datorer



Hjälpmedel - stjälpmedel

Digitala verktyg som hjälpmedel. Det man inte kunde ha gjort analogt, med papper och penna. Verktuget ger ett mervärde

iPads som spelverksamhet. Om syftet med iPaden inte blir klart uttalat och pedagogerna inte vet exakt vad de är tänkta till kan barnen lätt övertala pedagogen till att låta hen spela, för spelandet skull.

Producenter: Barnen producerar saker i någon app. Som sedan kan gå tillbaka och se på, som kan visas upp åt andra barn och föräldrar efter dagens slut.

Konsumenter: Barnen spelar appar som plingar glatt när barnet klarar uppgiften eller skräller till när barnet inte klarat av uppgiften.

Tack!

sebastian.dahlman@pedersore.fi