

## Digital praksis med de yngste barna i barnehagen

av Agnete Vaags og Heidi Sandø

I en studie fra 2019 oppgir 62.9% av de barnehageansatte at det primært er de eldste barna som bruker digitale verktøy (Sintef, 2019), noe som indikerer at de yngste barna ikke får så mange erfaringer med teknologi i barnehagen. Det er den samme rammeplanen som er gjeldende for alle barn i barnehagen, noe som vil si at også de yngste barna skal ha mulighet til å delta i utforskende, kreativ og skapende bruk av digitale verktøy (Utdanningsdirektoratet, 2017). Det er dermed en forventning om at digital praksis også gjelder på småbarnsavdelinger hvor barna er 1-3 år gamle. Det digitale arbeidet må selvsagt være tilpasset barnas behov, alder og interesser, barnegruppens sammensetning og andre forutsetninger, men alle barna må få mulighet til å delta, uansett utviklingsnivå (Bølgen, 2008). Det er også en forutsetning at personalet skal være aktive sammen med barna i arbeidet med digitale verktøy (Utdanningsdirektoratet, 2017).

Anita Lie Kvien, som er pedagogisk leder ved Ila barnehage i Trondheim, argumenterer for at digital praksis hører hjemme på en småbarnsavdeling, men hun påpeker at det er nødvendig med en bevisst og reflektert holdning hos personalet. I arbeid med de yngste barna i barnehagen så vurderes digitale verktøy som likestilt med andre leker som f.eks. biler, klosser og puslespill. De tilrettelegger rommene ut fra barnas behov, og de er også opptatt av at digitale verktøy skal ha sin plass i de rommene. Det er viktig at barna kjenner til hvilke digitale verktøy som finnes, og at de er synlige og tilgjengelige (Fragell Darre,

2014, s. 58). Personalet må være interesserte og entusiastiske i samspillet med barna, og voksenrollen er helt sentral i dette arbeidet. «Det er vi voksne som er rollemodeller, og det er vi som skal være lyttende og deltakende sammen med barna» sier Anita. De deler avdelingen inn i små grupper med færre barn, noe som gir mer rom for å formidle kunnskap og å være en god veileder i arbeidet med digitale verktøy. Samtidig får barna mer tid til å prøve ut og bli kjent med de ulike verktøyene. Barna må få øve og prøve gjentatte ganger over tid.

I lla barnehage får de yngste muligheten til å utforske sine omgivelser på mange ulike måter, også ved bruk av digitale verktøy. Ved bruk av mikroskop får de studere småkryp og insekter. Slik kan de se nærmere på småkrypene og oppdage og undre seg over flere detaljer. Det gir mulighet for spontanitet og barnas egeninitierte aktivitet. Det gjør at de ansatte kan følge opp barnas interesser og det de er opptatt av akkurat her og nå, og så bidra til å utvide og introdusere nye perspektiver (Kunnskapsdepartementet, 2017). Det handler om å ta i bruk digitale verktøy med utgangspunkt i den praksisen som allerede foregår (Fragell Darre, 2014, s. 58). Her kan personalet aktivt støtte barna i deres utvikling, språktilegnelse og læringsprosesser. Blomster, stein, biller, maur og lekebiler studeres også under mikroskopet. Barna viser en begynnende forståelse for hvordan mikroskopet fungerer sammen med skjermen, og at de kan studere ting de finner i et større format. Undersøkelseskamera er også flittig i bruk blant de yngste barna i barnehagen.

Personalet opplever en veldig entusiasme i barnegruppa når de bruker digitale verktøy, også hos ettåringene. Når de finner frem projektoren så kommer de aller minste løpende. De har ikke noe verbalt språk enda, men de ansatte opplever at det er lett å se den spontane gleden og forventningene når de setter i gang. Det høres glade hyl og latter. Plutselig kan barna gi hverandre en klem

fordi de er så glade, eller begynne å danse på gulvet når mariehøner eller edderkopper løper over gulvet sammen med dem. Leken som oppstår er skapende, samlende og utviklende. Dette er aktiviteter som styrker samspillet i barnegruppa og bidrar til et godt samhold, sier Anita. Mikroskop, undersøkelseskamera, nettbrett og projektor er en naturlig del av hverdagen, og sentrale verktøy i barnehagens pedagogiske verktøykiste.

### **Projektor for å skape stemning**

Projektor kan benyttes til å «sette» stemningen i rommet eller utendørs. Sammen med lyder og musikk kan personalet bruke dette til å skape en bestemt atmosfære eller invitere barn inn i ulike stemninger. For de aller yngste vil det være svært engasjerende å bruke lys, farger og forskjellige lyder for å skape nysgjerrighet, interesse og engasjement. Dette er en enkel måte å skape stemning på. Det kan være både gøy, spennende, inspirerende, skummelt, litt trist og magisk ut fra hvilken stemning de ansatte er ute etter, og hvilken musikk, film, lyd og bilder de bruker for å sette stemningen. Ved bruk av projektor og YouTube-filmer er det mulig å lage et digitalt sanserom på en enkel måte.

Ved Ila barnehage har de bygget seg en båt på det ene lekerommet, og her bruker de projektor slik at de får hele veggen full av svømmende fisker. De yngste barna synes dette er veldig spennende. Vi har også tidligere i denne nettressursen fortalt om Ilabekken barnehage som var ute og akte på vinteren, og personalet benyttet projektor slik at hele akebakken ble full av lava. Da ble det ekstra gøy å være i akebakken.

De var også ute på en skogstur i desember og fikk se selveste Julenissen fly med reinsdyr og slede mellom grantrærne i skogen. Dette lar seg gjøre når vinteren er på sitt mørkeste. Da blir projektoren et fint verktøy å benytte ute.

### Tips!

Marianne Undheim anbefaler på sin nettside å søke f.eks. etter «relaxing water video» eller «timelapse nature» på YouTube for å finne filmer som kan være relevante å bruke og som varer lenge. Det ligger også flere bakgrunner for barnehage på YouTube. Bare søk på: «projektor bakgrunner barnehagen» for å få inspirasjon. Det ligger også noen korte videosnutter hvor projektor benyttes i pedagogisk arbeid med barn på nettsiden *Pedagogisk praksis* av Cathrine Fragell Darre. (<https://www.pedagogiskpraksis.no/2017/11/24/sansemotorikk-og-estetiske-dimensjoner/>).

Et annet eksempel som kan bidra med inspirasjon er Kirketunet barnehage sitt prosjekt: «Bobler». Dette prosjektet fikk de den digitale barnehageprisen for i 2016. Nettsiden deres kan også bidra med annen digital inspirasjon til pedagogisk arbeid sammen med barn.

(<https://www.youtube.com/watch?v=OMP6VcSL7RA>).

## Referanser

Bølgan, N. (2008). *Vil du være med, så heng på. Barnehagen som digital arena*. Bergen:

Fagbokforlaget.

Fragell Darre, Cathrine (2014). *Kreativ bruk av digitale verktøy*. Oslo. Kommuneforlaget AS.

Fragell Darre, Cathrine (2017). Sansemotorikk og estetiske dimensjoner – projektor som endrer rommet (nettside): <https://www.pedagogiskpraksis.no/2017/11/24/sansemotorikk-og-estetiske-dimensjoner/>.

Ilabekken barnehage (2018). Det digitale uterom. En moderne dannelsesreise. Hentet fra:

<https://www.trondheim.kommune.no/globalassets/10-bilder-og-filer/01-barnehager/barnehager-h-m/ilabekken-barnehager/det-digitale-uterom-ferdig-2.pdf>.

Kirketunet barnehage. Vår digitale hverdag i Kirketunet barnehage (nettside):

<http://kirketunetbarnehageikt.blogspot.com/>.

Kunnskapsdepartementet (2017). *Forskrift om rammeplanen for barnehagens innhold og oppgaver*.

Hentet fra: <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2017-04-24-487>.

Undheim, Marianne (nettside): <https://www.digitalkreativitet.no/digitalt-sanserom/>.