

Digital praksis med dei yngste barna i barnehagen

av Agnete Vaags og Heidi Sandø

I ein studie frå 2019 oppgir 62.9% av dei barnehagetilsette at det primært er dei eldste barna som bruker digitale verktøy (Sintef, 2019), noko som indikerer at dei yngste barna ikkje får så mange erfaringar med teknologi i barnehagen. Det er den same rammeplanen som er gjeldande for alle barn i barnehagen, noko som vil seie at også dei yngste barna skal ha moglegheit til å delta i utforskande, kreativ og skapande bruk av digitale verktøy (Utdanningsdirektoratet, 2017). Det er dermed ei forventning om at digital praksis òg gjeld på småbarnsavdelingar der barna er 1-3 år gamle. Det digitale arbeidet må sjølvsagt vere tilpassa behovet til barna, alder og interesser, samansetninga i barnegruppa og andre føresetnader, men alle barna må få moglegheit til å delta, uansett utviklingsnivå (Bølgan, 2008). Det er òg ein føresetnad at personalet skal vere aktive saman med barna i arbeidet med digitale verktøy (Utdanningsdirektoratet, 2017).

Anita Lie Kvien, som er pedagogisk leiar ved Ila barnehage i Trondheim, argumenterer for at digital praksis høyrer heime på småbarnsavdelinga, men ho påpeikar at det er nødvendig med ein bevisst og reflektert haldning hos personalet. I arbeid med dei yngste barna i barnehagen så blir digitale verktøy vurdert som likestilt med andre leikar som t.d. bilar, klossar og puslespel. Dei legg til rette romma ut frå behovet til barna, og dei er òg opptatt av at digitale verktøy skal ha sin plass i romma. Det er viktig at barna kjenner til kva for nokre digitale verktøy som finst, og at dei er synlege og tilgjengelege (Fragell Darre, 2014, s. 58). Personalet må vere interesserte og entusiastiske i samspelet med

barna, og vaksenrolla er heilt sentral i dette arbeidet. «Det er vi vaksne som er rollemodellar, og det er vi som skal vere lyttande og deltakande saman med barna», seier Anita. Dei deler avdelinga inn i små grupper med færre barn, noko som gir meir rom for å formidle kunnskap og å vere ein god rettleier i arbeidet med digitale verktøy. Samtidig får barna meir tid til å prøve ut og bli kjent med dei ulike verktøya. Barna må få øve og prøve fleire gonger over tid.

I lla barnehage får dei yngste moglegheita til å utforske omgivnadene sine på mange ulike måtar, også ved bruk av digitale verktøy. Ved bruk av mikroskop får dei studere småkryp og insekt. Slik kan dei sjå nærare på småkrypa og oppdage og undre seg over fleire detaljar. Det gir moglegheit for spontanitet og barnas eigeninitierte aktivitet. Det gjer at dei tilsette kan følgje opp barnas interesserer og det dei er opptatt av akkurat her og no, og så bidra til å utvide og introdusere nye perspektiv (Kunnskapsdepartementet, 2017). Det handlar om å ta i bruk digitale verktøy med utgangspunkt i den praksisen som allereie føregår (Fragell Darre, 2014, s. 58). Her kan personalet aktivt støtte barna i utviklinga deira, språktileining og læringsprosessar. Blomstrar, stein, biller, maur og leikebilar blir òg studerte under mikroskopet. Barna viser ei byrjande forståing for korleis mikroskopet fungerer saman med skjermen, og at dei kan studere ting dei finn i eit større format. Undersøkingkamera er òg flittig i bruk blant dei yngste barna i barnehagen.

Personalet opplever ein veldig entusiasme i barnegruppa når dei bruker digitale verktøy, også hos eittåringane. Når dei finn fram projektoren så kjem dei aller minste løpande. Dei har ikkje noko verbalt språk endå, men dei tilsette opplever at det er lett å sjå den spontane gleda og forventningane når dei set i gang. Det høyrer glade hyl og latter. Plutseleg kan barna gi kvarandre ein klem fordi dei er



så glade, eller byrje å danse på golvet når marihøner eller vevkjerringar spring over golvet saman med dei. Leiken som oppstår er skapande, samlande og utviklande. Dette er aktivitetar som styrkar samspelet i barnegruppa og bidrar til eit godt samhald, seier Anita. Mikroskop, undersøkingskamera, nettbrett og projektor er ein naturleg del av kvardagen, og sentrale verktøy i barnehagens pedagogiske verktøykiste.

Projektor for å skape stemning

Projektor kan nyttast til å «setje» stemninga i rommet eller utandørs. Saman med lydar og musikk kan personalet bruke dette til å skape ein bestemd atmosfære eller invitere barn inn i ulike stemningar. For dei aller yngste vil det vere svært engasjerande å bruke lys, fargar og ulike lydar for å skape nysgjerrigheit, interesse og engasjement. Dette er ein enkel måte å skape stemning på. Det kan vere både gøy, spennande, inspirerande, skummelt, litt trist og magisk ut frå kva stemning dei tilsette er ute etter, og kva musikk, film, lyd og bilde dei bruker for å setje stemninga. Ved bruk av projektor og YouTube-filmar er det mogleg å lage eit digitalt sanserom på ein enkel måte.

Ved Ila barnehage har dei bygd seg ein båt på det eine leikerommet, og her bruker dei projektor slik at dei får heile veggen full av symjande fiskar. Dei yngste barna synest dette er veldig spennande. Vi har òg tidlegare i denne nettressursen fortalt om Ilabekken barnehage som var ute og aka på vinteren, og personalet nytta projektor slik at heile akebakken vart full av lava. Då vart det ekstra gøy å vere i akebakken.

Dei var òg ute på ein skogstur i desember og fekk sjå sjølvaste Julenissen fly med reinsdyr og slede mellom grantrea i skogen. Dette lèt seg gjere når vinteren er på sitt mørkaste. Då blir projektoren eit fint verktøy å nytte ute.

Tips!

Marianne Undheim tilrår på nettsida si å søke t.d. etter «relaxing water video» eller «timelapse nature» på YouTube for å finne filmar som kan vere relevante å bruke og som varer lenge. Det ligg òg fleire bakgrunnar for barnehage på YouTube. Berre søk på: «projektor bakgrunnar barnehagen» for å få inspirasjon. Det ligg òg nokre korte videosnutter der projektor blir nytta i pedagogisk arbeid med barn på nettsida *Pedagogisk praksis* av Cathrine Fragell Darre.

(<https://www.pedagogiskpraksis.no/2017/11/24/sansemotorikk-og-estetiske-dimensjoner/>).

Eit anna døme som kan bidra med inspirasjon er Kirketunet barnehage sitt prosjekt: «Boblar». Dette prosjektet fekk dei den digitale barnehageprisen for i 2016. Nettsida deira kan òg bidra med annan digital inspirasjon til pedagogisk arbeid saman med barn. (<https://www.youtube.com/watch?v=OMP6VcSL7RA>).

Referansar

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/](https://www.pedagogiskpraksis.no/2017/11/24/sansemotorikk-og-estetiske-dimensjoner/)

[2017/11/24/sansemotorikk-og-estetiske-dimensjoner/](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-](https://www.trondheim.kommune.no/globalassets/10-bilder-og-filer/01-barnhager/barnehager-h-m/ilabekken-barnehager/det-digitale-uterom-ferdig-2.pdf)

[barnehager/barnehager-h-m/ilabekken-barnehager](https://www.trondheim.kommune.no/globalassets/10-bilder-og-filer/01-barnhager/barnehager-h-m/ilabekken-barnehager/det-digitale-uterom-ferdig-2.pdf)

[/det-digitale-uterom-ferdig-2.pdf](https://www.trondheim.kommune.no/globalassets/10-bilder-og-filer/01-barnhager/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/>.