Aabenraa
Kommune

It og digitalisering i Dagtilbud

FORORD

De kompetencer, vi skal kunne mestre i fremtiden er svære at forudsige. Aabenraa Kommune ønsker at ruste selv de mindste borgere, til en hurtig udviklende teknologisk fremtid. Vores børn skal derfor ikke kun møde et dagtilbud af høj kvalitet – men et dagtilbud af høj kvalitet, hvor meningsfuld teknologi anvendes til at styrke det pædagogiske læringsmiljø, og hvor anvendelsen af meningsfuld teknologi bidrager til at skabe en merværdi i forhold til børns udvikling, læring, trivsel og dannelse.

It og digitalisering i Dagtilbud sætter rammen for den digitale udvikling på dagtilbudsområdet i Aabenraa Kommune, og giver en retning for, hvordan man i de enkelte dagtilbud kan bruge digitale redskaber aktivt i forhold til at understøtte og styrke børnenes læringsmiljø. Vi ønsker med denne strategi at understøtte en sammenhængende styringskæde mellem det politiske niveau, forvaltningsniveau og den pædagogiske praksis i dagtilbuddene, så vi herigennem sikrer et fælles afsæt for at drive den digitale udvikling i dagtilbuddene. Sammen vil vi fremme It og digitalisering i Dagtilbud – og derigennem bidrage til, at vores børn kan udvikle sig til livsduelige og kompetente medborgere i en digital og teknologisk verden.

It og digitalisering i Dagtilbud handler mere om mennesker og mindre om teknologi. Det handler om hvordan digitale redskaber anvendes didaktisk til at understøtte og styrke arbejdet med den styrkede pædagogiske læreplan og læreplanstemaerne. Det handler om, hvordan vi ruster vores børn til god digital adfærd – så de bliver i stand til at begå sig etisk, kritisk, refleksivt og ansvarligt i en digital og teknologisk verden, både nu og fremadrettet.

Med ***It og digitalisering i Dagtilbud*** rettes opmærksomheden mod digitale redskaber som en pædagogisk ressource, der kan stimulere børnenes leg, kreativitet, nysgerrighed og viden. Vores børn skal derfor møde et dagtilbud, hvor de kan tilegne sig digitale færdigheder, kompetencer, viden og dannelse, og hvor de kan opleve glæden – og værdien, ved at være kreative, innovative og skabende i arbejdet med digitale redskaber og teknologi. Det handler således ikke om vi vil have teknologi i vores dagtilbud, men hvordan vi vil bruge det meningsfuldt og aktivt som en integreret del af dagtilbuddenes læringsmiljø.

Med afsæt i ***Sund Vækst*** og ***Sund Opvækst*** er visionen, at ***It og digitalisering i Dagtilbud*** skal understøtte Aabenraa Kommunes ambition om at skabe rammerne for Det Gode Liv.

It og digitalisering i Dagtilbud er et resultat af samarbejdet mellem dagtilbuddene og forvaltningen. I processen er den blevet forelagt, drøftet og godkendt i Børne-og Uddannelsesudvalget 6. oktober 2020.

God fornøjelse og god arbejdslyst.

Venlig hilsen

Kirsten Nørgård Christensen
Formand for Børne- og Uddannelsesudvalget.

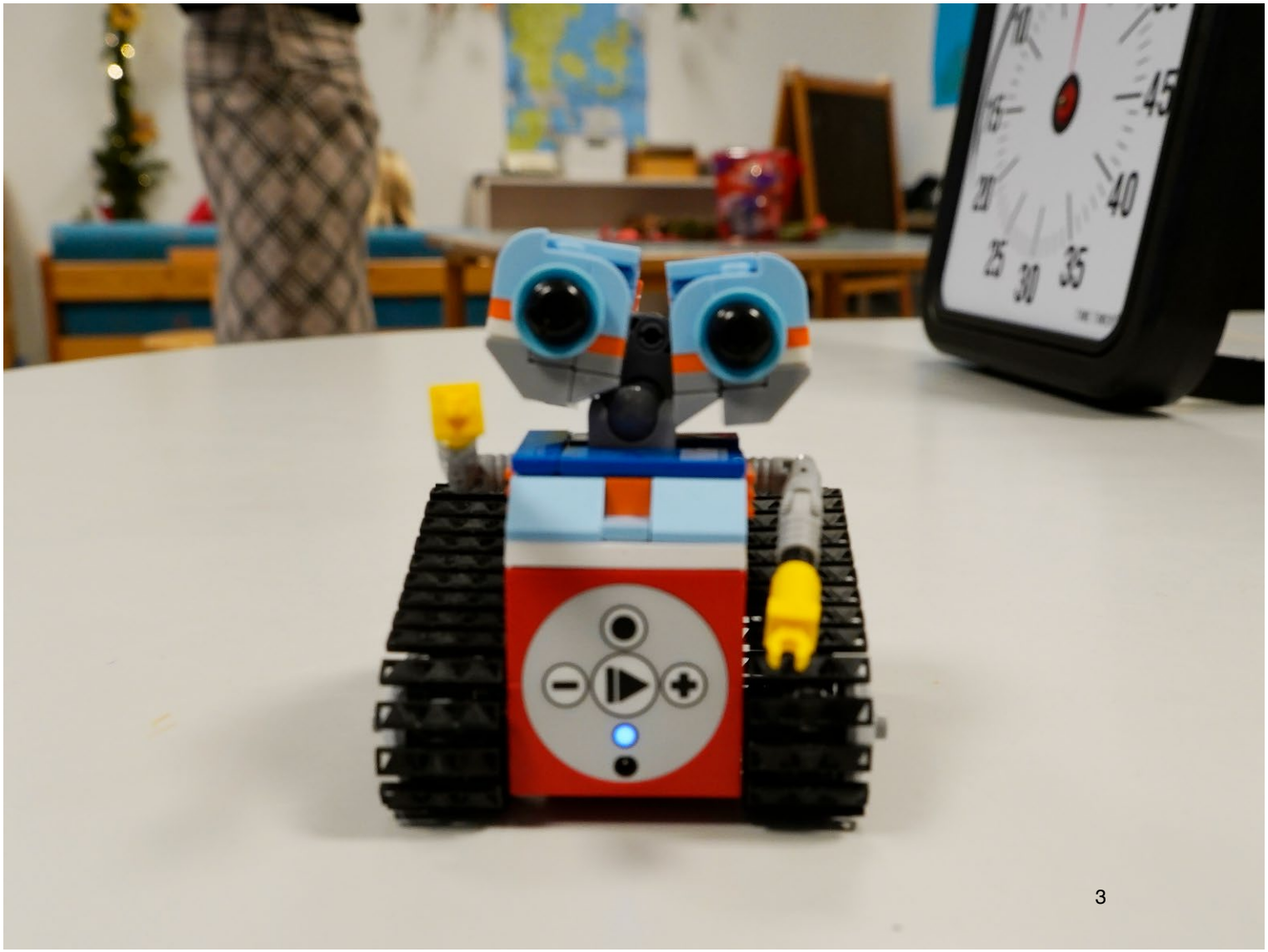
HVORFOR SKAL DAGTILBUD HAVE RAMME FOR IT OG DIGITALISERING?

"Børn dannes i mødet med verden og i mødet med sig selv. I dag er teknologien en del af børnenes møde med og kommunikation med verden. Teknologi er en forlænget blyant og tegneblok. Det er et værktøj, som er knyttet til barnets mulighed for at udtrykke sig" [1]

Mange børn vil komme til at bestride jobs, som endnu ikke eksisterer, eller som vi endnu ikke kender. Dagtilbud skal være med til at udvikle børns kompetencer, så de bl.a. kan deltage i en digital verden. Fremtidens kompetencer er de seneste år blevet omtalt til at handle om:

- Kommunikation: at dele tanker, spørgsmål, ideer og løsninger.
- Samarbejde: at bruge sine færdigheder til at arbejde sammen om at opnå et mål.
- Kritisk tænkning: at få et nyt blik på, lære at sortere i – og sige fra, i forhold til det, man bliver præsenteret for.
- Kreativitet: at afprøve nye måder at løse opgaver på.
- Kodning: at forstå hvordan en digital devise fungerer.

[1] Mari-Ann Letnes, lektor og ph.d. Norges naturvitenskapelige universitet.



Kompetencerne er repræsenteret og skrevet ind i det fælles pædagogiske grundlag i den styrkede pædagogiske læreplan, blandt andet omkring leg, læringsmiljø, børnefællesskaber og i det brede læringsbegreb.

En anden tendens, der ses i vores samfund er, at børn bliver tidligere og tidligere medieforbrugere. Danske børn er blandt de allermest flittige brugere af medier og teknologier i Europa.[2]

Det betyder, at pædagogiske medarbejdere er nødt til at forholde sig både konstruktivt og kritisk i forhold til at inddrage meningsfuld teknologi i læringsmiljøerne således, at vi aktivt understøtter et sundt læringsmiljø og en sund livsstil blandt børn.

Teknologi er ikke et spørgsmål om enten eller. Det er der hele tiden, og det skal vi forholde os til fagligt og professionelt. Børn har et andet udgangspunkt end voksne. For dem er digitale medier ikke nye medier, men bare medier!

Børn i dagtilbud skal derfor præsenteres for forskellige digitale redskaber, på samme måde som de præsenteres for øvrige pædagogiske redskaber – inden for en didaktisk, analytisk ramme.

[2] "Digitale medier i småbørnshøjde". Rapport udarbejdet af Stine Liv Johansen, Århus Universitet og Malene Charlotte Larsen, Aalborg Universitet i samarbejde med Medierådet for Børn & Unge, 2016.

DET VIL VI LYKKES MED

It og digitalisering i Dagtilbud tager afsæt i Aabenraa Kommunes Vækstplan 2022 og Børne-, unge- og familiepolitikken ***Sund opvækst***, der definerer den overordnede politik for dagtilbud. Som det fremgår af ***Sund opvækst***, har alle børn ret til et godt børneliv med gode udviklingsmuligheder og nære og ansvarlige voksne, der kan give omsorg og støtte. Børn skal anerkendes for det, de gør og for hvem de er.

It og digitalisering i Dagtilbud skal være med til at sætte ramme for, hvorledes børn i alderen 0-6 år mødes med en stærk pædagogik – og gode udviklingsmuligheder. Og hvor teknologien er et ekstra redskab til at understøtte børnenes trivsel, læring, udvikling og dannelse.

It og digitalisering i Dagtilbud skal sætte ramme for en pædagogik, som understøtter, at børn bliver medskabere og aktive brugere af digitale redskaber – ikke passive forbrugere.

Al aktivitet skal være med barnet og dets udvikling som centrum. Børn skal afprøve mange forskellige lege. Nogle gange er de digitale, andre gange er de analoge.

Integreringen af digitale redskaber er en væsentlig pædagogisk opgave, fordi den digitale teknologi gennemsyrer den tid, børn vokser op i. Derfor har pædagogernes tilgang til de digitale redskaber stor betydning for børnenes forståelse af sig selv – og den virkelighed, de er en del af.

Inddragelsen af digitale redskaber kan medvirke til at udvikle den pædagogiske praksis og de pædagogiske refleksioner.

Digitale redskaber er for mange børns vedkommende en naturlig del af deres hverdag, de fleste har allerede kendskab til digitale redskaber og teknologier inden de starter i dagtilbud.

Som en del af arbejdet med den styrkede pædagogiske læreplan skal dagtilbuddet have fokus på, hvordan dagtilbud og forældre kan samarbejde om barnets og børnegruppens trivsel og læring på tværs af dagtilbud og hjem.

It og digitalisering i Dagtilbud skal derfor bidrage til at sætte ramme for, hvordan dagtilbud og forældre i fællesskab kan samarbejde om at understøtte og styrke det enkelte barn og børnegruppens digitale færdigheder, kompetencer og dannelse - på tværs af dagtilbud og hjem. Udviklingen af børns digitale færdigheder, kompetencer og dannelse er en fortløbende proces, som fordrer dialog med – og inddragelse af forældrene.

TRE MÅL FOR DEN DIGITALE UDVIKLING I DAGTILBUD

1) Pædagogikken skal være i centrum

Det er pædagogikken, der er og skal være i centrum!

Teknologien skal inddrages, hvor der er en naturlig kobling og hvor det giver mening, samtidig med, at den understøtter arbejdet med den styrkede pædagogiske læreplan. Pædagogikken skal inddrage teknologien til mere læring – og mindre passiv underholdning.

De pædagogiske medarbejdere har en vigtig rolle i børns brug af teknologi. De skal gå foran, ved siden af og bag ved barnet. Pædagogen skal have viden om teknologi i dagtilbud, og lyst til at omsætte denne i praksis. De skal lege, eksperimentere og gå på opdagelse sammen med børnene.

Børn og voksne inspirerer og lærer af hinanden, hvilket kan være med til at mindske teknologiforskrækkelsen. Voksne, der er deltagende i leg med digitale redskaber, er med til at danne børnene digitalt. Det stiller krav til voksne om at turde smide teknologiforskrækkelsen, og turde fejle ved arbejdet med digitale redskaber.

Pædagogikken skal passe til den tid, vi lever i. Det er derfor helt afgørende, hvordan digitale redskaber bruges i den pædagogiske praksis. En konstruktiv anvendelse af digitale redskaber, med positiv betydning for leg, fællesskaber og kreativitet, handler om at træffe relevante, pædagogiske valg.

Der skal være plads til en eksperimenterende tilgang til teknologier, hvor børnenes leg stimuleres og videreudvikles.

2) Udvikling af digitale kompetencer

Dagtilbud vil arbejde for at udvikle digitale kompetencer ved forskellige tiltag. Det skal bl.a. ske ved kompetenceløft, videndeling og inspiration til hvorledes meningsfuld teknologi inddrages i dagtilbuddene.

Lederne af dagtilbuddene understøtter udviklingen, ved at skabe rum og rammer for leg med meningsfuld teknologi i læringsmiljøerne, med respekt for medarbejdernes forskellige brugerniveauer ift. teknologi. Det skal være ok at turde fejle.

Den digitale kompetenceudvikling skal understøtte, at lederne og det pædagogiske personale kan udvikle børnenes instrumentelle, sociale, refleksive og digitale dannelse.

3) Digitale redskaber

Alle dagtilbud skal have lige og let adgang til kommunikation, samarbejde og produktion med it og digitalisering.

Fra forskningen ved vi, at børn generelt bruger digitale redskaber relativt passivt og konsumerende. Vi vil lære børn, hvorledes digitale redskaber kan bruges kreativt, og vi vil gøre børn til medskaber af en meningsfuld teknologi i læringsmiljøerne.

Digitale redskaber skal integreres i den pædagogiske kontekst og planlægning. Der skal indtages en pædagogisk kritisk og konstruktiv tilgang, der hele tiden forholder sig fagligt til børnegruppens alder og udvikling.

It og digitalisering i Dagtilbud skal være med til at guide og støtte pædagogiske medarbejdere i dagtilbud til at blive fagligt tydelige og kritiske omkring deres anvendelse af teknologi i læringsmiljøerne.

RAMMER FOR DEN DIGITALE UDVIKLING

Aabenraa Kommune har en decentral styreform, hvor kompetencer og ansvar lægges så tæt på brugere, ledere, medarbejdere og institutioner som muligt. Konkret betyder det, at politikkerne fastlægger mål og budget for kommunens servicetilbud, og at institutioner og forvaltning får frit råderum inden for de dialogbaserede fastlagte mål og rammer.
For Dagtilbud er dagtilbudsloven, den styrkede pædagogiske læreplan samt kommunale strategier og tværgående politikker alle med til at definere de overordnede rammer, for arbejdet med it og digitalisering.

Rammerne for dagtilbud skal understøtte, at ledere og de pædagogiske medarbejdere kan udvikle børnenes trivsel, læring, udvikling og dannelse. Livet med digitale redskaber afføder nye koder og normer, og samtidig et fornyet behov for dannelse og pejlemærker.

Ledere og pædagogiske medarbejdere skal inddrage og samarbejde med forældrene om brugen af digitale redskaber i både dagtilbud og hjem.

Udgiver:
Aabenraa Kommune
Dagtilbud, Børn og Kultur
Tinglev Midt 2, 6360 Tinglev
www.aabenraa.dk

Design og layout:
tegnerum.dk

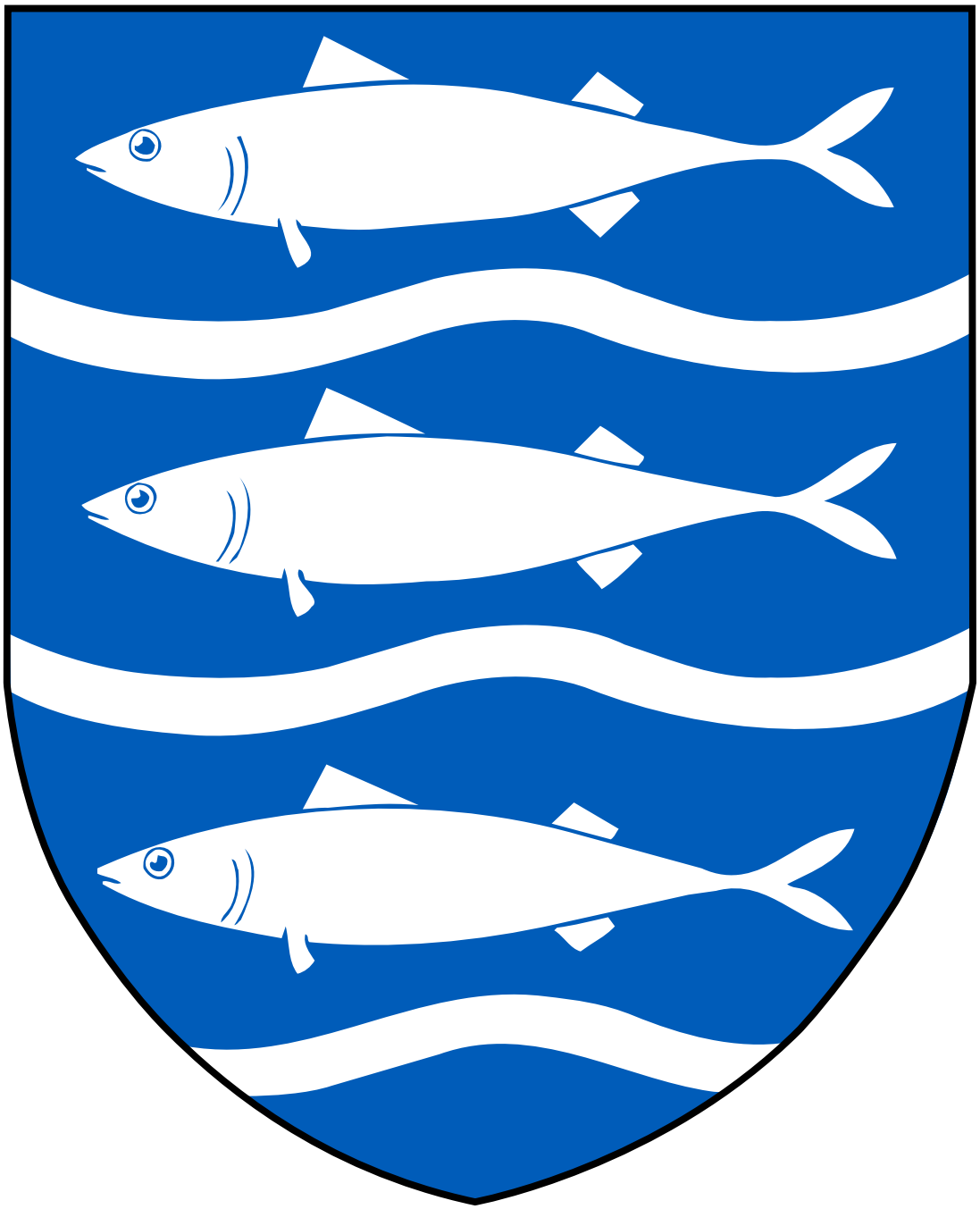



Foto:
Kerstin Bundgaard, Aabenraa Kommune
Kasper Stoof, Aabenraa Kommune