

I Børnehuset Bøgely klæder vi børnene på til fremtiden.

Daglig leder i Børnehuset Bøgely Heidi Ingemann Jensen

Som dagtilbud har vi en særlig forpligtigelse i at klæde børnene på til fremtiden. Igennem deltagelse i minimaker projektet med fokus på at integrere det pædagogiske digitale legetøj i praksis er Børnehuset Bøgely rykket mange skridt nærmere det overordnede mål, at børnene bliver klar til en fremtid ingen helt ved hvad er.

I starten af 2017 var Bøgely så heldige, at få lov til at deltage i et forskningsprojekt med det særlige fokus at udvikle didaktikker i forhold til at integrere det digitale legetøj i den pædagogiske praksis. Der blev udvalgt 2 tovholdere som sammen med 4 andre institutioner i Furesø blev inspireret til at lege med det pædagogiske digitale legetøj i hverdagen. De to tovholdere var begejstrede, men oplevede også en del modstand hos kollegaerne. Som leder blev jeg optaget af hvori disse modstande bundede, hvilket jeg derved gik på opdagelse i. Flere af medarbejderne havde en smule respekt for teknologierne, og var bange for at legetøjet kunne gå i stykker. Mange havde også svært ved at forstå meningsskabelsen og "the big why". Derfor valgte vores pædagogiske it konsulent Nikolaj Bührmann og jeg at afholde et personalemøde, hvor "det store hvorfor" blev præsenteret. Ved mødet blev alle ligeledes præsenteret for legetøjet, og der var en fantastisk stemning. Efterfølgende afholdte vi et forældremøde, hvor forældrene ligeledes fik mulighed for at lege med legetøjet.

Den røde tråd i praksis

I Bøgely arbejder vi henover året med læreplanstemaerne i forskellige projekter. I planlægningen af projekterne forholder vi os hver gang til, hvilket digitalt legetøj der kan støtte op omkring læringsmålene. I vores eventyrprojekt,

blev de små ozzobtter bukkebruse som gik over broen. Beebotterne hjalp rødhætte, og Green screen skabte et eventyrlig univers. Deltagelsen i week of code førte til at børnene og de voksne blev så optagede af planeterne. Pludselig var børnene selv robotter, og de lærte igennem deres krop, hvad det betyder at programmøren trykker to frem og en til siden. De små beebotter blev omdannet til rumvæsner, der skulle hjælpe Louis Armstrong, men også den lille hund Leica. Det hele mundede ud i en udstilling for forældrene, hvor de sammen med børnene kunne gå på opdagelse, sætte lyd til rumraketten, prøve at svæve i rummet med green screen og bevæge sig igennem et stjerneunivers.

21 first centuries skills

Efterhånden er det digitale legetøj blev en fuld integreret del af den pædagogiske praksis særligt i børnehaven, hvor pædagogerne ligeså vel tager ozzobtterne frem som puslespillet. Laver små film på stopmotion, eller green screen som at lave perleplader. Det betyder, at vi i højere grad vender fokus på det 21 århundredes kompetencer. Som handler om :

1. Kollaboration/ samarbejde
2. Problemløsning og innovation
3. Videnskonstruktion
4. Kompetent kommunikation
5. Selvaluering
6. digital læring

Kollaboration/samarbejde

I Bøgely er vi blevet opmærksomme på, at en del af vores pædagogiske aktiviteter har været individualiserende uden, at vi helt har tænkt dem som sådan. Når vi til jul og påske vælger at lave påskeharer og juleklip, som børnene senere hen får med hje,, så sender vi værdien ud at det barnet producerer, er noget som skal med hjem. Børnene får dermed ikke oplevelsen af at bidrage til det store fællesskab. Nu motiverer vi børnene i

højere grad til at bygge legouniverser sammen, i skrammelværkstedet at kreerer noget som bidrager ind i den fællesleg, og at dokumentationen i vores læreplansprojekt er et stort fælles hulemaleri, fremfor individuelle tegninger eller klip. Når børnene skaber noget sammen lærer de at idegenererer og respekterer hinandens ideer.

Problemløsning og innovation

Carol Dweck siger, at det har betydning hvordan vi voksnes mindset er. Har vi et fixed mindset eller et growth mindset. Derudover er det af afgørende betydning, hvordan vi støtter børnene i at få et growth mindset, for at børnene bliver mere problemløsende og innovative. I Bøgely er vi optaget af, hvordan vi stiller nysgerrige spørgsmål som lægger op til den filosofiske samtale sammen med børnene. Vi voksne viser, at vi ikke altid ved og kan alt, eks. Når nogle af teknologierne ikke virker, eller noget som vi som voksne ikke kan finde ud af. Det pædagogiske digitale legetøj har bidraget til, at det nogle gange er børnene som finder ud af hvordan "legetøjet" virker, så barnet bliver eksperten. Derudover motiverer vi børnene til at vælge den udfordrende måske nye vej, ved at sige "vildt du ikke giver op". "Tænk at du prøver det her nye".

Makermentaliteten:

Før vi kom med i minimakerprojektet, havde vi også fokus på kreativiteten. Men hvordan udvikles børns kreativitet gennem kopitegninger, perleplader og skabelon klipning? Måske er det her i højere grad finmotorikken som er i fokus. Derfor har vi på hver stue særligt i børnehaven skabt et skrammelværksted, hvor børnene opfinder alt. Vi motiverer dem særligt til at opfinde ting, som de kan tage med ind i deres leg. Som da 4 drenge i gruppen for de kommende skolestartere opfandt et kamera, hvor de på forhånd havde tegnet nogle objekter, som var fotos de tog, og derefter afleverede til dem de

tog fotos af. Vi motiverer børnene til at bruge 3 d printereren til at lave dimser, som de måske mangler i deres legobyggeri, eller andet som kunne supplerer ind i legen. Vi mener at børn har en iboende makermentalitet, som det handler om ikke at slå ihjel.

Fejlmodighed

Det pædagogiske digitale legetøj har bidraget til, at vi har fået øje på, hvor svært mange børn har det ved at begå fejl. Vi har set børnene vælge forskellige coopingsstrategier når eksempelvis beebotterne ikke lige går den vej, børnene tænker de skal. Nogle børn trækker sig og går væk fra legen, andre bliver vrede og kaster Beebotten væk, nogle hjælper hinanden og få bliver ved med at prøve. I Bøgely prøver vi pædagogisk at udfordrer børnene tilpas, motiverer dem til at blive ved, og nedtoner når noget ikke helt lykkes. "Pyt så prøver vi igen", er en sætning vi tit bruger.

Kodning og matematisk logisk tænkning

Børn lærer tidligt at afkode alt, fra kropssprog, stemmeføring osv. Vores samfund består af en masse symboler, som børnene ubevidst bliver præsenteret for. Når vi arbejder med den tidlige forståelse af kodning, er det eksempelvis når vi har pictogrammer, som viser børnene i hvilken rækkefølge børnene skal tage tøj på, hvordan vi på motorikbanen stiller redskaberne op, så vi kan komme rundt uden at rører jorden. Vi er også begyndt at lege robotter, hvor børnene koder hinanden, og børnene derefter afprøver det samme med Beebotten. Men tidlig kodning handler også om at tage børnene med, når vi laver dejen til modellervoks eller bollerne. Det handler om nogle gange, at vise, hvad der sker når vi glemmer at putte gær i dejen.

Natur, udeliv og Science

Hvordan får man skabt en interesse hos børnene i at forholde sig til den omverden de lever i? Ved at de voksne er begejstrede og selv er nysgerrige. Hos os kan man se mange forsøg i gang i løbet af året. Kan små karsefrø løfte en mursten? Og kan græsfrø vokse i køleskabet? Hvad sker der med den flade ballon når den bliver sat over en flaske med gærvand? Hvad flyder og hvad synker. Det nye er at vi sammen med børnene stiller hypotetiske spørgsmål. Lader børnene gætte på hvad der sker, og derefter undersøger. Ved vores sommerfest, lavede vi en quiz til forældre og børn, hvor de sammen kunne gætte og eksperimentere.

Opmærksomhedspunkter i forhold til implementeringen af pædagogisk digitalt legetøj.

Med fare for at det kan lyde generaliserende, så har vi som pædagoger valgt vores fag, fordi vi er humanister, som vil udvikle og yde omsorg. Vi har ikke i samme grad været optaget af de naturfaglige fag. Derudover står vi med en faggruppe, som endnu ikke er vokset op med teknologierne. Det betyder, at der måske er en usikkerhed overfor ikke at kunne og derved ikke kunne kontrollere situationen. Derudover har vi en lang tradition for at god pædagogik er, når vi er fuldstændige forberedte, før vi går i gang med aktiviteterne. Når så det pædagogiske digitale legetøj ikke er ladt op, eller når det ikke virker, eller når vi ikke ved, hvordan vi skal få det til at virke, bliver vi måske usikre, og er bange for at miste kontrollen over situationen. Så det er vigtigt at møde faggruppen, der hvor de er. Respekterer at forbeholdne måske ikke handler om modstand, men usikkerhed. Samarbejdet med Nikolaj Bührmann vores pædagogiske IT konsulent har været helt fantastisk, for Nikolaj har sammen med pædagogerne stået ved siden af, gået forrest og gået bagved, for at klæde

pædagogerne på til at lege videre med det pædagogiske digitale legetøj. Vi har af flere omgange afholdt P møder og workshops, med og uden børn, hvor Nikolaj bidrog med sin store viden. Det er vigtigt fremover at stille sådanne ressourcer til rådighed, hvis vi på sigt skal have pædagogisk digitalt legetøj til rådighed i alle afdelingerne. Derudover har det betydning at også FFO og indskolingen er klædt på til at modtage børn som allerede har eksperimenteret med kredsløb, kodning og makermentaliteten.

Drømmen

Da det første hold af deltagere i minmakerprojektet, skulle videre i FFO var der 4 drenge som sagde ”at de ville være opfindere når de blev store”. I Bøgely har vi en drøm om, at flere børn ser det som sejt at blive opfinder. Vi ønsker at medtænke entreprenørskab, innovation og kreativitet, hvor vi sår små kim i børnene. Vi ønsker også, at de lidt mere nørdede børn mærker, at de en del af fællesskabet og opnår en position. Vi ønsker at blive dygtigere til at stille udforskende spørgsmål sammen med børnene, så de går ud i verden med en nysgerrighed. Vi ønsker at børnene udvikler ideer sammen, og ser det som en værdi at bidrage ind i fællesskabet.