

Protokollat af daginstitutionsbesøg

Efter vel overstået besøg på de ti medvirkende daginstitutioner, er følgeslutningen givetvis, at Projekt KidSmart hidtil er en overordnet succes. Lige siden begyndelsen har der været en lystbetonet opbakning og et stort engagement omkring projektet – både fra daginstitutionerne og forældrene – og et stort ønske fra alle partnere om at videreføre samarbejdet ind i fremtiden. Alle daginstitutionerne kan med samlet stemme se det fornuftsbetonede i, at der tænkes digital dannelse ind i det daglige arbejde for således at klæde børnene bedre på med henblik på deres nuværende samt videre livs- og uddannelse.

”Den digitale dannelse er kommet for at blive, men børn skal dog stadig være fysiske.” – Louise Larsen, Børnehaven Midgård

Resultatet af projektet er lidt efter lidt ved at vise sig i forhold til de fremsatte projektmæssige målsætninger, og der er fremkommet en række af positive følgevirkninger, som er et resultat af daginstitutionernes individuelle praksis omkring KidSmart-computeren samt det medfølgende leg- og læringsmateriale.

”IT kan hjælpe med børns læring, men skal ikke betragtes som en barnepige.” – Lisbeth Toft Pedersen, Hjallerup Børnehave

Først og fremmest kan der bemærkes en decideret ændring i det daglige formidlings- og læringsarbejde og især fremtræder tilegnelsen og udviklingen af sociale relationer, matematiske færdigheder og sprogkompetencer, som områder, hvor projektet har vist sig at give et positivt løft. Dette kan observeres ved et øget fokus på digital dannelse og de immanente muligheder ved brugen af it i det daglige arbejde, hvilket er medhjælpende til overordnet at forbedre børnenes informationskompetencer og begrebsdannelse.

”Spillenes interaktive lydside er god især for vore tosprogede børn, som får rigtigt meget ud af, at spillene taler direkte til dem.” – Heidi Mandrup Bødker, Børnehaven Rømersvej

Man havde i den forbindelse allerede inden KidSmart-projektet en eller flere iPad til rådighed i samtlige daginstitutioner, men hvor brugen af iPad ses mere som underholdning, har KidSmart-spillene en klar læringsdimension, som helt afgjort er gearret mod at styrke børnenes læring og digitale kompetenceopbygning.

”Digital læring skal være læring – ikke bare underholdning.” – Anja Elisabeth Larsen, Smørhullet

Det kan i denne sammenhæng nævnes, at det at lære at bruge og navigere med en ”mus” fremfor fingrene i særdeleshed var en af de største udfordringer for mange af børnene, men at de fleste dog hurtigt blev fortrolige med brugen af musen.

”Musen er nem – man skal jo bare klikke på den.” – Laura 5 år, Hjallerup Børnehave

Det er et gennemgående fænomen, at alle børnene har udvist en stor interesse for KidSmart-computeren og spillene, og at de er motiverede for både at spille og tale om indholdet. Som følge deraf har KidSmart-computerne været i brug næsten dagligt og børnene har ligefrem ”stået i kø” for at komme til. Dette har man håndteret på forskellig vis, såsom enten at tage tid med et køkken-ur eller ved i et stort omfang at lade børnene sidde (næsten) alene og selv skiftes og derved yderligere styrke deres sociale forståelse. Det har

nemlig i begge tilfælde vist sig at børnene har været gode til at give hinanden plads og respektere de andres spilletid, og hvad enten man kiggede på eller spillede, så har hjulpet og lært af hinanden.

”Børnenes interesse afgør, hvor meget tid vi bruger på KidSmart-computeren.” – Joan Stokbro Pølund, Baunehøj Børnehave

Det er også forskelligt, om man i daginstitutionerne lader børnene spille alene, enten to og to eller i små grupper, eller om det altid er sammen med en pædagog. Hvad angår hvornår der spilles, er det igen meget individuelt institution til institution, men kommer dog ikke som en stor overraskelse, at KidSmart-computeren generelt har størst tiltrækningskraft på dage uden alt for godt udevejr eller i de tidlige morgentimer – det lader imidlertid ikke til at have mindsket børnenes udbytte fra dens afbenyttelse.

”Spillene er nemme at gå til, mens der samtidigt er et læringsaspekt, og det gør at børnene ikke er bange for at afprøve forskellige ideer og løsninger.” – Mark Garup, Stenum Børnehave

Med hensyn til spillenes indhold, så har det vist sig at der er en god spredning i hvilket spil børnene finder mest interessant og det må tillægges, at man i daginstitutionerne implementerer spillene forskelligt og ofte i forbindelse med andre aktiviteter. Der er på samme måde som med spilletiden her en individuel tilgang til hvad der spilles og hvornår, men om det er som et led i et tilrettelagt læringsforløb eller at børnene får lov til frit at vælge hvad de vil spille, så står det klart, at de går fra KidSmart-computeren med mere end bare underholdning.

”KidSmart-spillene er gode, fordi der er noget indhold til alle – og vi kan skræddersy spil og sværhedsgrad efter børnenes individuelle behov.” – Marianne Krogh, Børnehuset Petra

Der er også bred enighed om at KidSmart-computeren og -spillene tillige er med til at styrke børnenes sociale forståelse, og at den fællesskabsopbyggende inklusion børnene oplever, er i høj grad med til at skabe og udvide venskaber på tværs af allerede eksisterende venskabsgrupper. Ligeledes har det vist sig at børnene er rigtig gode til at hjælpe hinanden med spillene og derved dele deres viden og erfaring gennem et spirende praksisfællesskab.

”Vi kan se, at det at børnene sidder sammen og spiller skaber nye venskaber, fordi de taler om de fælles oplevelser når de ikke spiller.” – pædagog, Minihuset-Hybenrosen

Alle daginstitutionerne har orienteret forældrene om projektet gennem deres sædvanlige kanaler for således at inddrage alle interesserede i børnenes digitale læring og ledsagende aktiviteter. I denne sammenhæng kan det bemærkes, at forældregruppen, som en helhed, har reageret positivt og har udvist en nysgerrig interesse for KidSmart-projektet. Mange af forældrene har ligeledes spurgt nærmere ind til de forskellige aspekter samt prøvet nogle af spillene sammen med børnene og talt om deres spiloplevelser.

Alt i alt må det siges, at skal det kort opsummeres hvilken betydning KidSmart-computerens tilstedeværelse har haft ude i de medvirkende daginstitutioner, så må det være at den har været mærkbar – selv på trods af at det er tidligt i projektets forløb. KidSmart-projektet har åbnet op for en dialog omkring den digitale dannelse og kastet lys over de positive afkast en sådan årvågenhed kan have for børnene i fremtiden.

”Den digitale dannelse er ved at blive en naturlig del af børns hverdag – derfor er det vigtigt, at vi er med til at udvikle de påkrævede digitale kompetencer – og projektet har i hvert fald sat tankerne i gang.” – Lisbeth Toft Pedersen, Hjallerup Børnehave