

Inspirationskatalog Ipad i dagtilbud Greve 2016

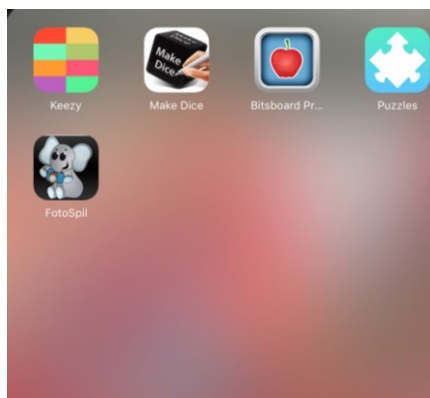


Dette katalog er en kort opsamling på det arbejde omkring digital dannelse, der foregår i institutionerne i løbet af 2016. I vil finde et lille overblik over de Apps der bruges og inspiration til ideer til arbejdet med egen produktion, dokumentation og ikke mindst læreplanstemaerne.

Godt råd: Bliv gode til få ting og brug det til mange ting.

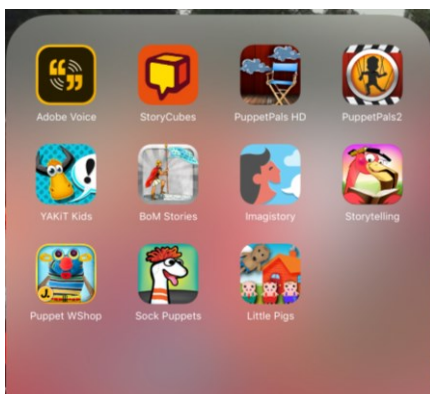
Materialet er udarbejdet til Greve kommune af Kit Nørgaard Aabjerg

Apps – Redskaber og muligheder



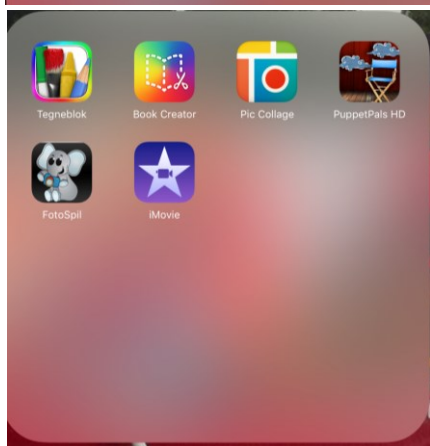
PRODUKTION. I disse apps kan I ret hurtigt lave jeres egne spil. Spillene kan bruges til at understøtte det arbejde I ellers laver, eller de oplevelse I har med børnene.

Fotospil er det mest simple: Lav memory der understøtter jeres øvrige arbejde. Inddrag børnene mere og mere efterhånden. **Make dice:** Her kan I lave terninger med egne billeder. Brug det til at sætte fysiske aktiviteter igang, arbejde med fortælling, snakke om en oplevelse. **Puzzles** giver jer muligheden for at lave egne puslespil. **Keezy** er et lydspiel. Her kan man optage lyde og lave små spil med lyd og sprog. Lav f.x. et lydmemory ...hvor er lyden fra Koen? Hvor er dit navn? Lydoptagelser fra Keezy kan sættes ind i Bookcreator bøger. **Bitsboard Junior** kan genere en masse forskellige spil. Lidt mere omstændigt end fotospillet men flere muligheder, specielt i forhold til at understøtte sprog.

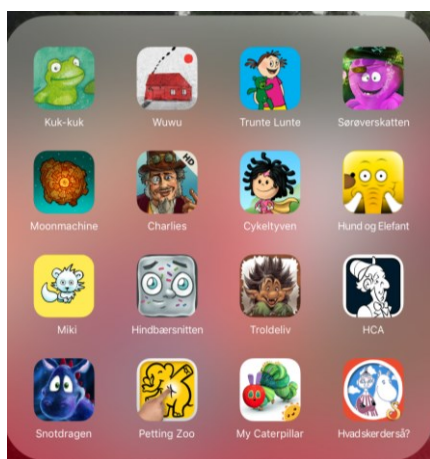


STORYTELLING. I disse apps kan du arbejde med fortælling.

Puppet PalsHD er en absolut favorit. Den kan bruges til rigtig meget. Her kan I lave små film, med karakterer I selv laver. Lav billeder af Børnene og figurer fra børnelitteratur, og lad dem møde hinanden. Lav billeder af legekammerater og lad dem lege konfliktsituationer igennem. Lav figurer fra yndlingseventyret og spil det. Husk at lege mere end at spille teater. I leg er der ikke et rigtigt og forkert. **AdobeVoice** er et godt redskab til at lave en flot ramme om barnets fortælling. **Storycubes** er elektroniske terninger med billeder på. Brug dem til at skabe historier med børnene. **PuppeWsho, sockpuppets** og **LittlePigs** er små dukketeatre til at lave små teaterstykker. **Imagistory** og **Storytelling** kan børnene fortælle ud fra i forvejen producerede illustrationer. **BOMStories** er en anden udgave af puppetpals, med historiske karakterer. **Yakit kids** kan få billeder til at tale. Kun din fantasi sætter grænser for brugen af den.



BASISAPPS. Med disse apps kan du nå rigtig langt. **Bookcreator** kan du lave elektroniske bøger. Både til dokumentation og som en understøttende aktivitet i jeres arbejde med børnene. Børnene kan selv dokumentere. Lav jeres egne pegebøger ved at lægge en usynlig lydfil ovenpå billederne. Mange andre apps spiller sammen med bookcreator. **Imovie** er et nemt redskab til professionelt redigering af film. Lav små lækre forfilm eller klip dine og børnenes egne film sammen. **Piccollage** er et collageprogram, der giver mulighed for hurtigt at lave collager af jeres billeder. I kan lave collager der understøtter jeres tema. I kan fx. Sætte billeder fra jeres kroppe sammen til en krop. Når I skal printe kan det være en fordel at putte dem billederne i en skabelon i Piccollage, så I kan printe flere billeder ad gangen. **Tegneblok** adskiller sig fra mange andre tegneprogrammer ved at man kan kombinere billede og tegning. Det giver masser af muligheder. Tegn kroppe på dyrehoveder, smil på hinanden, tegn et landskab og sæt billeder ind...måske kulissen til den børnebog I arbejder med. Både Piccollage og tegneblok træner pincetter. Læs ovenover om fotospil og puppetpals.

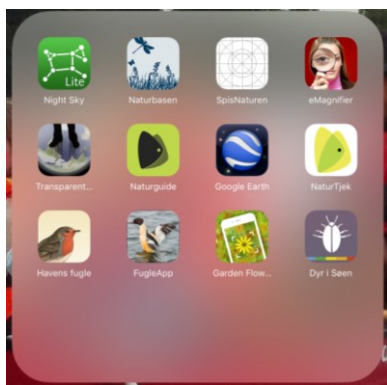


Interaktive bøger

Der findes et utal af interaktive bøger, og det kan være svært at vælge imellem. Hermed et bud på nogen af dem, som jeg synes kan noget særligt.

Børnehaven: **Månemaskinen:** er en skøn bog i en skør verden, der tager med små interaktioner. **WUWU** er en historie hvor du fysisk skal bevæge dig rundt...rigtig fin med en lille gruppe børn. **Mumi, Sørøverskatten, Hund og elefant, Miki, Hindbærnsnitten og Snotdragen** er fine fortællinger med forskellige interaktioner. Husk at der er forskel på at læse op og afspille, oplæsning er bedre til at styrke barnets skriftsprogforståelse. **Charlies** kan bruges i arbejdet med eventyr.

Vuggestuen: **TrunteLunte og Cykeltyven** er begge bøger med tilhørende spil og tegneredskaber der støtter op om historien. **PettingZoo** ændres illustrationerne med barnets interageren. **My Caterpillar** er et spil der støtter op om bogen "Den sultne larve aldrig mæt"

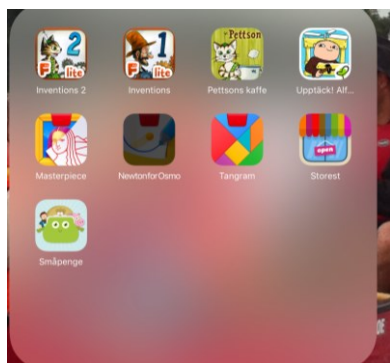


Natur og naturfænomener . Man kunne ønske flere apps til dette tema, men brug basisappsne til at støtte op om naturaktiviteten. Lav **fotospil** med kriblekrable, spil historien om larven der bliver til Sommerfugl på **Puppet pals**. Lav sjove naturbilleder på **Photobooth**.

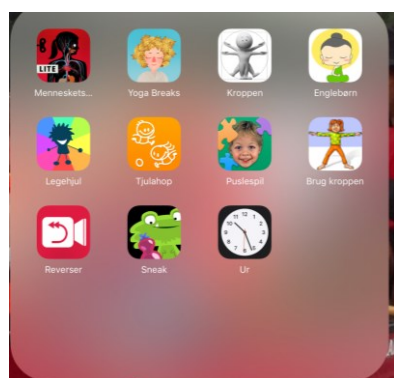
Spisnaturen, naturbase, fugleapp er gode opslagsapps til at undersøge flora og fauna i nærområdet. De kører på GPS. Men kan delvis bruges uden. **Havens fugle** kan man lege med og træne fuglestemmer. **Dyr i søen** er et redskab til at registrere og undersøge dyr i sø. **Garden flow og naturbasen** kan begge bruges til at spørge om noget man ikke kan identificere...gardenflow virker dog ikke optimalt endnu. Med **Tranpsrent Earth** kan i se gennem jorden og med **Night sky** kan i opleve stjernehimlen- også om dagen.

Naturguide har nogle forslag til forløb under pinden Naturkatapulten.

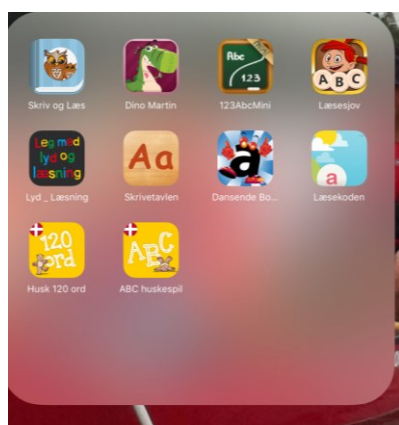
Der er masser inspiration på www.degroennespirer.dk Og skoven-i-skolen.dk og skoven i skolen.



Science her finder du spil der arbejder med opgaveløsning og konstruktion. **Petterson inventions 1 og 2** skal barnet undersøge hvordan tingene hænger sammen mekanisk. **Alfons Åberg** skal barnet bygge forskellige ting. **OSMO** skal bruges sammen med OSMOtilbehørspakke men er god til at træne perception og fingermotorik. Barnet skal tegne det de ser på skærmen på papiret. **Storest** her kan i lave jeres egen digitale butik, printe strekkoder, tegne, male eller forme varene og så handle med dem. **Småpenge** kan give storbørnsbørnene et begreb om penge.

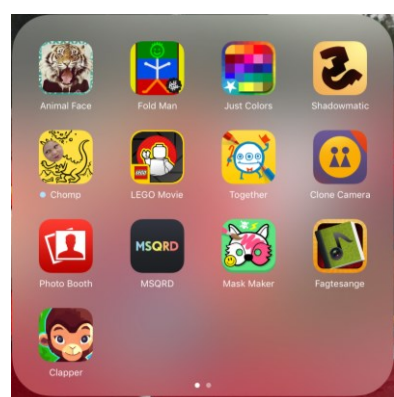


Krop og bevægelse arbejdet med ipaden i krop og bevægelse handler del om at understøtte lærerplans temaet, og dels om at lærer børnene at ipaden også kan bruges til og i bevægelse. Med **Uret** kan i skabe masser af bevægelse. Byg en bane, lav en rute, en forhindring...hvor lang tid tager det? Forlæns, baglæns, på tungen? Med tidstagning kan i lave opgaver som: hvormange gange kan vi hoppe tilsammen på et minut, hvormange gange kan vi slå kolbøtter på et minut. **Legehjul og tjulahop** er inspiration til børnehavebørnene primært til regellege. **Reverser** kan spille fim baglæns. Leg supermænd/piger og rutsj op ad en rutsjebane, hop baglæns op, grib en bold fra jorden.. **Sneak** her leger du gemmeleg med ipaden. **Yogabreaks** tager jer igennem yogaforløb og **Englebørn** er børnemeditationer. **Brug kroppen** kan bruges til styrketræning og kamp. **Peter puslespil** kan hjælpe med at lære kroppens begreber at kende, helt ned i vuggestuen. Fine remser og puslespil af krop.



Sprog og læseindlæring: En af de største misforståelser omkring brugen af iPad er at man lærer mest af læringspil. Langt de fleste læringspil træner nogle helt bestemte ting, og det er ikke nødvendigvis de ting det enkelte barn har brug for at lære. For at kunne bruge danskfaglige spil, til at udvikle dansk skal man altså vide, hvor barnet er. De fleste apps træner helt specifikke ting.

Skriv og læs er videnskabelig undersøgt og der er belæg for at børneskrivemetoden som appen bruger styrker læseindlæring. **Leg med lyd og læsning** er udviklet i samarbejde med nogle af de førende på feltet, og tager barnet fra lytning til syntese. Ulempen er at tingene låses op en af gangen. **Dansende bogstaver** øver bogstavlyd. **ABC** arbejder med at skelne tal fra bogstaver. **Dino** og **læsesjov** arbejder med syntese af simple ord. **Skrivetavlen** og **Læsekoden** er det bogstavfor. **ABC** og **120** er huskespil



Lidt andre sjove redskaber: **Just Colors** gå på farvejagt og udforsk farver **Fagtesange**: Syng og optag Fagtesange sammen. **Animalfaces** og **MSQRD** lav sjove ansigter med børnene. **Mask Maker** : Lav masker. **LEGO MOVIE**: Nem stopmotion app, film når i laver ting og se det hurtigt eller byg seje scener i LEGO til små film. **Drawing together**: Sid i hver jeres rum og tegn sammen. **CHOMP**: Sæt jeres ansigter i små tegnefilm...bliv Supermand eller en dråbe fra vandhanerne **Shadowmatic** : Lav skyggefilm. **Foldman** lav sociale tegninger. **Clapper**: Leg klappelege med aben i spillet. **Photobooth** : Tag alverdens sjove billede

Husk kun jeres fantasi sætter grænser. Tænk det ind i jeres læreplansarbejde

Spil

Definitionen på Pædagogik da jeg gik på DPU var : "Nogen der vil noget med nogle". Hvis I skal lave pædagogisk arbejde med digitale redskaber skal I vide hvad I vil med ligepræcis de børn i arbejder med. Læring gennem spil er begrænset til nogle fastsatte rammer.

Der er 2 typer spil sandkassespil og banespil. I sandkassespil er man selv med til at fylde ud, bygge,gå derhen hvor ens nysgerrighed driver en. I banespil skal man følge en bestemt bane, mestre faste forhindringer. Der er ofte et større læringspotentiale i sandkassespil.

Hvis der er en god grund til at børn skal spille hos jer, så skal i turde bestemme hvilke spil. Børnene skal nok få lov selv at bestemme hjemme.

Mit bud på spilleapps med potentiale: **MyPlayhome** og **Mytown** er begge serier af kæmpe dukkehuse/byer, hvor børnene kan lege i. Det er rolleleg og det er børnene selv der definerer alt. Om i vælger den ene eller den anden serie er underordnet – personligt kan jeg bedst lide layout i myplayhome. MY town har en version der hedder noget med skønhed...overvej om ikke det er en god ide at udelade at købe den i forhold til hvad i vil lære børnene.

Minecraft: Elsket og hadet, men med et kæmpe potentiale. Børnene er med til at skabe hele verdener og detteang de gøre sammen. Minecraft kan bruges pædagogisk til at understøtte de temaer i er i... Lav den by i arbejder med...slottet til prinsessen i eventyret... Eller den skov i besøgte på jeres tur.

Cirkline, Rasmus klump, Alfons, Ramasjang er ret kendte og rummer alle fine muligheder. Det bedste er dog at det er de samme figurer som i børnenes litteratur. Al tyder på det er godt for senere læseindlæring

LEGO har lavet en række udmærkede konstruktionsspil, hvor børnene skal være med til at bygge noget.

