

# Inspirationsmateriale til undervisning

## 48431: Digital læring og samarbejde i pædagogisk arbejde

### Udviklet af:

Jesper Hansen

Cand.pæd.pæd. Soc., Master IKT og læring, underviser

Professionshøjskolen UCC

Email: [jhan@ucc.dk](mailto:jhan@ucc.dk)

September 2016

## 1. Uddannelsens sammenhæng til jobområde (FKB)

### Moder-FKB:

2629 Pædagogisk arbejde med børn og unge

### Endvidere tilknyttet følgende af EPOS' FKBer:

2223 Socialpsykiatri og fysisk/psykisk handicap

2726 Arbejde på klubområdet og i kulturhuse

### Arbejdsfunktioner

Målgruppen for uddannelsen er primært uddannede pædagogiske assistenter der arbejder i en pædagogisk kontekst, dette være sig både inden for dagtilbud, fritids- og klubtilbud samt specialområdet.

### Deltagerforudsætninger

Undervisningen tager afsæt i at deltagerne tidligere har gjort sig erfaringer med brugen af digitale medier og værktøjer både til pædagogiske aktiviteter og pædagogisk-administrative opgaver. Undervisningen vil bestå dels af oplæg fra underviser, gruppearbejde og individuelt arbejde. Ligeledes vil en del af uddannelsen være tilrettelagt som e-læring, hvilket betyder at deltagerne skal have adgang til computer og netværkstilkobling, også uden for uddannelsesinstitutionen.

### Relevante uddannelser at kombinere med

47732 Leg og læring med digitale medier i dagtilbud

44864 Sociale medier i børne- og ungdomskulturen

40626 Pædagogmedhjælper på specialskoler

44887 Pædagogisk arbejde i skolefritidsordninger

41973 Ungdomspædagogik og ungdomskultur i klubarbejdet

40630 Børn og unge med adfærds- og kontaktforstyrrelser

45747 Arbejdet i pædagogiske døgntilbud og opholdssteder

47965 Pædagogisk arbejde i folkeskolen

## 2. Idéer til tilrettelæggelse

Uddannelsen anbefales at tilrettelægges som en blanding af klasserumsundervisning og asynkron e-læring.

Inspirationsmaterialet er udarbejdet efter nedenstående tanker om organisering af tematikker og fordeling af undervisning på uddannelsesinstitutionen og e-læring

Dag	Undervisningsform	Tema
1	Uddannelsesinstitution	Tema 1: Digitale læreprocesser
2		
3	E-læring	Tema 2: Digitale mediers betydning
4		
5	Uddannelsesinstitution	Tema 3: Didaktisk design
6	E-læring	
7	Uddannelsesinstitution	Tema 4: Samarbejdsprocesser
8	E-læring	
9	Uddannelsesinstitution	Tema 5: Vurdering af digitale medier

Således kan uddannelsen bestå af blokke af:

- 2 dage på uddannelsesinstitutionen
- 2 dage e-læring
- 1 dag på uddannelsesinstitutionen
- 1 dag e-læring
- 1 dag på uddannelsesinstitutionen
- 1 dag e-læring
- 1 dag på uddannelsesinstitutionen

Det anbefales, at der er tale om sammenhængende dage på uddannelsesinstitutionen for at opnå det bedste resultat. Ligeledes anbefales det, at der går mindst to uger, gerne mere, mellem dag 2 og 5 samt dag 5 og 8, således at deltagerne får god tid til at løse de forskellige opgaver, som bliver stillet i e-læringsforløbene.

Deltagerne skal være klar over, at selvom e-læringsforløbene er tilrettelagt som asynkron undervisning, forventes der en arbejdsbelastning på 7,4 timer pr. undervisnings dag samt at e-læringsforløbet er spredt ud over tid. Der vil således løbende blive stillet opgaver, som bevirker, at deltageren ikke kan gennemføre e-læringsforløbet på én kalenderdag, men i stedet skal jævne arbejdsmængden ud over hele e-læringsforløbet.

Inspirationsmaterialet lægger op til at anvende et fælles online kommunikations forum, hvor både deltagere og underviser kan skrive indlæg samt kommentere på egne og andres indlæg. Mange uddannelsesinstitutioner råder i forvejen over sådan et medie, men ellers kan der anvendes medier som blogspot.com eller blot en lukket gruppe på Facebook.

Ligeledes lægger inspirationsmaterialet også op til, at der etableres en fælles wiki (online leksikon hvor deltagerne selv producere indholdet). Wikispaces.com er et fint redskab til dette, men der findes også mange andre muligheder, heriblandt nogle uddannelsesinstitutioners intranet, som rummer wiki muligheder.

Med fordel vil man kunne benytte den sidste tid på tema 1 til at introducere de udvalgte online værktøjer, som deltagerne skal anvende i dette tema, således at det ikke er tekniske forhindringer, som skal hindre e-læringen.

## 3. Temaer

### Tema- og emneoversigt

#### **Tema 1. Digitale læreprocesser**

- Emne 1: Udbredelsen af digitale medier og værktøjer i det pædagogiske felt
- Emne 2: Digitale læreprocesser og pædagogiske aktiviteter
- Emne 3: Digitale læreprocesser og pædagogisk-administrative opgaver
- Emne 4: Digital kommunikation
- Emne 5: Digital dokumentation
- Emne 6: Innovation og kreativitet

#### **Tema 2: Digitale mediers betydning**

- Emne 1: Digitale kompetencer og det pædagogiske felt
- Emne 2: Digitale mediers betydning for sproglig udvikling, sociale kompetencer, inklusionsprocesser, brugerinddragelse og selvbestemmelse

#### **Tema 3: Didaktisk design**

- Emne 1: Didaktiske retninger
- Emne 2: Forskellige didaktiske tilgange og modeller
- Emne 3: Digital didaktik
- Emne 4: Digitalt didaktisk design i praksis

#### **Tema 4: Samarbejdsprocesser**

- Emne 1: Samarbejdsprocesser generelt
- Emne 2: Samarbejdsprocesser og digitale medier
- Emne 3: Kollegial og professionel sparring og kompetenceudvikling om og med digitale medier og redskaber
- Emne 4: Konkrete redskaber til samarbejdsprocesser med digitale medier
- Emne 5: Digitale samarbejdsprocesser i praksis

#### **Tema 5: Vurdering af digitale medier**

- Emne 1: Kriterier og vurdering af digitale medier og redskaber

## Tema 1: Digitale læreprocesser (2 dage på uddannelsesinstitutionen)

Temaets formål er at give deltagerne viden om læreprocesser generelt og digitale læreprocesser specifikt. Der fokuseres på forskellige typer af læreprocesser, som kan inddeles i to hovedkategorier:

- 1) Læreprocesser som vedrører pædagogiske aktiviteter, altså aktiviteter hvor det pædagogiske personale vil eller gør noget med barnet, den unge eller brugeren med et pædagogisk mål for øje.
- 2) Digitale læreprocesser som vedrører pædagogisk-administrative opgaver, altså pædagogiske opgaver som i stigende grad er blevet digitaliseret, eksempelvis kommunikation mellem institution og bruger/forældre. Endelig berører temaet også digitale læreprocesser til innovative og kreative processer.

- **Emne 1: Udbredelsen af digitale medier og værktøjer i det pædagogiske felt**

Undervisningen kan starte med en introduktion til udbredelsen af digitale medier og værktøjer i det pædagogiske felt. Til at belyse udbredelsen kan anvendes KMDs analyse *'Den digitale daginstitution'*, som både fokuserer på børns brug af digitale medier i hjemmet (s. 9-10), udbredelsen af digitale medier og værktøjer i daginstitutioner (s. 12-13), pædagogisk personales forhold til digitale medier og værktøjer (s. 17-23), brugen af digitale medier og værktøjer (s. 23-25), brugen af digitale medier til dokumentation (s. 27-32) og brugen af digitale medier til kommunikation (s. 33-35).

Samt Rambøll Management Consulting & Implement Consulting Groups *"It og digitale medier er kommet for at blive"*, som viser forskellige hæmmende og fremmende forhold for brugen af digitale medier (s. 12-13), adgangen til forskellige typer af digitale medier og værktøjer (s. 15), børn, forældre og pædagogers interesse i digitale medier (s. 19-20), hvordan og til hvad digitale medier bliver anvendt (s. 22-24), anvendelse af digitale redskaber til dialog (s. 35-39) og anvendelsen af digitale medier til dokumentation og planlægning (s. 43)

Vær dog opmærksom på at tallene bygger på relativt gamle resultater (KMD ultimo 2012, RMC & ICG ultimo 2014), med fordel kan man blandt deltagerne tale om, hvordan tallene mon ser ud i dag.

Deltagerne kan derefter lave opgave 1. Formålet med opgaven er at spore deltagerne ind på, både hvilke medier som de anvender, men også påbegynde en refleksion over, hvad de bliver anvendt til og hvem der anvender dem. Opgaven har derfor til formål at kortlægge deltagerens praksis, så der systematisk og konkret opstår en viden hos deltageren om brugen af digitale medier og værktøjer i dennes arbejdskontekst.

Med udgangspunkt i svarene fra opgave 1 kan underviser etablere en fælles diskussion og refleksion over deltagerens holdning til og brugen af digitale medier i det pædagogiske arbejde. Særligt med fokus på hvad medierne bliver anvendt til samt hvorfor det, måske, kun er nogle, der anvender bestemte typer af medier og hvad man eventuelt kan gøre ved det – hvis der altså skal gøres noget.

- **Emne 2: Digitale læreprocesser og pædagogiske aktiviteter**

Emnet kan starte med at underviser fokuserer på forskellige tilgange til læring, som er særligt relevante at kende til i arbejdet med digitale læreprocesser. Her kan særligt fremhæves at sætte fokus på forskellen mellem behaviorisme og konstruktivistisk/socialkonstruktivistisk læring. Mange digitale medieprodukter til pædagogiske aktiviteter er udviklet i USA, og derfor også præget af en amerikansk pædagogisk tilgang til

læring, herunder behaviorismen. Dette kan ofte stå i modsætning til en dansk læringstradition, som i nyere tid er mere inspireret af forskellige konstruktivistiske retninger. Ved at have kendskab til disse to retninger inden for læring vil det give deltageren mulighed for analytisk at vurdere forskellige medieprodukter ud fra et læringsperspektiv.

Herefter kan der belyses forskellige andre tilgange til læring såsom, Howard Gardners mange intelligenser, Dunn & Dunns læringsstile, Lev Vygostskys zonen for nærmeste udvikling, Jerome Bruners stilladsering mv. Formålet med dette er, at give deltageren en bred forståelse af forskellige typer og tilgange til læring. Undervisningen kan derefter, med udgangspunkt i den viden, som er formidlet om læring, lægge op til en diskussion og fælles refleksion over, hvordan disse typer af læring virker i arbejdet med digitale medier og redskaber.

Diskussionen og refleksion kunne dreje sig om, om digitale læreprocesser særligt tilgodeser en bestemt type af læring, om nogle typer af pædagogiske aktiviteter med digitale medier er mere egnede end andre i forhold til læringstilgang.

Nogen forskning peger på, at mange digitale læreprocesser i daginstitutioner er meget voksen-styret, hvilket kommer til at begrænse de digitale mediers potentialer. For at imødekomme dette hos deltagerne, kan der inddrages forskellige pædagogiske positioner, man kan indtage i pædagogiske aktiviteter, såsom at *'gå foran'*, *'gå ved siden af'*, *'gå bagved'* eller *'børnene går alene'* (eks. Christensen, Smidt & Støvelbæk (2015, s. 20), for på denne måde at illustrere at digitale læreprocesser ikke kun må begrænses til én af disse positioner.

Emnet kan afsluttes med en diskussion af, om digitale læreprocesser i virkeligheden er det samme som *'analoge'* læreprocesser. Her kan Jean Lave og Etienne Wengers teori om situeret læring og mesterlære-princippet, særligt inddrages, da mange digitale læreprocesser i dag forekommer netop ved *'mester-lære'* og ikke i lige så høj grad i en formaliseret læringsituation, men i stedet ved at man lære fra hinanden, ved at observere, lytte, afprøve og imitere.

- **Emne 3: Digitale læreprocesser og pædagogisk-administrative opgaver**

Emnet kan startes med at lave opgave 2.

Efter opgaven er lavet, kan underviser introducere og gennemgå Ruben R. Puenteduras SAMR-model (eksempelvis <http://laeringsteknologi.dk/415/samr-hvad-bruger-vi-egentlig-teknologien-til/> eller <http://www.emu.dk/modul/samr-model>). Formålet med at introducere SAMR-modellen er at give deltagerne et analytisk værktøj til at vurdere, hvornår det er hensigtsmæssigt at anvende digitale medier og værktøjer, og hvornår det ikke er relevant. Når de digitale medier ikke giver nye muligheder eller funktionelle forbedring, ja, så kan det være lige så godt ikke at anvende dem, hvorimod hvis de digitale medier skaber forbedring, så er det meget relevant at anvende dem.

Deltagerne kan herefter lave opgave 3 hvor formålet netop er, at deltagerne bliver fortrolige med modellen som et analyseredskab.

Med udgangspunkt i deltagerens opgave 3 etableres der en diskussion og refleksion over digitale mediers anvendelsesmuligheder i løsningen af forskellige typer af pædagogisk-administrative opgaver.

Diskussionen kan særligt dreje sig om både øget/mindsket kvalitet i opgaveløsningen samt øget/mindsket tidsforbrug i opgaveløsning.

Hvis der opstår frustrationer over en tiltagende digitalisering i det pædagogiske felt i denne diskussion, kan der inddrages Kirsten Drottners *'medie-panik'* begreb (Drottner, 2011 s. 175-177), for på denne måde at

illustrere at det ikke, nødvendigvis, er mediet som er problemet, men at det bunder i en kultur- og definitionskamp.

Herefter kan underviser præsentere Everett Rogers' *'Diffusion of innovations'*-teori (eksempelvis [https://en.wikipedia.org/wiki/Everett\\_Rogers](https://en.wikipedia.org/wiki/Everett_Rogers)). Formålet med denne teori er at give deltagerne en forståelse for, at mennesker forholder sig forskelligt til brugen af teknologi, at de bliver implementeret i forskellige tempi og hvorfor der nogle gange opstår konflikter og frustrationer forskellige aktører imellem. Herefter kan deltagerne lave opgave 4.

Opgave 4 kan følges op med en samtale om, hvordan digitale læreprocesser forløber i de pågældende institutioner, som deltagerne arbejder i. Dette kan være med til at vise hvorfor digitale læreprocesser for nogle forløber hurtigt og gnidningsfrit, og for andre er meget hårde og mentalt besværlige, alt afhængig af hvor de befinder sig i Rogers model.

Denne samtale kan igen føre hen på Lave og Wengers situeret læring og mesterlære, som blev behandlet i emne 2. Her kan der så tales om, hvordan man kan kombinere mesterlære med Rogers model, for på denne måde at få *innovators* og *early adapters* til at forestå læreprocesser for resten af en personalegruppe, særligt ved implementeringen af nye digitale medier og værktøjer.

Som alternativ eller supplement kan også benyttes Dreyfus og Dreyfus fase-model.

- **Emne 4: Digital kommunikation**

Emnet kan indledes med at lave opgave 5.

Med udgangspunkt i besvarelserne i opgave 5 tages der en diskussion af hvilken type af digital kommunikation som egner sig til hvilke situationer. Her kan særligt fokuseres på spændingsfeltet mellem formelle og uformelle relationer mellem personale og forældre/brugere. Eksempelvis egner en uformel digital kommunikationsform sig til en formel kommunikation?

Her kan også inddrages skriftsprogets formalitet, hvilken type af skriftsprog egner sig til hvilken type af kommunikation. Vil det eksempelvis være i orden at bruge emoji i den digitale dagbog, eller fordrer det en mere formel kommunikation?

Udover den skriftlige kommunikation kan også inddrages samtaler om de visuelle udtryk i den digitale kommunikation. Hvornår, hvis man overhovedet skal, kan der anvendes farvet skrift, dynamiske tekster, forskellige typografier mv. Ligeledes kan billede og videoer også være et relevant emne at belyse – hvor mange billeder skal man anvende i forskellige typer af digital kommunikation, hvad skal kvaliteten være, hvad skal de indeholde?

Alle disse typer af spørgsmål og problemstillinger skal være med til at kvalificere deltageren til at kommunikere tydeligere og mere målrettet i forhold til den kommunikative kontekst.

Til inspiration til arbejdet med kommunikation i digitale medier kan anvendes: Friis (2015), Bergstrøm (2015), Erkmann (2015) s. 99-114.

- **Emne 5: Digital dokumentation**

Emnet kan startes med at lave opgave 6. Herefter kan der med udgangspunkt i besvarelserne og SAMR-modellen foretages en fælles refleksion og diskussion af, hvilke typer af dokumentation, der vil forbedre dokumentationen, hvis der anvendes digitale medier eller værktøjer. Ligeledes kan der reflekteres og diskuteres, om der er nogle typer af dokumentation, hvor det rent faktisk er en fordel, at den er analog i stedet for digital.



Herefter kan der følges op med at lave en generel karakteristik af, hvad digital dokumentation kan, og hvad den ikke kan, således at deltagerne får nogle redskaber til at skelne mellem, hvornår henholdsvis digital- og analog dokumentation er at foretrække.

Der er flere fordele ved den digitale dokumentation, den kan lettere deles mellem personale, forældre/pårørende, børn/borgere, den kan gemmes og redigeres, den kan være multimodal og den kan give den pædagogiske målgruppe nogle helt nye muligheder for en stemme.

Der kan i emnet om digital dokumentation derfor særligt fokuseres på, hvordan de digitale medier og værktøjer kan forskyde dokumentationen til ikke kun at være foretaget af det pædagogiske personale men også af den pædagogiske målgruppe selv. Ligeledes hvilke muligheder som de digitale medier giver til et bedre forældre/pårørende samarbejde, ved at forældre eksempelvis under aftensmaden kan samtale med sit vuggestuebarn om dagen, imens der vises billeder på en smartphone om oplevelser fra vuggestuen, hvilket giver helt nye muligheder for en bedre sammenhæng mellem institutions- og fritidsliv. Deltagerne kan også blive introduceret for de forskellige interessenters perspektiver og interesser i den digitale dokumentation. Forældre, pædagoger, ledere og den pædagogiske målgruppe har alle forskellige perspektiver på formålet med dokumentationen, hvilket vil være nærliggende at deltagerne får en forståelse for. Til mere inspiration kan anbefales Byrding (2014) s. 75-81.

En væsentlig ulempe ved digital dokumentation, i hvert fald hvis den består af mere end et digitalkamera, er at flytte indholdet mellem forskellige medier og værktøjer. Til at imødekomme dette kan der laves en række praktiske hands-on øvelser i at flytte forskelligt medieindhold mellem forskellige devices. Det kan eksempelvis være at flytte en film fra en telefon til en iPad, at sætte et lydspor ind i en billedfortælling, at gemme en digital billedcollage lavet på en tablet på institutionens forældreintra mv.

Til disse hands-on øvelser anbefales der at tage udgangspunkt i deltageres konkrete udfordringer, samt de teknologier som deltagerne anvender i deres praksis. Til inspiration til flere typer af hands-on øvelser kan anbefales Christiansen, Hestbech & Jørnø (2015) s. 155-161.

- **Emne 6: Innovation og kreativitet**

Formålet med dette emne er at give deltagerne en forståelse for innovations- og kreativitetsbegrebet, således at de har et afsæt til at komme med innovative og kreative digitale løsninger på nuværende og kommende arbejdsopgaver.

Emnet kan startes med at definere innovations- og kreativitetsbegreberne og forskellen på disse.

Definitioner på disse kan være *innovation er en nyskabelse, der tilvejebringer økonomisk [økonomisk meget bredt forstået] værdi, kreativitet er evnen til at lege med ideer, tanker, muligheder og materialer* (Darsø, 2013, s. 25-26). Forskellen kan altså betragtes som at innovation leder til et nyt produkt (bredt forstået) og kreativitet er en proces.

Herefter kan gennemgås forskellen på inkrementel og radikal innovation, og bede deltagerne om at lave opgave 7. På baggrund af opgaven kan der faciliteres en fælles samtale om deltageres erfaringer med de forskellige typer af innovation i det pædagogiske arbejde. For inspiration se Darsø (2013) s. 26-27.

Herefter kan der præsenteres en model til innovation, eksempelvis teori U (simplificeret i Darsø (2013) s. 134-135). Med baggrund i innovationsmodellen kan underviseren nu lade eleverne gennemgå en innovationsproces fra deres praksis. Opgave 8 er bygget op om teori U, men der kan laves lignende opgaver, hvis der anvendes andre innovationsmodeller.

Emnet kan slutes af med en opsummering af vigtigheden af, at der også i det pædagogiske felt, særligt i arbejdet med digitale medier, konstant skal foregå nogle innovative og kreative processer, for at imødekomme de samfundsmæssige behov på kreative og innovative løsninger til nye udfordringer.

## Tema 2: Digitale mediers betydning (2 dage som e-læring)

Formålet med dette tema er at give deltagerne viden om digitale mediers betydning inden for de forskellige emneområder. Denne viden skal deltagerne senere i tema 3 anvende til at lave et didaktisk design, som målretter sig til de brugergrupper, som deltagerne arbejder med til dagligt.

Inspirationsmaterialet består udelukkende af asynkron undervisning, der er altså ikke noget krav til at deltagerne laver de foreslåede opgaver på samme tid. Dog anbefales det, at der sættes nogle deadlines til løsning af de forskellige opgaver, således at hele holdet har løst en opgave inden næste opgave påbegyndes.

- **Emne 1: Digitale kompetencer og det pædagogiske felt**

Formålet med dette emne er dels at give deltagerne et indblik i egne digitale kompetencer i det pædagogiske arbejde, og dels at give deltagerne en forståelse for, hvilke kompetencer de ønsker at besidde eller har behov for at udvikle.

Undervejs i dette online forløb kan deltagerne lave opgave 1. Formålet med denne opgave er, at deltagerne får bearbejdet noget af den viden, som er opnået i tema 1, samt at der laves et fælles leksikon som deltagerne undervejs i kurset, og efterfølgende, kan anvende.

Opgave 1 kan herefter efterfølges af opgave 2. I forbindelse med løsningen af opgave 2 kan underviser opstille nogle retningslinjer for deltagernes kommentering, således anbefales det, at deltagerne kun enten skal uddybe eller supplere en given artikel, men ikke gå ind og fejlfinde. Ligeledes bør underviser i perioden for løsningen af denne online opgave, fungere som moderator, som følger med i deltagernes skriverier for at sikre, at der foregår en konstruktiv vidensopbygning og bevares en 'god stemning'.

Til emnet anbefales det at deltagerne selvstændigt læser tekster som berører digitale kompetencer og det pædagogiske felt. Inspiration til disse tekster kan være: Erkmann (2015) s. 15-19, Laursen & Petersen (2014) s. 19-21, Byrding (2014) s. 64-67. Der kan ydermere suppleres med tekst og indhold fra tema 1 emne 1, hvis ikke alt dette nåede at blive anvendt.

Med udgangspunkt i de læste tekster kan deltagerne lave opgave 3. Formålet med denne opgave er, at få deltagerne til at reflektere over egne kompetencer samt ønske om fremtidige kompetencer, for på denne måde at være med til at starte eller systematisere en proces, som lægger op til en livslang kompetenceudvikling på det digitale felt.

Herefter kan deltagerne lave opgave 4, hvor underviser også bør deltage aktivt for at opkvalificere de givne kommentarer og indlæg, samt sikre at der bliver kommenteret på alle indlæg.

Emnets opgaver kan enten blive stillet i kronologisk rækkefølge, eller kan blive stillet samtidig, således at der arbejdes parallelt med opgave 1 & 2 samt 3 & 4.

- **Emne 2: Digitale mediers betydning for sproglig udvikling, sociale kompetencer, inklusionsprocesser og brugerinddragelse og selvbestemmelse**

Formålet med dette emne er, via deltageres erfaring fra praksis, at give en viden om digitale mediers betydning for sproglig udvikling, sociale kompetencer, inklusionsprocesser og brugerinddragelse og selvbestemmelse.

Emnet kan startes med at deltagerne laver opgave 5. Underviser fordeler nu deltagerne således, at de hver får tildelt en praksisfortælling, som beskriver et emne, de ikke selv har beskrevet. Herefter stilles opgave 6. Til løsning af opgave 6 anbefales det, at der bliver stillet litteratur til rådighed for deltagerne, som samlet berører emnerne om digitale mediers betydning for sproglig udvikling, sociale kompetencer, inklusionsprocesser og brugerinddragelse og selvbestemmelse. Her kan bl.a. anbefales: Johansen (2014); Jensen, Eiersted & Andersen (2015) s. 7-19; Fonden Frie Børnehaver (2012); Sandvik, Smørdal & Østrud (2012); RMC & ICG (2014), Leinonen & Sintonen (2014); Christensen, Smidt & Støvelbæk (2015); Schrøder, Frøkjær & Søndergaard (2015).

Hvis ikke alle emnets områder bliver berørt i observationerne, kan underviseren med fordel inddrage andre relevante fortællinger fra praksis, således at det samlede materiale, som lægges på det fælles kommunikations forum, berører alle emnets områder.

Efter deltagerne har lavet opgave 6, kan de opfordres til at læse hinandens analyser samt give feedback på disse. Ligeledes kan underviser også give feedback og opkvalificere deltageres besvarelser. Det er her vigtigt, at feedback og kommentarer bliver givet, så alle kan læse det.

I denne proces kan det være et mål, at deltagerne 'af sig selv' får etableret en online dialog i hinandens besvarelser, således at der opstår en stemning af frivillige kollaborative læreprocesser. Det vurderes at disse processer vil have størst effekt, hvis de opstår 'af sig selv', med underviser som ham/hende, der kan facilitere uden at tvinge deltagerne til at deltage. Dog kan der, hvis det på det pågældende hold findes nødvendigt, etableres nogle formelle krav til at deltagerne skal læse eller kommentere på et bestemt antal besvarelser af opgave 6, for at sikre at alle deltagere opfylder emnets mål.

### Tema 3: Didaktisk design (1 dag på uddannelsesinstitutionen, 1 dag som e-læring)

- **Emne 1: Didaktiske retninger**

Formålet med dette emne er at give deltageren en forståelse for begrebet didaktik, samt de forskellige didaktiske retninger, der hersker inden for didaktik. Ved at deltageren får en sådan viden vil det klæde denne bedre på til senere hen selv at lave et didaktisk design, samt at kunne analysere andres didaktiske design.

Emnet kan startes med at introducere begrebet didaktik i en bred forståelse, hvilket kan blive efterfulgt i en diskussion af, hvorvidt didaktik overhovedet hører hjemme i det pædagogiske arbejde eller om det er forbeholdt skolen. Til at kvalificere denne diskussion er det nærliggende at hive eksempelvis de pædagogiske læreplaner frem, for at illustrere, at der er et ydre krav om at læring skal systematiseres i det pædagogiske arbejde, hvortil at didaktik er nærliggende at anvende. Diskussionen kan også omhandle, hvorvidt der ikke altid i det pædagogiske arbejde har fundet didaktik sted, dog uden at det er blevet benævnt 'didaktik', men i stedet er blevet kaldt 'pædagogisk planlægning, 'pædagogiske forløb' mv. Emnet kan herefter uddybes mere ved at der gennemgås forskellige didaktiske retninger. Nærliggende kan det være at gennemgå den Kontinental-europæiske/skandinaviske dannelsesdidaktik og den angelsaksiske curriculum teori. Valget på netop disse to bunder i, at vi i en dansk uddannelseskontekst generelt har lagt os op af den kontinental europæiske/skandinaviske dannelsesdidaktik, men omvendt at mange digitale medieprodukter kommer fra angelsaksiske lande, hvor curriculum didaktikken har været mere fremherskende. I gennemgangen af de forskellige didaktiske retninger vil det være nærliggende at drage paralleller til de forskellige tilgange til læring, som der blev arbejdet med i tema 1 emne 2, for på denne måde at illustrere at didaktikken hænger sammen med læringen.

Efter gennemgangen af disse to didaktiske retninger kan der tilføjes endnu en didaktisk retning, den postmoderne didaktik, for på denne måde at give deltagerne en forståelse af, at når der arbejdes med didaktik i praksis, vil der sjældent blive arbejdet så snævert med en retning, men derimod ofte en sammenblanding, hvilket den postmoderne didaktik til dels er et udtryk for.

Der kan hentes inspiration til de forskellige didaktiske retninger i blandt andet Broström (2013); Broström (b) (2013); Broström, Herring & Nielsen (2010); Broström & Hansen (2006).

- **Emne 2: Forskellige didaktiske tilgange og modeller**

Formålet med dette emne er at introducere deltagerne for nogle forskellige didaktiske modeller. Her vil det være nærliggende på forhånd at have afdækket, hvilken viden deltagerne har på forhånd, for at undgå at der finder gentagelser sted fra undervisning i andet regi. Det vil være nærliggende at introducere deltagerne for modeller, som har rod i forskellige didaktiske retninger. Inden for den kontinental europæiske/skandinaviske dannelsesdidaktik, kunne det være Hiim & Hippes didaktiske relationsmodel eller SMTTE-modellen. For den angelsaksiske curriculum-teori kunne det være nærliggende at anvende Ralph Tylers rationale (1949) (Broström & Hansen (2006) s. 95; Broström (2013) s. 126) eller andre lignende modeller.

Som afslutning på emnet kan deltagerne lave opgave 1. Formålet med opgaven er, at give deltagerne en forståelse for at valget af didaktisk tilgang også vil påvirke den konkrete pædagogiske aktivitet, og selve læreprocessen i denne. I den fælles refleksion vil det derfor være nærliggende at diskutere hvorvidt nogle modeller er bedre til andet end andre, samt påbegynde en vurderende evne til at vurdere kvaliteten af didaktikken.

- **Emne 3: Digital didaktik**

Emnet kan starte med en fælles refleksion over hvorvidt der er, eller bør være, forskel på didaktikken når der anvendes digitale medier og analoge medier.

Til at kvalificere denne debat kan der henvises til ICG & SUS (2015) s. 3-5, som beskriver, hvordan det særligt er nødvendigt at have en legende og reflekterende tilgang til digitale medier i dagtilbud.

For yderligere at vise hvilke forskellige didaktiske muligheder, der er i brugen af digitale medier, kan Jensens (2016) model over web 3.0 didaktiske potentiale kategorier introduceres (s. 100). Kategoriseringen bygger godt nok på web3.0 teknologier, men vil stadigvæk være egnet som et generelt analyse- og planlægningsværktøj til at forstå og designe en digital didaktik.

Det vil også her være brugbart at introducere deltagerne for 'affordances'-begrebet, med det formål at give dem en forståelse for at digitale medier 'afforder' en bestemt handling, hvilket skal medtænkes i den didaktiske tilrettelæggelse. Inspiration til 'affordances' begrebet kan blandt andet hentes i Lauridsen & Hansen (2016) s. 154-158; Erkmann (2015) s. 104-105. Til at afslutte præsentationen af affordances kan der arbejdes med opgave 2, som bygger på Erkmanns (2015) skema s. 105. Formålet med opgaven er at give deltagerne en forståelse for forskellige typer af affordance man bliver nødt til at have for øje, i brugen af digitale medier til pædagogiske sammenhænge.

Emnet kan afsluttes med at introducere Hansens (2016) didaktiske model for brugen af digitale medier i daginstitutioner, se bilag 1 for en uddybning og introduktion til modellen. Samt lave opgave 3 hvor formålet med opgaven dels er at lade deltagerne bliver fortrolige med modellen, dels at skabe nogle fælles refleksioner og diskussioner. Det er derfor ikke nær så vigtigt at modellen udmønter sig i et konkret pædagogisk forløb, men mere vigtigt at lægge vægt på de processer og refleksioner, som opstår i arbejdet med modellen.

- **Emne 4: Digitalt didaktisk design i praksis**

Dette emne er tiltænkt at foregå som e-læring.

Formålet med dette emne er, at deltagerne designer, afprøver, evaluerer og giver feedback på et digitalt baseret didaktisk design som de laver i egen praksis. Opgaven til dette emne kan med fordel allerede introduceres, når deltagerne opholder sig på uddannelsesinstitutionen, således at spørgsmål kan blive afklaret.

Emnet starter med at deltagerne laver opgave 4

Herefter opgave 5-9.

Underviser bør opstille nogle realistiske deadlines for løsning af hver opgave, således at det vil være passende i forhold til kursets længde og deltageres muligheder for at besvare opgaverne.

I opgaverne som indeholder feedbackprocesser foreslås det at underviser inddeler deltagerne i feedback-grupper således at A giver feedback til B, B til C, C til A eller lignende. Ligeledes vil det være nyttigt at opstille nogle klare regler for brugen af feedback, således at formålet, og tonen, fremstår konstruktiv og brugbar. Underviser kan i disse opgaver også sagtens indtage en rolle som moderator og inspirator i den online feedback. Ligeledes kan deltagerne opfordres til også at læse de andre deltagers didaktiske forløb og feedback af disse, for at inspirere yderligere.

Emnet kan afsluttes med at lave opgave 10.

## Tema 4: Samarbejdsprocesser (1 dag på uddannelsesinstitutionen, 1 dag som e-læring)

- **Emne 1: Samarbejdsprocesser generelt**

Formålet med dette emne er at give deltagerne en generel forståelse for forskellige typer af samarbejdsprocesser og deres betydning for det der samarbejdes om. Det kan derfor anbefales, at introducere forskellige typer af samarbejdsprocesser som både varierer i antal deltagere, form, roller og hvad der samarbejdes om. Eksempelvis vil der være stor forskel på samarbejdsprocessen hvorvidt det drejer sig om et personale-forældre samarbejde om manglende skiftetøj til barnet, eller om der er tale om en pædagogisk udviklingsdag med hele personalegruppen, hvor der skal fastsættes nye værdier for institutionen. Forskellige typer af samarbejdsprocesser kan derfor belyses.

Til at belyse disse processer kan der som inspiration, eksempelvis anvendes Lave og Wengers praksisfællesskab (2003) og forskellige positioner i lærende fællesskaber, Community of Positions, Community of Actions, Community of Circumstances, Community of Interest, Community of Purpose (Erkmann (2015) s. 206-207).

Ligesom Michael Polanyis tavs viden (1966) og Nonaka og Takeuchis SECI-model (1995) kan anvendes til at illustrere, hvordan man kan arbejde med forskellige typer af viden i samarbejdet (se også Sørensen, Audon & Levinsen (2010) s. 220-222).

- **Emne 2: Samarbejdsprocesser og digitale medier**

Formålet med dette emne er at prøve at sætte den viden som deltagerne har om samarbejdsprocesser generelt i spil i forhold til samarbejdsprocesser om og med digitale medier.

Emnet kan derfor starte med en fælles refleksion og diskussion om, hvordan viden fra det foregående tema kan omsættes til samarbejdsprocesser med og om digitale medier. Herefter kan deltagerne lave opgave 1.

I forbindelse med løsningen af opgaven kan det være relevant at tale om, hvorvidt man kan betragte aktiviteter, der foregår via digitale medier som praksisfællesskaber. Ligeledes kan det være gavnligt at tale om forskellige typer af viden; tavs- og eksplicit viden, når det drejer sig om brugen af digitale medier. Hvis der i stedet er blevet introduceret andre typer af samarbejdsprocesser i emne 1, kan disse sættes i spil i forhold til brugen af digitale medier.

I dette emne kan det også diskuteres, hvilke typer af samarbejde som digitale medier fordrer samt fordele og ulemper ved disse. Her kan inddrages perspektiver som øget mulighed for kollaborativ læring, nye kommunikationsformer, kunne arbejde på tværs af tid og sted, en øget tilgængelig af værktøjer og viden. Men også ulemper som de ansigtsløse relationer, den øgede skriftlighed med de misforståelser som kan komme, det svære ved at vælge den korrekte teknologi, tekniske problemer, mentale barrierer ved brugen af digitale medier mv.

- **Emne 3: Kollegial og professionel sparring og kompetenceudvikling om og med digitale medier og redskaber**

Formålet med dette emne er dels at give deltagerne en forståelse for forskellige typer af roller, man kan indtage i sparring og kompetenceudviklingsprocesser, og dels at sætte noget af den viden, gennemgået i foregående temaer, i spil i forhold til emnets tematik.

Emnet kan starte med at definere, hvad professionel sparring og kompetenceudvikling er for nogle størrelser, samt hvorfor det er særligt relevant at sparre og kompetenceudvikle, når det drejer sig om brugen af digitale medier og værktøjer i pædagogisk praksis.

Et perspektiv på hvorfor det er særligt vigtigt at gøre dette, kan være at de digitale medier konstant forandres og nye kommer til. Derfor vil den viden, som personalet har fået på tidligere uddannelser og kurser, hurtigt være forældet. Der er derfor et behov for en konstant kompetenceudvikling og livslang læring, når det drejer sig om brugen af digitale medier. I stedet for at personalet hver gang der kom en ny teknologi skulle sendes på et kursus i brugen af denne, vil det ofte være mere effektivt at lade viden 'sive' på tværs af personalet, hvortil at sparring og kollegial kompetenceudvikling er vigtigt.

Herefter kan der gennemgås forskellige roller man kan indtage, når der er tale om sparring eller kompetenceudviklingsprocesser, i brugen af digitale medier. Et bud på sådanne roller kan findes hos Sørensen, Audon & Levinsen (2010) s. 217, men inspiration kan også hentes mange andre steder fra. Til dette emne vil det yderligere være relevant at genopfriske og prøve at kontekstualisere ting, som er blevet arbejdet med tidligere.

Det kunne være at prøve at lade deltagerne sætte pædagogens roller (tema 1 emne 2) i spil i forhold til kollegial sparring og kompetenceudvikling. Altså vil det være muligt at anvende de samme roller i forbindelse med kollegaer?

Eller at tale om hvordan man kan sparre og kompetenceudvikle med kollegaer, som befinder sig forskellige steder på Everett Rogers' *'Diffusion of innovations'*-teori (tema 1 emne 3).

Til sidst kan deltagerne lave opgave 2

- **Emne 4: Konkrete redskaber til samarbejdsprocesser med digitale medier**

Formålet med dette emne er at introducere deltagerne for forskellige digitale samarbejdsværktøjer. Det er derfor tiltænkt, at dette emne skal være meget 'hands-on' hvor deltagerne lærer at anvende og blive fortrolige med forskellige værktøjer.

Det vil være nærliggende først at afdække, hvilke kompetencer deltagerne har i forvejen, samt hvad der bliver anvendt i deres praksis.

Forslag til forskellige samarbejdsværktøjer som der kan arbejdes med, kunne være: Google docs, Google drive, Google Hangouts, Dropbox, Skype, Facetime, noter til iPads, iCloud, Trello, Padlet, Office 365.

Det er ikke tiltænkt, at alle værktøjer bliver introduceret til deltagerne, blot dem som forekommer mest relevante i forhold til deltagerne forudsætninger og praksis.

- **Emne 5: Digitale samarbejdsprocesser i praksis**

Dette emne er tiltænkt at forløbe som e-læring

Formålet er at deltagerne opnår fortrolighed med forskellige online samarbejdsværktøjer, samt reflekterer over fordele og ulemper ved samarbejdsprocesser via digitale medier.

Til emnet skal deltagerne lave opgave 3.

Formålet med opgaven er mere arbejdet med processen end det egentlige resultat. Tiden til opgaven er også begrænset, hele emnet må kun vare 7,4 timer, hvilket bør gøres klart for deltagerne, således at de ikke oplever, at de bliver stillet en uoverkommelig opgave.

Til løsning af denne opgave kan underviser med fordel stille sig til rådighed for teknisk kompetence.

Emnet afsluttes med opgave 4, hvor formålet er at lade deltageren reflektere over sin egen oplevelse af det digitale samarbejde.



## Tema 5: Vurdering af digitale medier (1 dag på uddannelsesinstitutionen)

Formålet med dette tema er at give deltageren nogle analytiske redskaber, til at kunne vurdere nuværende og kommende digitale medier og værktøjers betydning for det pædagogiske arbejde. På denne måde vil deltageren være rustet til bedre at kunne vurdere det store marked, der er for forskellige digitale teknologier.

- **Emne 1: Kriterier og vurdering af digitale medier og redskaber**

Emnet kan starte med en fælles diskussion af, hvilke kriterier som deltagerne udvælger digitale medieprodukter efter i deres arbejdskontekst. Herefter kan inddrages viden om en lille undersøgelse (Christiansen, Hestbech & Jørnø (2015) s. 151), som viser, at pædagogers udvælgelseskriterier for digitale spil i institutioner er opstillet efter 1) pris 2) mængden af vold 3) tilgængelighed. Hvorimod det er nogle helt andre kriterier, som ligger til grund for udvælgelsen af andre kulturprodukter såsom bøger.

Ved at inddrage denne undersøgelse kan der på holdet skabes en fælles refleksion og diskussion af, hvorfor digitale medier har nogle andre udvælgelseskriterier, samt om de digitale medier ikke burde udvælges efter samme kriterier som andre kulturprodukter.

Herefter kan der introduceres Jette Aabo Frydendahls (2015 s. 94-97) forskellige kategoriseringer af apps. Selvom hendes kategorisering er baseret på apps til tablets, vil denne kategorisering også kunne anvendes på andre digitale medier og værktøjer, som anvendes i den pædagogiske praksis.

Herefter kan deltagerne lave opgave 1. Formålet med opgaven er at gøre deltagerne i stand til at kategorisere forskellige medieprodukter.

Med udgangspunkt i besvarelsen af opgaven kan der tages en fælles refleksion og diskussion af, hvorvidt der er nogle kategorier af digitale medier, som er mere velegnede til den pædagogiske praksis end andre. Herefter kan begrebet læremiddelfaglighed og de fem kompetencer som karakteriserer denne introduceres (Hansen (2010) s. 148 eller Dohn & Hansen (2016) s. 37). Læremiddelfagligheden er egentlig udviklet til skolesammenhæng, men tankerne er bestemt også relevante i en pædagogisk kontekst, hvor der er fokus på læring og udvikling ved hjælp af digitale medier eller værktøjer.

Formålet med introduktionen til læremiddelfaglighed er at gøre deltagerne bevidste om, at der kræves en række forskellige kompetencer, for at brugen af digitale medier kan blive vellykket. Det er ikke kun nok at kunne det tekniske eller det didaktiske. Der er behov både for en analytisk kompetence, en planlægningskompetence, en praktisk kompetence, en evalueringskompetence og en udviklingskompetence. Under introduktionen af de forskellige kompetencer kan der med fordel dykkes yderligere ned i nogle af kompetencerne, som det vurderes, at deltagerne enten har særlig interesse for eller mangler forståelse for.

Herefter kan deltagerne lave opgave 2 (BEMÆRK: det vil være relevant hvis deltagerne inden afviklingen af undervisningen, er blevet gjort bekendt med, at de skal medbringe en relevant digital teknologi).

Formålet med opgaven er at samle op på alt det, som deltagerne er blevet undervist i på kurset, og anvende den viden igennem en reflekterende og analytisk tilgang. Opgaven har derfor karakter af en slags afsluttende opgave, som runder kurset af, og hvor det kan sikres, at alle deltagere har opnået målene for uddannelsen. Der bør derfor afsættes tilstrækkelig med tid, til at deltagerne kan løse opgaven tilfredsstillende.

Som opsamling på opgaven kan der tales om, at det selvfølgelig ikke er en nødvendighed, at lave en så grundig analyse af ethvert digitalt medie, som vil fremkomme i en pædagogiske institution. Men at det derimod er rigtigt godt at have nogle brede analytiske kompetencer liggende i baghovedet, når nye digitale medier bliver anvendt i deltagerens praksis.

## 4. Opgaver og undervisningsmateriale

### Tema 1

#### Opgave 1 (til emne 1)

Deltageren skal på baggrund af sin umiddelbare viden kortlægge:

- 1) Alle de typer af digitale medier som deltagerens institution har til rådighed
- 2) Hvor ofte de forskellige digitale medier bliver anvendt
- 3) Hvad de bliver anvendt til
- 4) Hvem der anvender dem

Til kortlægningen kan anvendes et skema som nedenstående (rød skrift er eksempel på udfyldelse)

Digitalt medie/redskab	Antal	Hvor ofte bliver det anvendt	Hvad bliver det anvendt til	Hvem anvender det
Digital kamera	4	Én gang om ugen	Tage billeder fra ture som bruges til plancher	Pædagogisk personale
iPad	1 på hver stue	Hver dag	Afkrydsning	Forældre og personale
Digitalt mikroskop	1	Hver tredje måned	Studere insekter i sandkassen	Kun to 'it-hajer'
Osv...				

#### Opgave 2 (til emne 3)

Lad deltagerne lave en liste over alle de pædagogisk-administrative opgaver som de laver på digitale medier i deres praksis. Det kan være alt fra indkrydsning af børn, lave forældresedler på computer, skrive dagbog på tablet, sprogtest mv.

#### Opgave 3 (til emne 3)

Med udgangspunkt i den liste deltagerne lavede i opgave 2, skal de nu placere de forskellige pædagogisk-administrative opgaver i SAMR-modellen og lave en begrundelse for placeringen. De pædagogisk-administrative opgaver som er lavet med digitale medier, skal altså sammenlignes med opgaven, hvis der ikke blev anvendt digitale medier.

Modellen kan se ud som nedenstående (rød skrift er eksempel på udfyldelse)

Pædagogisk-administrativ opgave	Min placering i SAMR-modellen	Begrundelse
Krydser børnene ind på iPad	Substitution (Erstatning)	Reelt set fungerer det lige så godt, som at krydse dem af på papir. Jeg synes derfor ikke, at iPad'en forbedrer noget.
Forældrene melder børnene syge via forældreintra	Augmentation (Udvidelse)	Det er betydeligt bedre at gøre det på denne måde, da telefonen så ikke ringer lige så ofte, samtidig med at det skaber et bedre overblik. Ved at anvende forældreintra synes jeg derfor, at teknologien forbedrer og gør denne pædagogisk-administrativ opgave lettere
Vi laver dagbog digitalt som kan sendes til forældre via en app	Redefinition (Omskabelse)	Nu kan vi let integrere billeder sammen med tekst og nemt lave en dokumentation. Den store "redefinition" består i, at vi kan sende det til forældrene, som så kan samtale med deres børns oplevelser derhjemme, hvilket slet ikke var muligt i samme grad før i tiden
Lave børnemiljøvurderinger med børnekameraer sammen med børnene	Modification (Ændring)	Ved at anvende børnekameraer kan selv vuggestuebørnene være med til at give deres perspektiv på børnemiljøvurderingen, da de nu selv kan tage billeder. Tidligere skulle en voksen betjene digitalkameraet og børnene udpege hvad der skulle tages billede af, nu kan de selv tage billederne

**SAMR-modellen** (for uddybning se eksempelvis <http://laeringsteknologi.dk/415/samr-hvad-bruger-vi-egentlig-teknologien-til> eller <http://www.emu.dk/modul/samr-model>)

Transformation af læreproces	<b>R</b> edefinition (Omskabelse)	Teknologien tillader design af nye opgaver, der tidligere ikke var mulige.
	<b>M</b> odification (Ændring)	Teknologien tillader betydeligt re-design af opgaven.
Styrkelse af læreproces	<b>A</b> ugmentation (Udvidelse)	Teknologi som direkte værktøjerstatning med funktionelle forbedringer
	<b>S</b> ubstitution (Erstatning)	Teknologi som direkte værktøjerstatning uden funktionelle ændringer

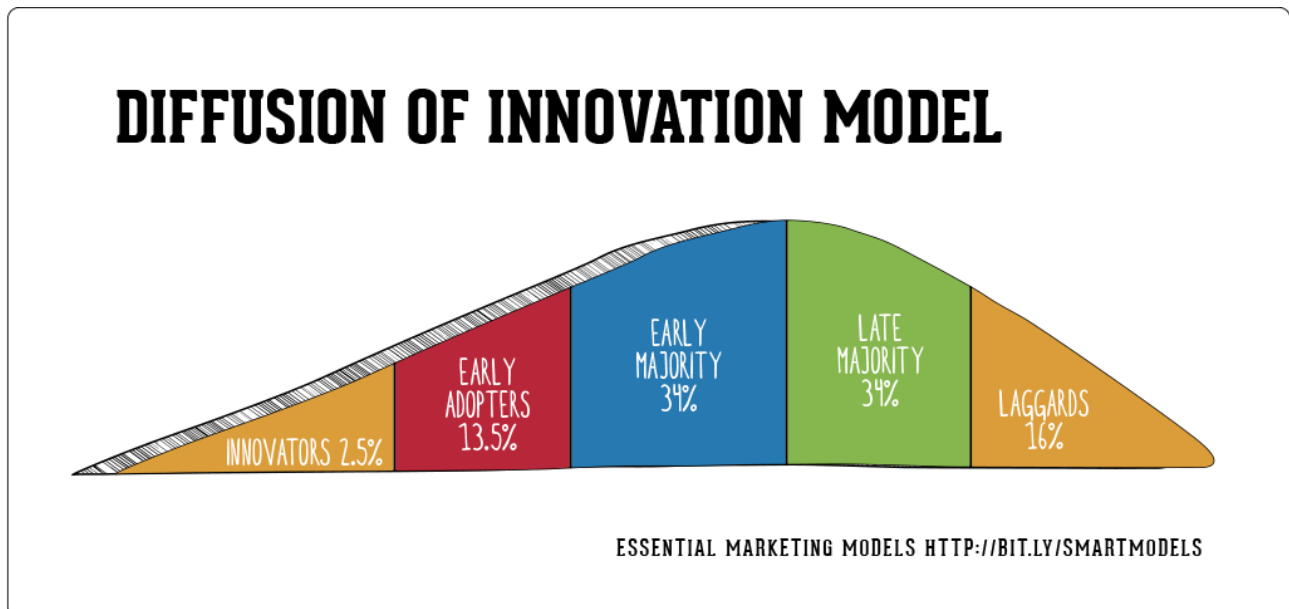
Hentet fra <http://laeringsteknologi.dk/415/samr-hvad-bruger-vi-egentlig-teknologien-til/>

#### Opgave 4 (til emne 3)

Med udgangspunkt i teorien 'Diffusion of innovations', skal deltagerne placere både sig selv, samt kollegaer de arbejder dagligt sammen med i en af kategorierne.

**Forslag til model til udfyldelse (rød skrift er eksempel på udfyldelse)**

Innovators	Brian, Hanne
Early Adopters	Troels
Early Majority	Birte, Anne, Camilla
Late Majority	Thomas
Laggards	Lone, Tom, Maria, Sofie



(<http://blog.batteriesplus.com/2014/spring-a-time-for-something-new>)

### **Opgave 5 (til emne 4)**

Deltagerne skal lave en liste over alle de forskellige typer af digital kommunikation som de:

1. Anvender i deres private liv
2. Anvender i deres professionelle liv

Herefter skal de prøve at rangordne de forskellige typer af kommunikation efter graden af formalitet, eksempelvis vil en e-mail typisk være mere formel end en besked på facebook.

### **Opgave 6 (til emne 5)**

1. Deltagerne brainstormer over de forskellige typer af dokumentation, som de anvender i deres praksis, både digital og analog dokumentation.
2. De digitale typer af dokumentation som deltagerne anvender i deres praksis placeres i SAMR-modellen, sat op imod hvis der ikke var anvendt digitale medier til den pågældende dokumentation.
3. De analoge typer af dokumentation som deltagerne anvender i deres praksis, skal deltagerne nu forestille sig, hvor de ville placere i SAMR-modellen, hvis det analoge blev erstattet af digitale værktøjer eller medier. Her kan der indføres endnu en kategori i SAMR-modellen som kan hedde 'dårligere resultat' eller 'giver ikke mening'

Eksempel på model til løsning af opgaven (Rød skrift er eksempel løsning)

<b>Opgave 1</b>		
Brainstorm over forskellige typer af dokumentation	Tager billeder med digital kamera, skriver noter i vores notesbog, laver små film på iPad, udfylder sprogttest i hånden, taler med forældre når de henter, laver plancher sammen med børnene, skrive referater fra personalemøder, laver referater fra forældresamtaler, gemmer tegninger børnene har lavet (her brainstormes der bare videre...)	
<b>Opgave 2</b>		
Digitale typer af dokumentation	Placering i SAMR-modellen sammenholdt med at der ikke blev anvendt digitale medier til dokumentationen	Begrundelse
Tager billeder med digital kamera	Augmentation (udvidelse)	Hvis vi ikke anvendte et digital kamera men i stedet et almindeligt kamera, ville processen være meget mere langsommelig. Ved at anvende et digital kamera er der altså en funktional forbedring, men det giver det samme resultat – det er bare meget nemmere og hurtigere.
Laver små film på iPad	Redefinition (omskabelse)	Uden brug af iPad'en (eller et anden digitalt værktøj), ville vi aldrig kunne have lavet film i institutionen
Osv...		
<b>Opgave 3</b>		
Analoge typer af dokumentation	Placering i SAMR-modellen hvis det analoge blev erstattet af digitale medier eller værktøjer	Begrundelse
Skrive referater fra personalemøder	Modifikation (ændring)	Hvis vi begyndte at lave vores referater på computer, i stedet for at skrive dem i hånden, ville vi nemmere kunne arkivere og gemme dem på en overskuelig måde
Tale med forældre når de henter	Giver ikke mening	Hvis vi anvendte digitale medier til at tale med forældrene i stedet for at gøre det ansigt-til-ansigt, ville vi miste meget af kommunikationen, derfor vil digitale medier ikke skabe en forbedring her.
Gemme tegninger børnene har lavet	Modification / Dårligere resultat	På den ene side kunne man scanne børnenes tegninger ind og så gemme alle et barns tegninger i løbet af et år i en samlet mappe på computeren, hvilket kunne være rigtig fint. Omvendt så ville man også miste det nære aspekt ved at se på en tegning på papir i stedet for igennem en skærm. Derfor både 'modification' og 'dårligere resultat'
Osv...		

### **Opgave 7 (til emne 6)**

Deltagerne skal finde eksempler fra deres hverdag på inkrementel og radikal innovation. Hvis de ikke kan finde det fra det pædagogiske område, kan feltet udvides til også at dække andre områder.

### **Opgave 8 (til emne 6)**

Deltagerne skal med udgangspunkt i teori U gennemgå en innovationsproces. Altså en proces som vil skabe en merværdi til det pædagogiske arbejde.

Deltagerne skal enkeltvis eller i mindre grupper tænke på en konkret pædagogisk aktivitet eller opgave, gerne digital, som de foretager vanemæssigt på niveau 1.

Herefter skal de tage den konkrete aktivitet eller opgave og bevæge den ned til niveau 2, hvor de igennem tanker og idéer prøver at åbne den op til at blive ændret eller forvandlet, til at få en højere merværdi – altså gøre den bedre. Undervejs i denne proces kan underviser særligt være opmærksom på, om der er nogle grupper, som går ned til niveau 3 og 4 og efterfølgende prøve at italesætte dette. Formålet er at lade deltagerne være bevidste om, at der udkrystalliseres nogle andre typer af idéer, som fremstår bedre og mere innovative når der bevæges på dette niveau.



## Tema 2

### Opgave 1 (til emne 1)

Hver deltager skal med udgangspunkt i det lærte fra tema 1 skrive tre mindre indlæg til holdets fælles wiki. Indlæggene kan bestå af et begreb som gennemgås, nogle medier som forklares, nogle tal som bearbejdes mv.

**Eksempel på et indlæg en deltager kan skrive til en Wiki:**

#### **Konstruktivistisk lærings syn**

*Et konstruktivistisk lærings syn bygger på at barnet 'konstruerer' eller bygger sin egen læring. Inden for dette læringsparadigme er Jean Piaget den helt store teoretiker. Piaget ser læring som en tilegnelse, som forekommer, når man er aktiv. For de helt små børn opstår der igennem motoriske og kropslige erfaringer med verden, nogle indre skemaer som repræsentanter for verden inden i barnet. Disse skemaer bliver løbende udbygget og omstruktureret, efterhånden som barnet erfarer og udbygger sin viden og læring om verden.*

Eller

#### **Pædagogers medie-kompetencer**

*KMDs analyse af 'Den digitale daginstitution', som viser, at 47% af det pædagogiske personale i høj, eller meget høj, grad mangler mediepædagogiske kompetencer til at inddrage digitale medier i børns leg og læring, hvorimod kun 3% slet ikke ser manglende mediepædagogiske kompetencer som en hindring. Samtidig viser KMD undersøgelsen, at 42% af alle børn har adgang til en tablet i dagtilbuddet, samt at der blandt pædagogisk personale er en udbredt forståelse af, at dagtilbud bør udruste børnene til at anvende digitale medier inden skolestart.*

### Opgave 2 (til emne 1)

Alle deltagerne skal læse de andres wiki-artikler/indlæg igennem og skrive kommentarer til mindst tre af de andres artikler. Kommentarerne skal have karakter af enten uddybning af det allerede skrevne eller supplerende af det allerede skrevne.

### Opgave 3 (til emne 1)

Med udgangspunkt i de læste tekster om digitale kompetencer til det pædagogiske felt, skal deltagerne skrive et kortere indlæg på den valgte kommunikationsplatform. Indlægget skal have overskriften '*Mine nuværende digitale kompetencer og mit ønske om fremtidige kompetencer*'.

#### **Opgave 4 (til emne 1)**

Deltagerne læser eller skimmer de forskellige indlæg på den fælles kommunikationsplatform. Deltagerne skal herefter kommentere på minimum to indlæg. Kommentarerne skal have karakter af gode råd til, hvordan indlæggets forfatter kan videreudvikle de kompetencer, som bliver efterspurgt i indlægget. Eksempelvis kan det være, at der i indlægget bliver beskrevet et ønske om at få flere kompetencer til at anvende iPads i vuggestuen, hvor en kommentar til dette så kunne være forslag til en god bog, anbefaling af en god app eller en beskrivelse af egne erfaringer i brugen af iPads i vuggestuen.

#### **Opgave 5 (til emne 2)**

Deltagerne skal lave en mindre observation fra praksis. Observationen skal tage udgangspunkt i brugen af digitale medier i et af emnets områder (sproglig udvikling, sociale kompetencer, inklusionsprocesser, brugerinddragelse og selvbestemmelse). Observationen skal være relativt kort ½-1 side og lægges på kommunikationsforummet.

#### **Opgave 6 (til emne 2)**

Den tildelte observation skal analyseres med udgangspunkt i den litteratur, som er blevet opgivet. I analysen af observation skal der fokuseres på hvad der konkret skete, om der er tegn på læring, hvad der har fungeret som fordrende eller hindrende for læring, og hvad der kunne være gjort anderledes for at forbedre den pædagogiske aktivitet.

## Tema 3

### Opgave 1 (til emne 2)

Deltagerne skal prøve at anvende to forskellige didaktiske modeller, fra hver sin didaktiske retning. Der skal laves et tænkt pædagogisk forløb, som skal tilrettelægges efter de to forskellige modeller. Bagefter reflekteres og diskuteres der på holdet over ligheder og forskelle, på hvordan en given pædagogisk aktivitet vil se ud alt afhængig af det didaktiske valg.

### Opgave 2 (til emne 3)

Deltagerne skal se rundt i undervisningslokalet og finde ting som hhv. har en falsk affordance, perceptuel affordance, korrekt afvisning og skjult affordance.

Øvelsen gentages igen, denne gang skal det dog være nogle digitale medier, som deltagerne skal finde til hver kategori.

### Opgave 3 (til emne 3)

Deltagerne skal prøve at udfylde Hansens didaktiske model for brugen af digitale medier i dagtilbud. **Ydre almene og institutionelle rammer**, udfyldes ud fra den praksis, som hver enkel deltager befinder sig i.

**Dannelses-didaktisk ramme for brugen af digitale medier i dagtilbud**, dette punkt kan vælges at give ekstra fokus, da det lægger op til en refleksion. Punktet kan med fordel blive lavet i grupper, så der opstår nogle diskussioner. Hovedformålet med dette punkt er at lade deltagerne påbegynde en diskussion og refleksion af de dannelsesmæssige aspekter i en didaktisk brug af digitale medier

**Retningsgivende mål**, dette punkt kan udfyldes ud fra et tænkt eksempel i deltagerens praksis.

**En legende og eksperimenterende læreproces**. Med udgangspunkt i de retningsgivende mål skal deltageren give nogle bud på, hvordan man kan komme hen til målene igennem en legende og eksperimenterende tilgang til digitale medier.

### Opgave 4 (til emne 4)

Deltagerne skal lave et didaktisk design af et kortere pædagogisk forløb eller aktivitet, som indeholder digitale medier fra deres egen praksis. Designet skal tage udgangspunkt i den viden der er opnået i temaet, samt trække på viden fra de foregående temaer. Det foreslås derfor, at deltagerne tager udgangspunkt i en af de didaktiske modeller, som er blevet introduceret i emne 2 og 3.

Deltagerne skal lave alt forarbejdet til forløbet, således at det er klar til at blive afprøvet i praksis. Selve forløbet, samt en forklaring til valg og fravalg i forløbet lægges op på den fælles kommunikationsplatform.

### Opgave 5 (til emne 4)

De af underviser udpegede deltagere skal give en feedback til det didaktisk forløb. Komme med konstruktive kommentarer, undrende spørgsmål eller gode råd. Det er vigtigt at feedbacken bliver lagt et sted, som giver alle deltagere mulighed for at læse feedbacken.

**Opgave 6 (til emne 4)**

Deltagerne skal nu på baggrund af feedbacken overveje hvorvidt det didaktiske forløb skal ændres eller korrigeres, samt eventuelt gøre det.

**Opgave 7 (til emne 4)**

Det didaktisk forløb afprøves i deltagernes egen praksis.

**Opgave 8 (til emne 4)**

Deltagerne laver en personlig refleksion og evaluering af det afprøvede forløb. I denne refleksion kan særligt betones hvad der gik godt, hvad der gik mindre godt, hvad der eventuelt kunne gøres anderledes, samt hvad deltageren har lært af arbejdet med det didaktiske forløb. Denne refleksion og evaluering lægges på den fælles kommunikationsplatform.

**Opgave 9 (til emne 4)**

De udpegede deltagere skal nu give feedback til hinandens refleksion og evaluering. Målet her er at give kommentarer som kan opmuntre, udfordre eller give nye perspektiver på det didaktiske forløb som blev afprøvet.

**Opgave 10 (til emne 4)**

Hver deltager skal med udgangspunkt i det lærte fra tema 3 skrive tre mindre indlæg til holdets fælles wiki. Artiklerne kan bestå af et begreb som gennemgås, nogle medier som forklares, nogle tal som bearbejdes mv.

## Tema 4

### **Opgave 1 (til emne 2)**

Med udgangspunkt i de forskellige Communitys (*Community of Positions, Community of Actions, Community of Circumstances, Community of Interest, Community of Purpose*) skal deltagerne komme med minimum et eksempel fra hver type af community, som de har været en del af ved hjælp af digitale medier. Hvis deltagerne ikke kan komme på eksempler fra sit eget liv, kan de i stedet finde eksempler, som de har hørt om eller kender til.

### **Opgave 2 (til emne 3)**

Deltagerne skal udfylde skema(se næste side). De forskellige rubrikker kan ændres, alt afhængig af hvad der har været arbejdet med i undervisningen.

(rød skrift er eksempel på udfyldelse)

Kollegas navn	Konkret udfordring	Placering på Everett Rogers 'Diffusion of innovations' skala	Hvad er målet?	Hvilken rolle skal jeg indtage (på baggrund af Sørensen, Audon & Levinsen)	Hvad skal jeg gøre
Karin	Kan ikke finde ud af at anvende App-store selv	Late majority	At Karin for fremtiden selv kan anvende App store	Instruktør, Konsulent	Sætte mig ved siden af Karin til den næste frokost pause og vise hende hvordan app-store virker. Bagefter lade hende gøre det selv, imens jeg ser på. En uge efter vil jeg spørge Karin, om hvordan det går.
Thomas	Savner inspiration til nye digitale pædagogiske aktiviteter	Innovators måske Early adopters	At Thomas starter en refleksionsproces til at tænke ud af boksen i forhold til nye aktiviteter	Coach, Facilitator	Vil prøve at få Thomas til at reflektere over nye muligheder for brugen af digitale medier i pædagogisk sammenhæng, ved i forskellige sammenhænge - på legepladsen, på tur i skoven, undersamlingen mv. - at stille ham spørgsmål som ' <i>kunne man anvende digitale medier her?</i> ', ' <i>Ville det kunne have lavet aktiviteten bedre ved at supplere med digitale medier?</i> ' mv.
Osv...					

### **Opgave 3 (til emne 5)**

Deltagerne skal fordeles i grupper af 3-5 personer. Opgaven må udelukkende løses digitalt, altså deltagerne må ikke mødes i den 'virkelige' verden for at løse opgaven. Derimod skal de aftale, om de vil lave opgaven synkront ved at arbejde samtidig eksempelvis i google hangouts, eller om de vil lave den asynkront ved at uddelegere forskellige opgaver.

Hver gruppe skal lave et digitalt medieprodukt, det kan være en lille film, en powerpoint præsentation, en animation, en prezi mv., som skal lægges på det fælles kommunikationsforum (vær særligt opmærksom på om det valgte forum understøtter alle fil-formater, ellers må der findes på en alternativ afleveringsform).

Medieproduktet skal have overskriften '*de største udfordringer ved samarbejde om digitale medier*'.

Inden selve medieproduktet bliver fremstillet, skal hver gruppe blive enige om hvad de største udfordringer er. Dette kan gøres i en række forskellige værktøjer som Padlet, google docs mv.

Når gruppen er blevet enige om, hvad de største udfordringer er, skal det præsenteres igennem medieproduktet på en måde, som er relevant i forhold til medie og stil (her kan trækkes på viden fra tema 1 emne 4) og til sidst lægges i det fælles kommunikationsforum (eller lægge et link til produktet).

### **Opgave 4 (til emne 5)**

Deltageren skal på baggrund af sine egne oplevelser i løsningen af opgave 3 skrive en kort tekst, som beskriver hvordan det var at samarbejde online, og hvad der kunne gøres anderledes for at forbedre samarbejdet. Teksten skal afleveres til underviser.

## Tema 5

### Opgave 1 (til emne 1)

Med baggrund i Frydendahls kategorisering skal deltagerne finde henholdsvis én app til hver kategori og ét andet stykke digitalt medieprodukt eller værktøj (som ikke er en app) til hver kategori.

### Opgave 2 (til emne 2)

Til uddannelsesgangen har alle deltagerne medbragt et digitalt medie eller en teknologi, som de anvender i praksis. Den medbragte ting må meget gerne være en ting, som de ikke anvender så ofte, men som de er nysgerrige på, hvad den bruges til.

Holdet inddeles i mindre grupper. Med udgangspunkt i de medbragte teknologier skal deltagerne nu lave en grundig analyse af det digitale medies muligheder. Analysen skal tage et teoretisk afsæt i de på uddannelsen tidligere gennemgåede ting. Således kan analysen indeholde:

- Hvilket syn på læring mediet er konstrueret omkring (eks. behaviorisme, konstruktivisme mm.)
- Hvilken type af læreproces mediet lægger op til (eks. hvilken rolle har deltageren, pædagogen mv.)
- Om mediet erstatter, forskyder eller innoverer pædagogikken (eks. SAMR-modellen)
- Hvad mediet afforder
- Om det tiltaler forskellige typer af brugere (eks. 'Diffusion of innovations'-teorien)
- Om mediet kan være med til at skabe innovative processer
- Om mediet er særligt velegnet til en bestemt didaktisk brug (eks. dannelsesdidaktisk, curriculum inspireret, postmoderne didaktik el.lign.)
- Om mediet er særligt egnet til nogle bestemte typer af samarbejdsprocesser
- Om det kræves en bestemt viden eller færdighed til at anvende mediet
- Hvilken kategori mediet tilhører (eks. Frydendahls kategorisering)
- ...og hvad der ellers er blevet gennemgået i løbet af uddannelsen

Deltagerne kan enten vælge blot at lave analysen på én af de medbragte teknologier eller flere af disse, alt afhængig af tidsrammen for løsningen af opgaven.



## 5. Litteraturliste mv.

Bergstrøm, Ditte Maria (2015): *Online Retorik. I: Christiansen, Hans-Christian & Rose, Gitte B. (red): Online kommunikation – en introduktion.* Hans Reitzels Forlag

Broström, Stig & Hansen, Mogens (2006): *Pædagogik – didaktik, læring og dannelse i daginstitution og skole.* Frydenlund

Broström, Stig; Herring, Hanne & Nielsen, Susanne Nellemann (2010): *Liv og læring i vuggestuen – målrettet pædagogisk praksis med 0-3-årige børn.* Gyldendal.

Broström, Stig (2013): *Didaktik – planlægning, gennemførelse og evaluering af pædagogisk praksis. I: Ankerstjerne, Trine & Broström, Stig (red.): Håndbog til pædagoguddannelsen – ti perspektiver på pædagogik.* Hans Reitzels Forlag

Broström, Stig (b) (2013): *Didaktik i institutionen. I: Ankerstjerne, Trine & Broström, Stig (red.): Håndbog til pædagoguddannelsen – ti perspektiver på pædagogik.* Hans Reitzels Forlag

Byrding, Kim (2014): *Digital dannelse i dagtilbud – en praksisguide.* Gyldendal

Christensen, Ole; Smidt, Søren Laibach & Støvelbæk, Frank (2015): *Delprojekt 2: Leg og læring skal gå hånd i hånd – digitale redskaber skal understøtte en eksperimenterende tilgang, hvor barnet får udfoldet alle kompetencer.* Implement Consulting Group & Socialt Udviklingscenter SUS

Christiansen, René B.; Hestbech, Astrid Margrethe & Jørnø, Rasmus Leth (2015): *Medier og digital kultur – medialisering i pædagogisk praksis.* Systime profession

Darsø, Lotte (2013): *Innovations pædagogik – kunsten at fremelske innovationskompetence.* Samfunds litteratur.

Dohn, Ninn Bonderup & Hansen, Jens Jørgen (2016): *Didaktik, design og digitalisering. I: Dohn, Ninn Bonderup & Hansen, Jens Jørgen (red.): Didaktik, design og digitalisering.* Samfundslitteratur

Drotner, Kirsten (2011): *Mediehistorier.* Samfundslitteratur

Erkmann, Malene (2015): *Grundbog i Digitale kompetencer*. Samfundslitteratur

Fonden fri børnehaver (2012): *Tablets til leg og læring*. Fonden fri børnehaver

Friis, Nanna (2015): Sprog og formidling. I: Christiansen, Hans-Christian & Rose, Gitte B. (red): *Online kommunikation – en introduktion*. Hans Reitzels Forlag

Frydendahl, Jette Aabo (2015): Digital dannelse og multimodale læreprocesser i dagtilbud I: Brandt, Erika; Frydendahl, Jette Aabo; Johansen, Stine Liv; Karoff, Helle Skovbjerg; Kusk, Hanne; Petersen, Anne & Thestrup, Klaus: *Digital Pædagogik*. Systime profession

Hansen, Jesper (2016). *En didaktisk model til brugen af digitale medier i daginstitutioner*.

Hansen, Jens Jørgen (2010): *Læremiddellandskabet – fra læremiddel til undervisning*. København. Akademisk Forlag

ICG & SUS (Implement Consulting Group & Socialt Udviklingscenter SUS) (2015): *Forskning i og praksisnær afdækning af digitale redskabers betydning for børns udvikling, trivsel og læring*. Implement Consulting Group & Socialt Udviklingscenter SUS.

Illeris, Knud (2006): *Læring*. Roskilde Universitetsforlag

Jensen, Marlene Vorborg; Eiersted, Mette & Andersen, Rasmus Max Byriel (2015): *Digitale børnefællesskaber – Leg og læring med digitale medier i vuggestue og børnehave*. Dafolo

Johansen, Stine Liv (2014): *Børns liv og leg med medier*. Dafolo

KMD (2013): *Den digitale daginstitution – en temperaturmåling og vurdering af daginstitutionernes digitale tilstand og potentialer*. KMD Analyse

Laursen, Lars Friis & Petersen, Jesper (2014): *Barnets digitale læringsrum*. Dafolo

Lave, J. & Wenger, E. (2003): *Situeret læring og andre tekster*. Hans Reitzels Forlag

Leinonen, Jonna & Sintonen, Sara (2014): Productive Participation – Children as Active Media Producers in Kindergarten. I: *Nordic Journal of Digital Literacy*, Nr. 3. Universitetsforlaget.

Nonaka, I. & Takeuchi, H. (1995): *The Knowledge-Creating Company*. Oxford University Press

Polanyi, Michael (1966): *The Tacit Dimension*. Peter Smith

RMC & ICG (Rambøll Management Consulting & Implement Consulting Group) (2014): *"It og digitale medier er kommet for at blive" - Kortlægning af digitale redskaber på dagtilbudsområdet*. Rambøll Management Consulting & Implement Consulting Group

Sandvik, Margareth; Smørdal, Ole & Østrud, Svein (2012): Exploring iPads in Practitioners' Repertoires for Language Learning and Literacy in Kindergarten. I: *Nordic Journal of Digital Literacy*. Vol. 7, nr 3. Universitetsforlaget

Schrøder, Vibeke; Frøkjær, Thorleif & Søndergaard, Steen (2015): *Delprojekt 1: Alle har ret til at være en del af et fællesskab – digitale redskaber skal understøtte at vi når alle børn, og de får tilpasse udfordringer*. Implement Consulting Group & Socialt Udviklingscenter SUS.

Sørensen, Birgitte Holm; Audon, Lone & Levinsen, Karin Tweddell (2010): *Skole 2.0*. Didaktiske Bidrag

Tyler, Ralph (1949): *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. The University of Chicago Press.

Vygotsky, Lev (1978): *Mind in Society: The Development of higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

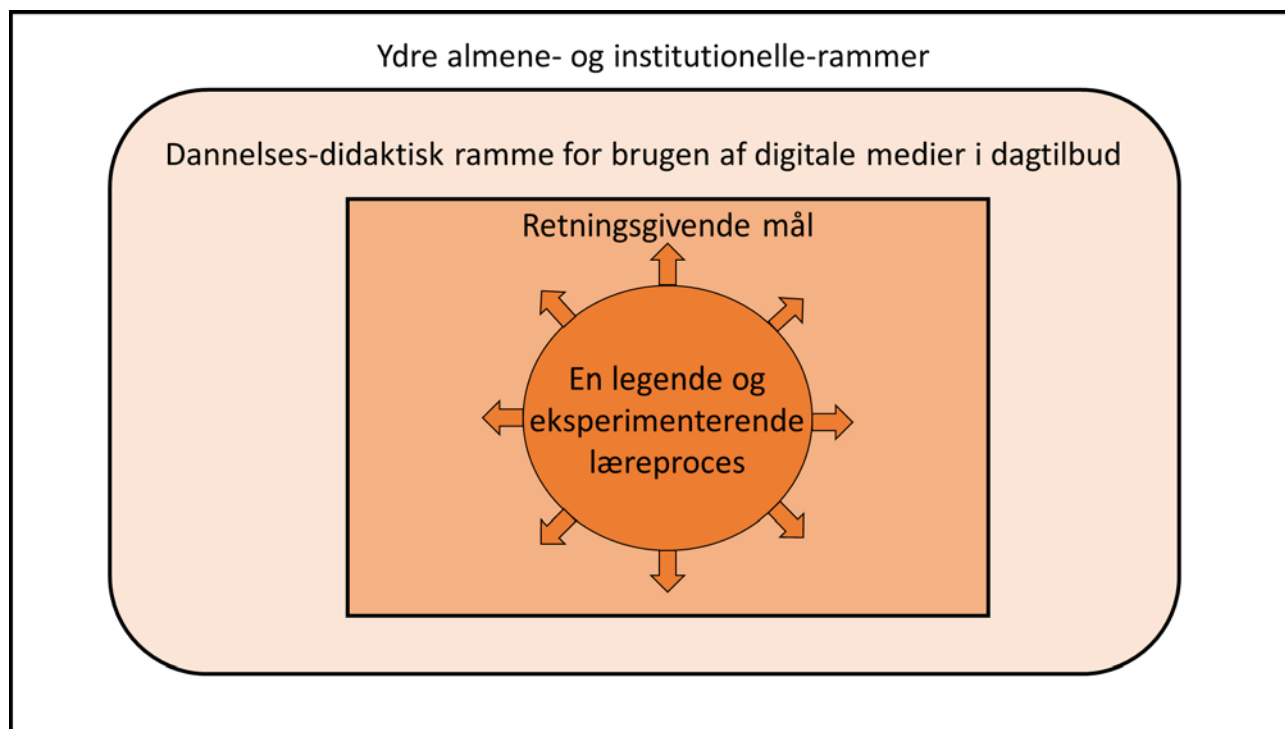
<http://www.emu.dk/modul/samr-model>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Everett\\_Rogers](https://en.wikipedia.org/wiki/Everett_Rogers)

<http://laeringsteknologi.dk/415/samr-hvad-bruger-vi-egentlig-teknologien-til/>

## Bilag

### Bilag 1 – En didaktisk model til brugen af digitale medier i dagtilbud, Jesper Hansen



**Ydre almene og institutionelle rammer.** Dette skal forstås som de rammer, som den almene daginstitution i alle henseender skal agere indenfor. Rammer som oftest ikke er fastlagt af det enkelte pædagogiske personale, men fastsat på ledelses, kommunalt og ministerielt niveau. Denne ydre ramme er medtaget, da de pædagogiske læreplaner og kravet om omsorg, samt en masse andet, ligger herunder. De ydre almene og institutionelle rammer er altså med til at fastslå, at en digital mediedidaktik til daginstitutioner ikke er løsrevet fra den almene kontekst, men skal være en del af denne.

Eksempler på Ydre almene og institutionelle rammer:

- Dagtilbudsloven
- De pædagogiske læreplaner
- Den pædagogiske normering i institutionen
- De fysiske rammer

**Dannelsesdidaktisk ramme for brugen af digitale medier i daginstitutioner.** Med inspiration fra den kontinentaleuropæiske dannelsesdidaktik er denne ramme konstrueret. Heri ligger alle de dannelsesmæssige perspektiver, som er vigtige at klarlægge i brugen af digitale medier i dagtilbud. Selvom denne ramme naturligvis, lige som den ydre almene og institutionelle ramme, ikke er helt statisk, så er det ikke tiltænkt, at der for hver gang der bliver anvendt et digitalt medie, skal arbejdes med disse rammer. Derimod er det tiltænkt, at skulle fungere som nogle forholdsvis gennemarbejdede rammer, som skal prøve

at rammesætte brugen af digitale medier i en dansk dannelsestradition. Nogle rammer som der naturligvis skal være en vis dynamik og bevægelse i, men at det omvendt også er de større filosofiske og dannelsesmæssige perspektiver, som bliver placeret her, og derfor ikke skal arbejdes med på daglig basis.

Eksempler på dannelsesdidaktiske rammer for brugen af digitale medier i dagtilbud:

- Institutionens fastlagte pædagogiske filosofi, eksempelvis 'igennem omsorg og trivsel vil vi skabe udvikling for det enkelte barn og fællesskabet som helhed'
- Særlige fokuspunkter i brugen af digitale medier. Det kan være at den pågældende institution særligt ser det værdifulde i at benytte digitale medier til kreative og æstetiske processer, til sprogstimulering eller som et redskab til inklusion mv.
- En gennemarbejdet refleksion over hvordan, hvornår og hvad digitale medier skal bruges til i den pågældende institution.
- At forholde sig til hvad digitale medier kan og ikke kan, og i hvilke situationer det er meningsfyldt at benytte disse.
- Hvilken tilgang til læring som institutionen særligt vil benytte digitale medier til, eks. behavioristisk- eller konstruktivistisk læring
- Digitale mediers tilgængelighed for børn og personale, skal de ligge frit fremme i børnehøjde, må de kun anvendes på fastlagte tidspunkter eller til fastlagte aktiviteter.
- Det generelle syn på teknologi, både blandt børn og voksnes brug i institutionen, samt hvordan dette italesættes, eksempelvis er digitale medier et pædagogisk værktøj eller en spillemaskine.
- Hvilket dannelsesideal institutionen har på det digitale område, det kan være et særligt fokus på at kunne navigere etisk forsvarligt i digitale medier, give tekniske kompetencer eller se digitale medier som en ramme for oplevelser m.m.

**Retningsgivende mål.** Her placeres de *retningsgivende* mål, der er for en konkret pædagogisk aktivitet. Netop termen *retningsgivende* er essentiel i denne model. Målene er ikke statiske, men til løbende evaluering og rekonstruktion i den pædagogiske aktivitet. Omvendt arbejder modellen ikke med en didaktik som var helt fri for mål. Der skal være mål, men de skal bare ikke være altovervejende styrende for den pædagogiske aktivitet med digitale medier. Derimod skal målene udstikke en retning, en retning som dog er mulig at ændre og korrigere. Men der skal dog være noget for øje, vi skal så at sige sigte efter noget, om vi så rammer noget andet undervejs, er det også ok – blot at det som rammes er et reflekteret valg. Med dette retningsgivende mål, skabes der en didaktik, som har noget mere og andet i fokus end udelukkende det dannelsesdidaktiske perspektiv, men omvendt heller ikke at det kun skal være målstyret. Modellen arbejder altså med, at der skal være en retning i det pædagogiske arbejde, som er med til at definere hvor vi skal hen og altså ikke udelukkende betragte processen som målet, men dog lade målet bevare en høj grad af dynamik. De retningsgivende mål skal være meget konkrete og umiddelbare, dog skal de naturligvis være inden for de ydre almene og institutionelle samt dannelsesdidaktiske rammer. De større dannelsesmæssige aspekter skal ikke placeres her, derimod skal der løbende sættes nogle retningsgivende mål, som er realiserbare inden for den pågældende pædagogiske aktivitet.

Eksempler på Retningsgivende mål:

- Arbejde med kendskab til følelserne sur og glad
- Udvidelse af børnenes aktive ordforråd
- Øve at kravle, hoppe og løbe
- Øge børnenes forståelse af egen og andres turtagning
- At tegne inden for streger på et papir

**En legende og eksperimenterende læreproces.** Børn lærer igennem leg og eksperimenter med verden omkring sig. Læreprocessen i brugen af digitale medier skal altså være præget af samme tilgang. Læreprocessen er ligeledes designet med mange pile ud mod det retningsgivende mål. Dette skal forstås, som at læreprocessen langt fra skal være hierarkisk opbygget og nøje fastlagt på forhånd. Derimod skal børn og pædagogisk personale sammen, igennem leg og eksperimenter, gå på jagt efter det retningsgivende mål. Det betyder at i planlægningen af en pædagogisk aktivitet, kan man ikke på forhånd designe en fastlagt læreproces, men der kræves derimod konstant at have en reflekterende og nysgerrig tilgang til arbejdet med digitale medier – hvor fører børnenes interesse-spør hen, og hvordan kan man pædagogisk kvalificere disse i forhold til det retningsgivende mål? Her er det derfor særligt vigtigt at det pædagogiske personale er i stand til at indtage en passende rolle, som foran, ved siden af, bagved eller helt væk fra børnene, alt afhængig af en faglig refleksion over hvilken type af læreproces, som forekommer bedst egnet til arbejdet med det retningsgivende mål igennem en legende og eksperimenterende tilgang. Vigtigt i forståelsen af læreprocessen er derfor, at den hele tiden kan skifte retning og form for at bevare det legende og eksperimenterende element. Nedenstående eksempler skal derfor læses som et udgangspunkt for en læreproces, men at et forløb aldrig kan færdigkonstrueres på forhånd, men må følge det spor som kommer fra den praktiske udførelse af aktiviteten.

Eksempler på en legende og eksperimenterende læreproces:

- Ved at den voksne *går foran* barnet optages der ved hjælp af den funktionelle app MadPad, børn der viser følelserne sur og glad, hvorefter børnene sammen med den voksne afspiller de forskellige ansigter.
- Ved at anvende den konstruktivistisk inspirerede app Soundtouch lader børn og voksne sammen begejstres over billede, lyd og tegning, imens det pædagogiske personale benævner det sete og opfordrer børnene til det samme for at udvide deres aktive ordforråd.
- At børn og voksne *sammen* anvender app'en ReverseCamFun, til at gå på jagt efter hvilke bevægelser som ser sjove ud, når de udføres baglæns, eksempelvis at hoppe, løbe og kravle.
- At børnene *selv leger* med lege-app'en Toca Tea Party, som igennem leg har fokus på turtagning.
- At børnene med hjælp fra en voksen tegner fisk til den funktionelle app SquiggleFish, og taler om og øver sig i at tegne inden for fiskens ramme.