



Vejle kommune har udarbejdet en IT strategi på dagtilbudsområdet – strategien har følgende overordnede mål:

- Digitale medier er en integreret del af det pædagogiske arbejde.
- Børnene er aktive digitale brugere og får digital dannelse.
- Digitale medier styrker fællesskabet – og vi får forældre på banen.
- Vi er i øjenhøjde med den digitale udvikling.

Med afsæt i Vejle Kommunes overordnede mål har vi nedenfor formuleret Kildedalens digitale strategi:

Det er vigtigt at børnene i Kildedalen udvikler sig i takt med tiden, og kan mestre de udfordringer livet giver.

Digitale medier er en del af vores verden, og der er uendelige muligheder her. Derfor ønsker vi i Kildedalen, at implementere de digitale medier, og udnytte dets muligheder på kreative måder sammen med børnene, både som leg og læring.

I Kildedalen har vi udarbejdet fire principper, som vi arbejder ud fra.

Kildedalens principper for brug af digitale medier:

- **Personalet vælger i samråd med hinanden og ledelsen hvilke spil og skærmaktiviteter børnene kan vælge imellem.**

Vi interesserer os for hvad børnene laver foran skærmen. De spil/app's børnene benytter er bevidst valgt af Kildedalens pædagoger. På den måde sikre vi et pædagogisk fagligt godt niveau for vores digitale medier.

- **Digitale medier inddrages i hverdagens pædagogiske praksis – både ude og inde.**

Vi er bevidste om, at bruge digitale medier NÅR DET GIVER MENING!

- **Digitale medier i Kildedalen skal forstås som et supplement til hjemmet.**

Der skal være forskel på den Ipad børnene har hjemme, og den Ipad de ser på i Kildedalen.

- **Digitale medier giver anledning til socialt samvær. Børn i dag KAN godt selv, men hvad sker der, hvis de skal deles om at spille et spil!?!**

Digital strategi, Kildedalen august 2016

Vi ser det som en vigtig opgave, at fokusere på de sociale muligheder, der også er i brugen af digitale medier. Der er både gode muligheder for at fokusere på barn-barn-relationer, samt voksen-barnrelationer udover fælles sociale gruppeoplevelser omkring brugen af digitale medier, som når vi f.eks. laver ta' fat med Ipad, eller blæser spillene op på væggen med vores projekter.

Det er væsentlig at have pædagogiske mål sat forud for brugen af digitale medier, så f.eks. I-pads bliver et af flere redskaber til at nå et mål og ikke er et mål i sig selv.

Kildedalens pædagogiske mål for brugen af digitale medier:

- **Giv børnene mulighed for at udvikle leg, relationer og fællesskaber omkring digitale medier.**
- **Børnene gør sig tekniske, sociale og personline erfaringer med digitale medier.**
- **Give børnene mulighed for, at stifte bekendtskab med nogle af de digitale mediers mange egenskaber.**

Kildedalens kultur omkring digitale medier:

I Kildedalen har hver stue en Ipad. Kulturen i huset er, at disse Ipad's hører til på stuen, og bliver opladet her! Børnene skal altid spørge om lov inden de benytter en Ipad. Ipad's er ikke frit tilgængelige, men voksenstyret.

Kildedalens personale:

I Kildedalen er vi bevidste om, at nogle personaler har mere erfaring end andre, og nogle har mere interesse i digitale medier end andre. Derfor er holdningen:

"dem som har erfaringen får lov til, at bruge den. Dem der ikke har erfaringen lærer af de andre"

Vi har en forventning om, at alle ansatte tilegner sig digitale kompetencer på brugerniveau.

Derudover øver vi os i, at lade børnene gøre det selv – *selvorganiseret medieleg* – at børnene selv går på jagt og udforsker den digitale verden. Det er i mødet med det uforudsete at vi ofte lærer noget nyt, både om os selv men også om det vi sidder med.

Kildedalens personale øver sig ydermere i, at bringe sig selv hen i en situation, hvor de ikke kender svaret. Dette kan være grænseoverskridende - og vi har ofte tendens til at tænke mere i produkt end proces, men denne tankegang skal vendes, især når vi taler om digitale medier.

Som beskrevet ovenfor øver vi os i at være procesorienteret frem for produktorienteret. Denne tankegang skaber også meget mere dialog og sprog imellem børn / børn og børn / voksne. Ved at tænke procesorienteret leg ind øver vi os også i at sige:

- ❖ Vi leger noget
- ❖ Vi skaber noget
- ❖ Vi fortæller noget

Digital strategi, Kildedalen august 2016

Vi er sikre på, at hvis vi bliver dygtige til, at være nærværende i processen får vi nærværende, engagerede, nysgerrige og eksperimenterende børn og voksne. Ved at være nærværende i processen opstår et fællesskab og et fælles tredje omkring de digitale medier.

Særligt for vuggestuen:

Børnene i vuggestuen skal have lov til at sanse f.eks. en Ipad. De skal mærke, bide savle og være kropslige omkring den. De skal undersøge Ipad'en som de ville undersøge ethvert andet nyt stykke legetøj.