



IKT-rapport 2016 Väpnarens förskola

Handläggare
Patrick Dorls

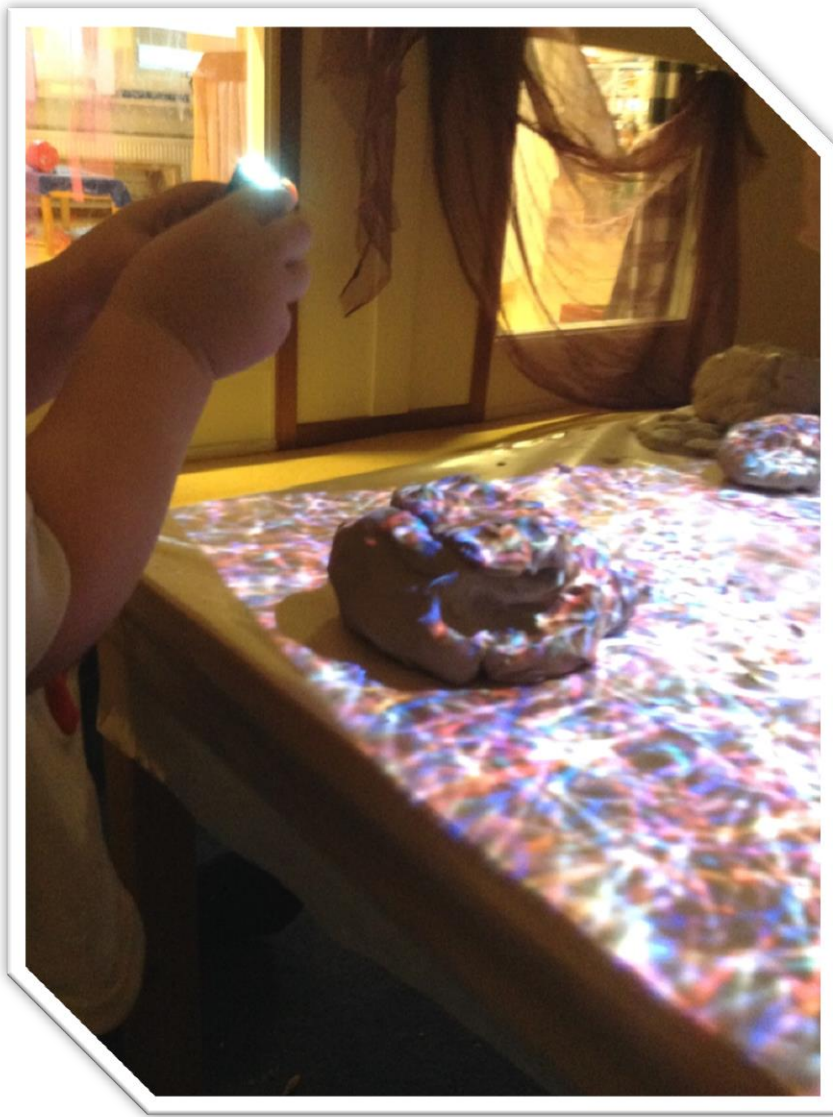
Datum
2016-11-29

Innehåll

1. Verktyg.....	3
1.1. Takprojektorer.....	3
1.2. Targus skyddsfodral	5
1.3. Blåandhögtalare	6
1.4. Røde-mikrofon för GreenScreen-inspelningar	7
1.5. Webbkamera	8
1.6. Tinkerbots	10
2. Kompetensutveckling	11
2.1. IT-pedagog	11
2.2. SETT-mässa.....	13
2.3. Kollegialt lärande i Förskoleappen	13
3. Aktionsforskning	16

1. Verktyg

1.1. Takprojektorer



Bakgrund:

Vi upplevde att det mycket värdefull tid att ta fram och bygga upp projektorn för att använda i barngruppen. En projektor som är fastmonterad i taket med möjlighet att projicera mot väggen och mot golvet skulle både underlätta reflektionen och möjliggöra nya aktiviteter.

Syfte:

En takprojektor förenklar pedagogisk dokumentation, ger möjlighet för att öka barnens delaktighet, utbyta och reflektera med andra barngrupper, möjliggör att arbeta på stor yta, både på väggen och på golvet, underlättar att ta fram projektor i aktiviteterna/samlingar (inga sladdar som saknas, ingen osäkerhet om hur saker ska kopplas ihop).

Vi hoppades på en högre användningsfrekvens, fler tillfällen av pedagogisk dokumentation och gemensam reflektion samt att nya innovativa aktiviteter möjliggörs.

SWOT-analys

	Styrkor (<u>S</u>trenghths)	Svagheter (<u>W</u>eaknesses)
själva projektor	Mycket uppskattat att projektorn går att rikta mot golvet eller väggen. Den finns alltid på plats. Bra med fjärrkontroll. Bra bild och ljud Behändig och att ljudet sitter ihop Hdmi-sladd fungerar bra	Den måste sättas på med fjärrkontroll Svårt med storleken på bilden, den är inte rektangulär. För kort sladd Oskarp bild vid ett tillfälle. För nära väggen upplever vi. Svårt att hålla reda på adaptern till hdmi:n. Ljudet är svagt även på högsta volym. Det är glappkontakt på något sätt så att bilden försvinner när man kommer åt verktyget och när det blir vibrationer (hopp mm) men även oprovocerat. Detta medför att barnen inte kan hantera lärplattan fritt (tex scanna en QR-kod) Ingen adapter finns som gör att vi kan koppla in datorn och de gamla lärplattorna. För att rikta projektorn måste man ha något att stå på - svårt att nå. Skulle användas mer om det var smidigare att rikta projektorn.
	Möjligheter (<u>O</u>pportunities)	Hot (<u>T</u>hreats)
pedagogiskt arbete	Det är lättare att reflektera med barnen när man projicerar mot väggen än att sitta runt en lärplatta i grupp. uppdelning av grupper underlättas Interaktion med barnen Interagerar med karaktärerna i boken samlar en stor grupp Skapa miljöer Barnen kommer inte i vägen för bilden	Viktigt att ha pedagogisk tanke Begränsad till en plats Glappkontakten gör att det pedagogiska arbetet hotas då barnen gång på gång tappar koncentrationen när bilden och/eller ljudet försvinner. Om vi vill sjunga med till sånger som spelas upp hörs inte sången från projektorn och då får vi inte stöd att sjunga.

	även om de står upp eftersom den sitter i taket. Möjlighet att projicera även på golvet ger fler möjligheter att interagera med bilder/filmer.	
--	--	--

Analys:

Takprojektorerna har underlättat en del aktiviteter och möjliggjort nya sätt att arbeta. Det som vi tar med oss är att storleken på bilden och ljudet inte varit optimala. Takprojektorer är ett bra komplement till bärbara projektorer, men att endast arbeta med projektorer fastsatta i taket skulle begränsa oss.

Stort sett så har våra förhoppningar uppfyllts, takprojektorer använts i stor utsträckning eftersom det är lätt att sätta igång dem. En del nya aktiviteter såsom skapa stämningar, projicera på material (t.ex. papper och trolldag) har lett till möten mellan den fysiska och den virtuella världen.

1.2. Targus skyddsfodral

Efter att ha arbetat mycket med Griffin Survivor som skyddsfodral till våra lärplattor tänkte vi testa ett alternativ.

SWOT-analys

	Styrkor (<u>S</u>trengths)	Svagheter (<u>W</u>eaknesses)
själva produkten	Stabil Ingen skyddsfläp för kameranlinsen Inte svårt att "ta isär" om man bara vill använda plattan utan fodral Priset, skyddar bra, lätt att nå knappar Ligger stilla på bordet av och på-knappen trög (bra att barnen inte råkar stänga av, de har kommit och behövt hjälp att få igång lärplattor med den andra typen av fodral) Lätt och smidigt Lätt att ställa upp	Man får lite sämre grepp än Griffinfodralet Var lite svårt att fälla upp baksidan, för stöd, men gick bättre efter instruktion. Man måste ta bort en liten lucka till ingången
	Möjligheter (<u>O</u>pportunities)	Hot (<u>T</u>hreats)
pedagogiskt arbete	Bra att den är vattentät så man kan använda den i uteverksamheten Lätt för barnen att hålla i, bra grepp	Är det lättare att den slinter ur greppet?

Facit:

Vi fortsätter utrusta våra nya lärplattor med detta fodral.

1.3. Blåtandhögtalare

Bakgrund:

Ljudet i lärplattor resp. bärbara projektorer räcker ofta inte till så att framför allt ljudet i inspelade filmer hörs.

Syfte:

Blåtandhögtalare förbättrar ljudkvalitet markant samtidigt som de är lätta att ta med och koppla upp sig mot utan några sladdar.

Utvärdering av själva produkten:

	Logitech UE BOOM 2	Marshall Headphones	Logitech UE ROLL
Lätt att ansluta	3-0*	2-1	4-0
Lätt att använda	3-0	1-2	4-0
Lätt att ta med sig	3-0	0-3	4-0
Ljudkvalitet	Bra	bra	Lite sämre än UE BOOM, men tillräckligt för GG och BI, ej för MS
Räckvidd	Okej	bra	Tillräckligt bra
Fysisk stabilitet (material/produkten)	Bra	bra	stänktålig, bra material
Digital stabilitet (tappar uppkoppling?)	Bra	bra	Man bryter varandras koppling (gäller de andra blåtand-verktygen med)
Rekommendera produkten (ja/nej)	3-0	0-2	4-0

* 3-0 = 3 block svarade ja, 0 svarade nej

Utvärdering av effekter för den pedagogiska verksamheten:

Sammanställ för- och nackdelar när det gäller att använda produkten i barngruppen

	Logitech UE BOOM 2	Marshall Headphones	Logitech UE ROLL
Fördelar	Smidig, lätt att använda, bra ljud, tålig Lätt, enkel att ta med, uppladdningsbara batterier. Bra batteritid (15 timmar). Mer flexibel än Marshall. Har även en gummiklädd utsida som kan skydda. Lätt att koppla upp	Bra ljud Kan spela mkt högt. Bra ljudkvalitet. (Kan även kopplas in via monokabel till digitala verktyg) Stabil	Lätt att ta med Lätt att förflytta Tålig

Nackdelar	Lite svårt att använda volymknapparna Pris? Ljudet har en liten burk känsla. En app behövs	Tung, otymplig, många knappar som barnen trycker på och högtalaren stängs av Styrknapparna är synliga och tillgängliga för barnen. Kan spela mkt högt. Kan ej användas med batteri.	Begränsning när det gäller ljud utomhus
-----------	---	--	---

Facit:

Alla block är eniga att de vill ha Logitech, ett block väljer UE BOOM, tre väljer UE ROLL.

1.4. Røde-mikrofon för GreenScreen-inspelningar



Bakgrund:

Vi upplevde att den inbyggda mikrofonen i lärplattan har sina begränsningar när man spelar in t.ex. dockteater. Barnens röster hörs inte så bra.

Syfte:

I samband med att vi ville testa GreenScreen satsade vi från början på att ha bra ljudkvalitet på filmerna. Därför köpte vi in en mikrofon som kan anslutas till lärplattan.

Utvärdering av själva produkten:

	Røde
Lätt att ansluta	Ja, men för att kunna lyssna på det inspelade måste

	man ta ur sladden som sitter i lärplattan
Lätt att använda	Ja, men man får testa vilken inställning som passar bäst till just den filmning du gör
Lätt att ta med sig	Ja
Ljudkvalitet	Den tar upp ljuden bra, men barnen i rummet eller rummet bredvid kan inte vara högljudda, för då tar mikrofonen upp deras ljud. Så för att man ska få bästa ljud så måste alla vara tysta.
Räckvidd	Tillräckligt för den form av GreenScreen som vi har
Fysisk stabilitet (material/produkten)	Man får vara försiktig då man använder sig av mikrofonen, för den är ganska ostabil
Digital stabilitet (tappar uppkoppling?)	Fungerar bra, men den är batteridrivna så att det kan släckas
Rekommendera produkten (ja/nej)	Borde finnas någon bättre mikrofon där man slipper dra ut sladden för att lyssna på nyligt inspelat material

Utvärdering av effekter för den pedagogiska verksamheten:

	Röde
Fördelar	Man kan få ett bättre ljud på filmer
Nackdelar	Det måste vara tyst runtom mikrofonen då det spelas in (förutom den / de som ska prata)

Facit:

Visst är det bra med en extern mikrofon, men då måste man vara i lugn och ro och inga barn i angränsande rum, för mikrofonen tar upp ljud väldigt lätt.

Kanske det finns någon mikrofon som är lite bättre på att inte ta upp andra ljud än de som ska spelas in framför/bakom mikrofonen?

Jämförelse med filmer som har inspelats med iPadens inbyggda mikrofon:

En del barn kan spela in filmer utan mikrofonen då de pratar klart och tydligt. Sedan så finns det barn med svagare röst och de behöver mikrofonen vid inspelning.

Det är också lite klurigt att hitta rätt inställning då vissa inställningar fungerar på vissa barn men inte på vissa.

1.5. Webbkamera

Bakgrund:

Vår idé var att testa hur barn inspireras av varandras sätt att uttrycka sig estetisk och att det bidrar till nya former av kommunikation barnen emellan och mellan barnen och material.

Syfte:

Webbkamera skulle ge möjlighet att spela in t.ex. ateljébordet ovanifrån och visa detta på datorns skärm resp. projektorn.

Utvärdering av själva produkten:

	Microsoft
Lätt att ansluta?	Ja
Lätt att använda?	Nja, räckvidden från datorn är inte tillräcklig
Hur är bildkvalitet?	Bra
Fysisk stabilitet (material/produkten)	Svårt att sätta fast kameran i rätt vinkel
Digital stabilitet (tappar uppkoppling?)	Nja, beroende på att sladdar kopplas ur och allmän dålig uppkoppling på Väpnaren

Utvärdering av effekter för den pedagogiska verksamheten:

Sammanställ för- och nackdelar när det gäller att använda produkten i barngruppen

	Microsoft
Fördelar	Bra bild
Nackdelar	Svårt med alla sladdar när man ville visa bilden på ett annat ställe med projektor och att man måste ha en dator inkopplad.

Facit:

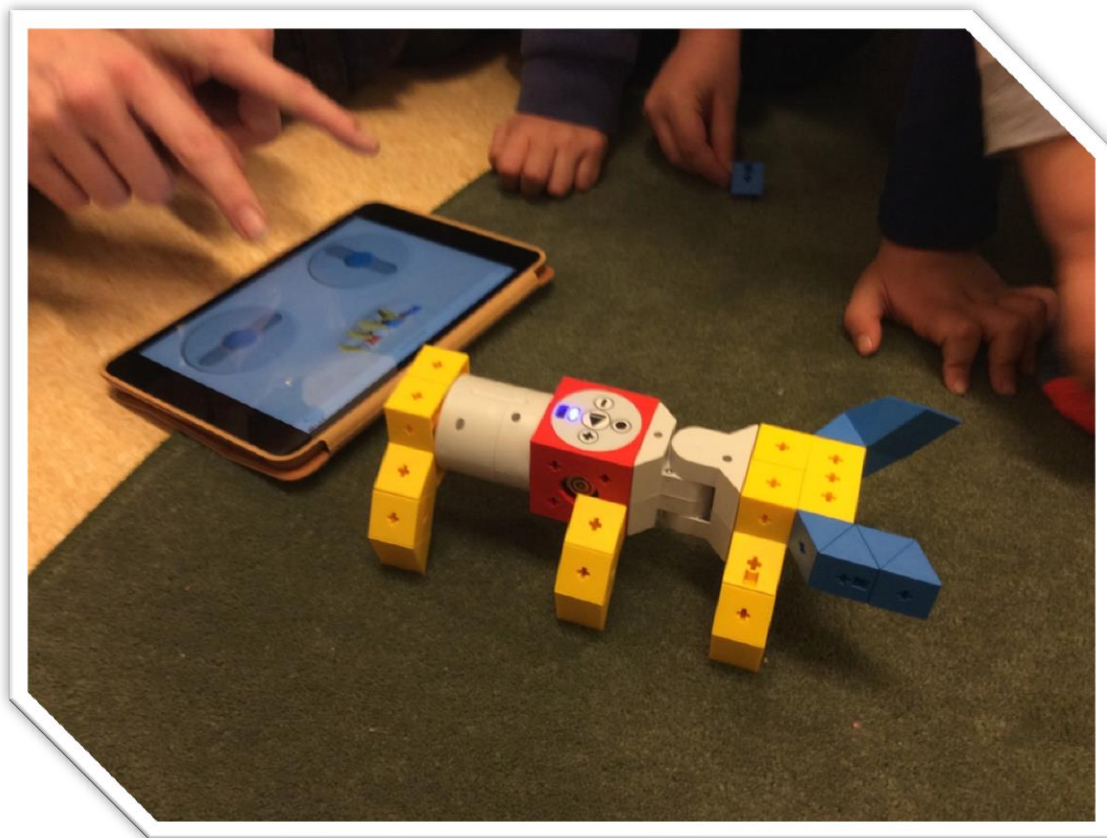
Kan vi nå våra didaktiska krav med denna produkt?

Nej.

Om nej, vilka kriterier är viktiga som just denna produkt inte klarar av?

Det tar alldeles för lång tid att koppla upp/sätta på när man vill se bilden på ett annat ställe. Att använda Skype eller Facetime är ett bättre alternativ.

1.6. Tinkerbots



Bakgrund:

Efter att ha arbetat med programmering med olika appar och robotar, ville vi vidareutveckla vårt arbetssätt.

Syfte:

Tinkerbots är modulare robotar, dvs. man bygger ihop de olika delarna och kan på så sätt skapa olika funktioner och utseende.

	Styrkor (<u>S</u> trengths)	Svagheter (<u>W</u> eaknesses)
själva produkten	Lego-kompatibelt, bygga, "programmera" via loopar/slingor och styra med hjälp av app.	Bara en motor i förpackningen. För få kombinationer i förpackningen/barn i förskoleverksamhet.

	Möjligheter (Opportunities)	Hot (Threats)
pedagogiskt arbete	Bygga, kombinera med lego, "programmera" via loopar/slingor. Kunna styra roboten. Ge varandra sina erfarenheter/feedback om sina och andras konstruktioner. Får konstruera/bygga egna robotar	Max 5 barn/aktivitet svårt att få tillfällen med en så liten barngrupp. Röd tråd i verksamheten?

Analys:

Vi kunde se att barnen använde Tinkerbots för att programmera på ett mer avancerat sätt än befintliga robotar. De visade kreativitet och en förståelse för de olika delarna så som "hjärnan", "motorn", "svängaren".

2. Kompetensutveckling

I vårt uppdrag ingår att hålla oss ajour ang. ny teknik och programvara, men även att testa nya metoder och arbetsformer och att hålla oss uppdaterade kring dessa. Som en del av detta bestämde vi att avsätta en del av våra medel för att frikoppla en pedagog i en funktion som IT-pedagog för att utbilda pedagogerna och hjälpa att testa ny teknik. Vi valde att satsa på samma kompetensutvecklingsupplägg som förra gången när det gällde SETT-mässan, dvs. att boka in vikarier för att kunna frikoppla pedagoger. Sedan testade vi i vilken utsträckning vi kunde använda Förskoleappen inte bara för dokumentation, utan även för att sprida tips och goda idéer bland kollegorna.

2.1. IT-pedagog

Syfte:

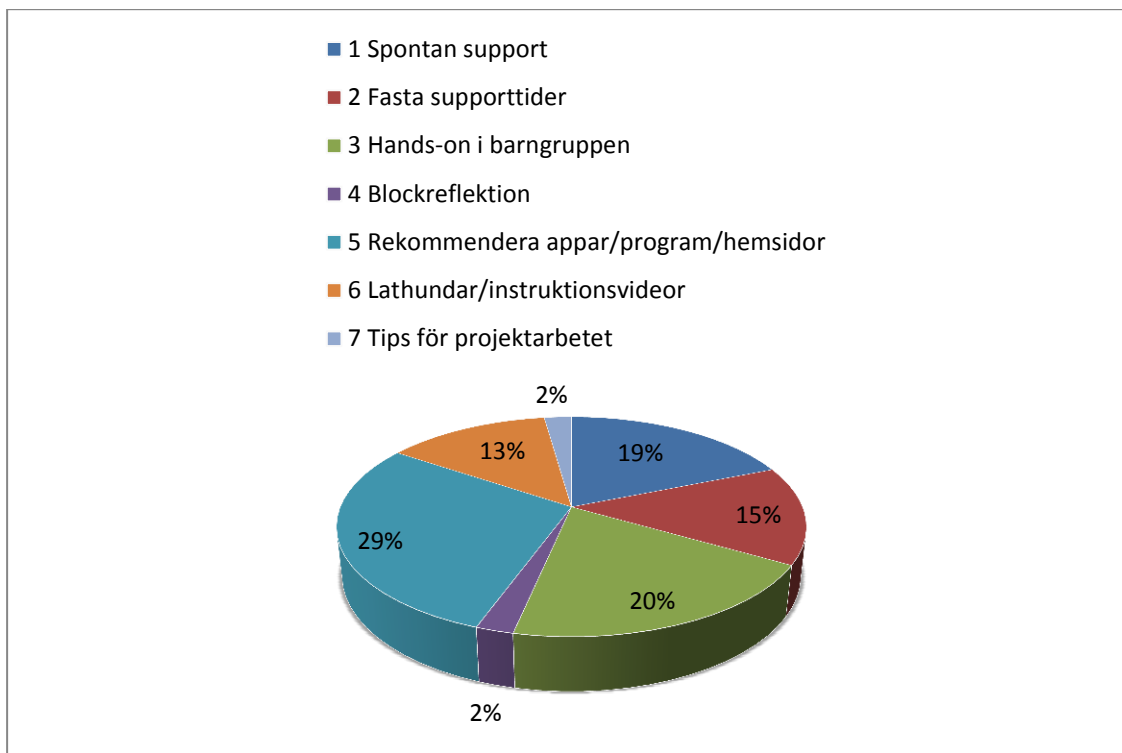
Vårt syfte med en IT-pedagog var att den skulle kunna bli ett stöd både för Väpnaren och kommunens förskolor i att använda IKT som ett naturligt verktyg i verksamheten. Detta genom att tillhandahålla workshops samt vara med ute i verksamheten och starta upp olika projekt inom IKT.

Efter en termin gjorde vi en första utvärdering där vi gick igenom de olika arbetsuppgifter som IT-pedagogen hade genomfört. Vissa uppgifter ingick i arbetsbeskrivning och var därmed fasta uppgifter, så som ledning av IKT-gruppen, administration av Förskoleappen samt rapportskrivning. Utöver dessa uppgifter hade IT-pedagogen timmar som kunde anpassas efter verksamhetens behov. Därför fick alla pedagoger på Väpnaren vid slutet av HT15 vara delaktiga i en utvärdering av IT-pedagogens arbetsuppgifter och därmed yttra sig hur de tycker att timmar ska fördelas under VT16.

Metod:

Varje pedagog fick fem röster (varje röst symboliserades av en plusplus-byggsten) som de skulle lägga i sju olika muggar; fasta rubriker (1-6) och en mugg med möjlighet för eget förslag (7). Att varje pedagog fick flera röster syftade åt att kunna lägga större vikt på vissa områden.

Resultat:



Resultatet visar tydligt att pedagogerna känner ett stort behov för support (34%), både spontan och regelbunden support. Dessa supporter handlade under HT15 oftast om Förskoleappen och det egna dokumentationsverktyget. Ofta var det så att spontan support bara tog två minuter att hjälpa pedagogen, men ledde till att pedagogen direkt kunde fortsätta med sitt arbete. Mest efterfrågat var den spontana supporten mellan 8.30 och 9.00 samt under lunchtiden i kombination med rasten.

Pedagoger efterfrågar också få konkreta tips på appar och hemsidor, om man sammanslår kategorierna 5-7 blir det 44% av rösterna.

Minst efterfrågat var IT-pedagogens deltagande i blockreflektionen. Under HT15 var IT-pedagogen med under hela blockreflektionen en gång per månad.

Åtgärder:

- IT-pedagogens deltagande vid blockreflektionen minskas från 90 min till 30-45 min per tillfälle (fortfarande en gång per månad).
- På Förskoleappen skapas det en egen "avdelning" som heter "Kollegialt lärande". På denna avdelning kommer IT-pedagog skapa olika "barn" (t.ex. Appar yngre barn, Appar äldre barn, Lärnämiljöer) så att pedagoger lätt kan filtrera efter tips för olika områden. När dessa kopplas med FAs filtreringsfunktion om läroplansmål, kan det lätt tas fram t.ex. matematikappar för de yngsta barnen.
- IT-pedagogen kommer på denna "avdelning" också att publicera instruktionsvideor
- Anpassning av arbetstider (mer tid förläggs på förmiddagar där efterfrågan har varit som störst)
- Fortsatt hands-on i barngruppen
- Fortsatt spontan support och fasta supporttider

2.2. SETT-mässa

Bakgrund:

SETT är Skandinavien största mässa och konferens för det innovativa lärandet med hjälp av nya teknologier

Syfte:

Vi hade två syften med SETT-mässan, dels att få inspiration för vårt eget arbete med IKT och dels för att marknadsföra Uppsala kommun genom att bemanna kommunens monter.

Metod:

Vi bokade in vikarier för att frikoppla åtta pedagoger på torsdag 28 april (förskolans dag). På APT i juni fick alla deltagande pedagoger presenterar en föreläsning för sina kollegor på Väpnaren

Resultat:

Genom åren har vi konstaterat att SETT-mässan bidrar till effekter både på kort och på lång sikt. Effekter som vi märkte på kort sikt är t.ex. vårt konkreta arbete med programmering och greenscreen där vi fick snabba tips. Effekter på lång sikt är däremot svårare att se – en sådan är t.ex. att se att vi inom många områden har utvecklat ett bra arbetssätt kring IKT. Exempelvis har vi märkt vi när vi lyssnar på andras föreläsningar, så är det mycket som känns bekant för oss.

Utvärdering av vårt arbete på montern skedde vid ett separat tillfälle.

2.3. Kollegialt lärande i Förskoleappen

Bakgrund:

Väpnarens förskola började under höstterminen 2012 med att ha ett samarbetsrum på Insidan för att föra diskussioner och dela med sig länkar och tips kring bl.a. aktuell forskning, nya appar och inspiration för lärmiljön. Vi upplevde att detta rum hade livliga diskussioner i början, men i samband med att vår e-post-tjänst förbättrades blev det lättare att föra diskussioner där, så vi kände inte lika stort behov för att använda samarbetsrummet. Detta ledde också till att vi inte mindre utsträckning delade med oss tips i detta rum.

Efter att ha jobbat med Förskoleappen (FA) under ett helt läsår, kom vi på idén att använda oss av denna lärplattform för att dela med oss tips. Vi upplevde att dokumentationsflödet i FA gav oss insyn i vad alla block arbetade med i projektet. Då började vi fundera om vi kunde ha en egen avdelning där pedagogerna enkelt kan dela med sig tips.

Syfte:

Skapa en lättillgänglig yta där pedagogerna kan dela med sig länkar och tips kring bl.a. aktuell forskning, nya appar och inspiration för lärmiljön.

Metod:

Vi kontaktade ansvariga hos Förskoleappen för att kolla om man kan lägga till en extra avdelning endast för pedagoger. När de hörde vilket syfte vi hade med denna personalavdelning, blev de nyfikna och skapade en sådan avdelning ("Kollegialt lärande") direkt.

Vi la till olika rubriker (dvs. "barn") så att man lätt kunde filtrera efter rubriken och läroplanen, dvs. när man lägger till ett inlägg om appen "Bornholmsmodellen, så taggar man rubriken

(barnet) som heter "Appar för äldre barn" och relevanta läroplansmål kring språk och kommunikation. Filtrerar pedagogerna sedan efter rubriken och läroplansmål, kan de lätt hitta relevanta appar det aktuella projektarbetet.

Följande rubriker använde vi oss av:

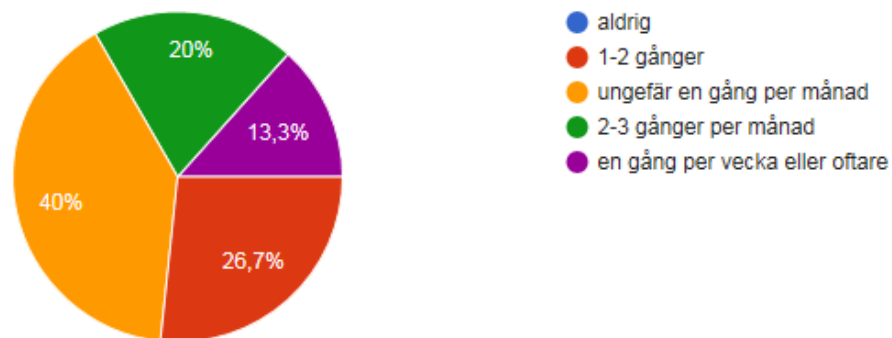
Aktuell forskning; Appar äldre barn; Appar yngre barn; FA-wiki; Film- & radioklipp; Hemsidor & bloggar; Instruktionsvideor & manualer; Konkreta tips; Lärmiljöer

IKT-gruppen fick uppdraget att starta upp denna avdelning och fylla på med inlägg, efter två månader öppnade vi för alla.

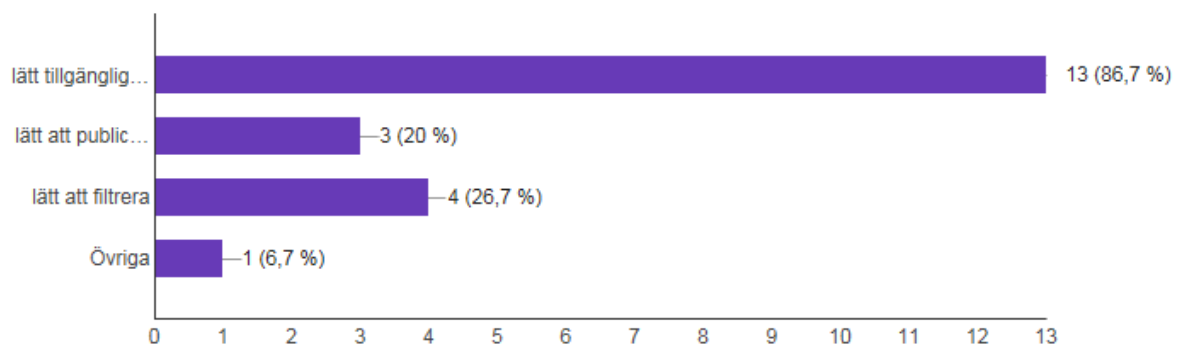
Vi utvärderade arbetet med avdelningen "Kollegialt lärande" i juni 2016 via en Google-enkät (se resultat).

Resultat:

Hur ofta har du varit inne på KL? (15 svar)



Vad är bra med KL i Förskoleappen (15 svar)



Vad kan bli bättre när vi har KL i Unikum? (7 svar)

Vet inte. Beror på hur det utformas och hur man får reda på att något nytt är tillagt. Idag syntes ju KL i det allmänna flödet om man var på Väpnarens nivå och inte på blocknivå så då visste man att det fanns ny info och kunde ibland passa på när det syntes där istället för att aktivt gå in på KL.

Klickbara länkar

Det vet jag inte riktigt, väntar på att se unikum på riktigt först

Tydliggöra att funktionen finns och vad den innebär, det är ju ett jättebra sätt att dela med sig av kunskaper i huset!

Vet inte. Föreställer mej att KL kan användas som ett hjälpmedel i dokumentationen eller söka tips eller så.

Om vi får notiser när någon lägger upp inlägg i KL.

Eventuellt mer översiktligt

Analys

Som resultaten visar upplevdes "Kollegialt lärande" som lättillgänglig när vi hade det i FA. Ungefär en tredje del var inne på det flera gånger per månad, men en fjärdedel angav att de bara hade kollat en eller två gånger. Kommentarer i utvärderingen visar att det hade behövts en tydligare introduktion av funktionen och syftet. Detta kan bli svårt i början eftersom det är lättare att visa t.ex. filtreringsfunktionen om det bara finns få inlägg för att filtrera i.

Flera upplevde att det var svårt att se när ett nytt inlägg hade publicerats eftersom dessa inlägg försvann bland annan dokumentation från den pedagogiska verksamheten. Detta tyder på att de föredrar ett push-modell med notifikation i stället för pull-modellen, dvs. att gå in manuellt för att se om det finns ett nytt inlägg.

Vi tar med oss dessa erfarenheter när vi startar upp en liknande yta i Unikum.

3. Aktionsforskning

”Hur använder de yngsta barnen på förskolan lärplattan?”

Bakgrund

Vi upplever att mycket av dagens forskning är mer inriktad på hur de äldre barnen använder lärplattor i förskolan. (t.ex. Kjällander, Petersen). Detta gjorde att vi blev nyfikna på hur förskolans allra yngsta (1-3 år) hanterar lärplattan.

På avdelningen Björnidet, där aktionsforskningen sker, finns 26 barn i åldrarna 1-3år. Lärplattorna finns tillgängliga under hela dagen och det finns inga tidsbegränsningar för användandet men barnen uppmuntras att dela med sig. Det är blandat med appar på Lärplattorna.

Dessa frågor ställer vi oss:

- Hur använder barnen lärplattan?
- Vilka appar föredrar barnen?

Det här är våra hypoteser:

- Vi tror att barnen inte stannar i en app., de växlar snabbt mellan apparna och sveper på skärmen samt trycker på hem-knappen.
- Vi tror att barnen föredrar de appar som är mer spel-inriktade.

Läroplanen

Förmåga att kunna kommunicera, söka ny kunskap och kunna samarbeta är nödvändig i ett samhälle präglad av ett stort informationsflöde och en snabb förändringstakt. Förskolan ska lägga grunden till att barnen på sikt kan tillägna sig de kunskaper som utgör den gemensamma referensram som alla i samhället behöver.

Multimedia och informationsteknik kan i förskolan användas såväl i skapande processer som i tillämpning.

Lpfö 98/16

Metod

Vi använder oss av tre lärplattor med olika appar. Lärplattorna är markerade med olika färger.

Gul=spel-inriktade appar(formmonstret och räkna med Nisse) där det finns ett rätt svar som belönas med applåder eller bravo.

Röd= sensoriska appar (fluidity, bounce) som visar färger ,former och rörelse samt UR:s app. Tripp trapp träd.

Svart= interaktiva appar (photobooth, rita, Mad Pad) som verktyg för skapande och dokumentation.

Vi kommer att observera barnens agerande med film, bild och anteckningar. De tre lärplattorna ligger på samma bord (i ateljén, vårt mest centrala rum)

Observationerna kommer att göras under 4 veckor med start i april.

Resultat

Detta observerade vi:

Flera av barnen valde Tripp trapp träd. Barnen väljer att byta mellan de olika spelen i Tripp trapp träd många gånger men stannar i appen.

Den interaktiva plattan lockade minst men Mad Pad-appen uppskattades. Mad Pad appen främjade samarbete, flera barn kunde samlas och peka på de små klippen.

Plattan med spel-appar lockade flest barn. När barnen använde spel-apparna ville de vara ifred och inte låta någon annan röra plattan. Vi upplevde att barnen oftare gick ur spel-apparna och bytte till annat genom att svepa eller trycka på hemknappen. De sensoriska apparna var också populära och vi upplevde att barnen stannade längre i de apparna. När barnen använde de sensoriska apparna var de mer benägna att dela med sig och låta kompisar titta på och peka på plattan.

Det verkade som att appar med ljudeffekter lockar de yngsta.¹

Diskussion och slutsatser

Eftersom vi vill främja samarbete och gemensamma upplevelser väljer vi att minimera de spelinriktade apparna.

Vi vill fortsätta att jobba mer med appen Mad Pad och spela in olika ljud från barnens vardag på förskolan. Kanske kan vi involvera föräldrarna att lämna hälsningar till sitt barn i de små klippen.

Då vi såg att ljud är lockande väljer vi att använda fler appar med ljud.

Tripp trapp träd installeras på alla våra lärplattor eftersom den har fler olika spel att välja på inne i appen.

Vi kommer att ha blandat med appar på plattorna i fortsättningen med fler ljud-appar och även sensoriska appar.

¹ När de äldre barnen (3-5 år) var på Björnidet lärde de sig snabbt vilken platta som var intressant och innehöll spel och valde bort de andra.