

BØRN OG UNGE

**MIDTVEJSEVALUERING
TIDLIG START MED KIDSMART 1**



DECEMBER 2006

Ved
**Jette Aabo Frydendahl
Finn Nielsen**

KONKLUSION OG PERSPEKTIVERING

Projekt Tidlig start med Kidsmart er et samarbejdsprojekt mellem Herning Kommune og IBM, som startede op i foråret 2006. Oprindeligt var projektet delt op i 2 faser, hvor 1. fase havde projektstart 1. april. Projektets 2. fase starter 1. januar 2007. Senere er der aftalt en 3. fase, hvor starttidspunktet endnu ikke er fastlagt. I forbindelse med den forestående projektstart på 2. fase af projektet og i henhold til samarbejdsaftalen mellem Herning Kommune og IBM, har vi valgt at lave denne midtvejsevaluering af projektet december 2006.

Vi kan i denne evaluering konkludere, at den første fase af projekt Tidlig Start Kidsmart er kommet godt i gang. Der tegner sig i denne undersøgelse et indledende billede af, at IT rent faktisk kan gøre en forskel i en pædagogisk sammenhæng med børn i alderen 5 – 8 år. Kidsmart modulerne og den udvalgte software kan bruges pædagogisk kreativt både i forhold til børnenes personlige alsidige udvikling og i forhold til de målsætninger der er i henholdsvis de pædagogiske læreplaner og de faglige og sociale målsætninger, som børnehaveklassen arbejder med.

Undersøgelsen viser en generel tilfredshed med projektet både fra projektdeltagernes (børn og pædagoger) og projektledergruppens side. Vi har haft en god projektstart, hvor projektdeltagerne er blevet omhyggeligt indført i projektets fokuspunkter og indhold, både ved den indledende konference i Århus omhandlende IT pædagogisk praksis i børnehaveklasser og daginstitutioner, og ved de efterfølgende studiekredse, hvor projektdeltagerne har fået kursus i brug af de til projektet valgte programmer samt IT pædagogik og didaktik. Kursusformen har været god, dog ønskes fra projektdeltagernes side flere hele kursusdage, hvor projektdeltagerne kan arbejde intensivt med programmer og IT pædagogik/didaktik.

Børnene bruger både i daginstitutioner og i børnehaveklasserne computerne meget. Computerne står som udgangspunkt frit til rådighed for børnene, når der ikke er andre fælles aktiviteter i gang. Børnene får lov til selv at tænde computerne og udforske de forskellige programmer på egen hånd, når der ikke foregår planlagte aktiviteter ved computerne.

Børnene er generelt glade for computerne, og de fleste projektdeltagere oplever, at de til projektet formulerede handleplaner bliver opfyldt, og at det har været spændende at iagttage børnenes udvikling indtil nu.

Det indledende arbejde med at finde brugbare programmer til Kidsmart computerne viser sig at være givet godt ud. Programmerne er brugervenlige, og både pædagoger og børn kan forholdsvist let lære at bruge dem. Alle deltagende daginstitutioner og børnehaveklasser har arbejdet med leg og lærapplikationerne. Børnene har været glade for at afprøve programmerne, som projektdeltagerne oplever, indeholder en god læring for børn i 4 – 8 års alderen. Jo mere børnene bruger dem, jo mere tid giver de sig til eks. at høre efter og forstå programmets hensigt og muligheder. Børnene er gode til at udveksle erfaringer og samarbejde omkring applikationerne.

Det har for mange af projektdeltagerne taget længere tid at komme i gang med at bruge computeren som kreativt udtryk og kommunikationsmiddel sammen med børnene. Dette gælder især børnehaveklasserne, da de ofte kun er 1 voksen tilstede med 20 – 21 børn. Arbejdet med disse programmer kræver mere voksentilstedeværelse end arbejdet med leg og lærapplikationerne. Alle børnehaveklasser har dog planlagt forløb, hvor multimediefortællinger indgår i undervisningen i foråret 2007.

PROJEKT TIDLIG START KIDSMART

I dette projekt har vi fundet det interessant at afprøve KidSmart i udvalgte børnehaver og børnehaveklasser, som kan kendetegnes ved:

- Institutioner og skoler med overvejende dansk sprogede børn
- Institutioner og skoler med dansksprogede og 2 - sprogede børn
- Børn med svære vanskeligheder/handicap
- Herning Centralbibliotek og Herning Centralsygehus

Denne evaluering omhandler fase 1, hvor vi har afprøvet KidSmart i:

- Institutioner og skoler med overvejende dansk sprogede børn
- Herning Centralbibliotek og Herning Centralsygehus

Projekt fase 1's omdrejningspunkt er 18 KidSmart computere udlånt af IBM.

Følgende institutioner og pædagoger deltager i projekts fase 1

Børnehaveklasser Sønderagerskolen v. Annie Brøchner og Ulla Rasmussen
Børnehaveklasser Snebjergskolen v. Bente Iversen og Bodil Høyer
Børnehaveklasser Engbjergskolen v. Vibeke Kristensen og Hanne Ringblom
Skalmejeskolen i Sunds v. Honna Kousgaard og Jette Godsk
Børnehaven Engblommen i Snejberg v. Jytte Pedersen og Dorthe Nielsen
Børnehaven Børneuniverset i Snejberg v. Flemmeing Andersen og Dina Andersen
Børnehaven Skalmejegaarden i Sunds v. Birgitte Thorsted og Nanna Mertner
Herning Central Bibliotek og Sunds Bibliotek v. Iben Østerbye og Susanne Aagaard
Herning Sygehus

Alle institutioner har modtaget 2 Kidsmart computere.

Herning Kommune har forestået installation af computerne i de enkelte institutioner.

Der har været kurser i brug af hard- og software ved en studiekreds for de involverede pædagoger og børnehaveklasseledere. Vi har afholdt 10 Studiekredsene samt deltaget i en indledende konferencedag i Århus, som omhandlede pædagogisk brug af IT i børnehaver og tidlig indskoling.

Der er oprettet en online konference for vejledning og udveksling af erfaringer for projektdeltagerne via SkoleKom.

Alle institutioner har udfærdiget individuelle handleplaner for projektet med udgangspunkt i SMTTEmodellen.

EVALUERINGSMETODE

Den følgende skrivelse er en beskrivelse af projektledergruppens indledende overvejelser i forhold til projektet suppleret med en narrativ strukturering af indsamlet data fra interview med projektdeltagerne. Afslutningsvis samler vi op i en kort afsluttende konklusion på projektet indtil nu, og hvorledes vi kan bruge disse erfaringer i den næste projektfase.

Dataindsamling fra projektdeltagerne

Til denne midtvejsevaluering har vi valgt at lade projektdeltagerne udfylde et skriftligt spørgeskema i forbindelse med studiekreds d. 21. november 2006. Dette Spørgeskema spørger ind til projektdeltagerens personlige oplevelse af at deltage i projektet¹. Projektdeltagerne foretrak at udfylde spørgeskemaerne i de enkelte teams fra skoler og institutioner, hvilket gav anledning til en god snak om projektet i de enkelte teams. Varighed ca. 20 min.

Efterfølgende samlede vi op på spørgeskemaet ved et gruppeinterview med alle projektdeltagerne, hvor fokus var på projektets indholdsmæssige temaer og fokuspunkter. De enkelte punkter blev præsenteret via projekter, hvor projektledergruppen præsenterede deres indledende hypoteser og overvejelser til hvert punkt, hvorefter projektdeltagerne bød ind med de erfaringer og observationer, de har gjort sig hjemme i praksis ved og væk fra computerne. Dette gruppeinterview foregik uproblematisk, deltagerne supplerede hinanden godt, der var en god dialog og deltagerne var generelt ivrige efter at fortælle om deres forskellige oplevelser med børnene ved computerne.

Deltagerne fra Herning Central og Sunds bibliotek og Herning Sygehus har ikke deltaget i denne evaluering.

PROJEKTETS INDHOLDSMÆSSIGE TEMAER

Inden projektet havde vi i projektgruppen en hypotese om, at IT kan gøre en forskel i en pædagogisk sammenhæng for børn i alderen 5 – 8 år. Vi valgte at have tage udgangspunkt i 2 forskellige måder at bruge computeren på:

1. At inddrage læringsapplikationer til leg og lær aktiviteter ved computeren, hvor vi i særlig grad forestillede os, at computeren kunne bruges til begrebsdannelse og talforståelse.
2. At børnene skulle få kompetencer til at lave multimedieprodukter på computeren og dermed arbejde med computeren som personligt kommunikations og udtryksmiddel og som støtte for sprog og socialisering.

Inden for disse temaer fandt vi det interessant at sætte fokus på, om det med børn i alderen 5 – 8 år er muligt at opbygge en pædagogisk praksis:

- Der udnytter multimediernes udtryksmangfoldighed til at støtte børnenes individuelle evne til at udtrykke sig og producere
- Hvor IT inddrages som støtte for børnenes begrebsdannelse, det være sig såvel dagligdags begreber som matematiske og videnskabelige begrebet
- Der integrerer IT på en måde som lægger op til et øget samarbejde børnene imellem
- Der rummer individuel læring og social udvikling

¹ Spørgeskemaet er vedlagt som bilag

Andre udviklingsprojekter har før os arbejdet med lignende indholdsmæssige temaer og fokuspunkter. Udfordringen og fokus i dette projekt har i høj grad været, hvordan man kan opbygge en pædagogisk praksis, som inddrager og arbejder med disse temaer i en almindelig travl hverdag ude i institutionerne, således at projektet og de erfaringer, vi her gør os, kan leve videre efter endt projektperiode. Projektet har derfor ikke fået tilført særlige midler i form af ekstra timer og pædagogbistand. Pædagogerne har i projektperioden løbende modtaget undervisning i IT pædagogik samt arbejdet med de til projektet udvalgte programmer. Vi har ligeledes brugt en del tid på studiekredsene på at videndele og erfaringsudveksle i projektdeltagergruppen.

PROGRAMPAKKEN

Leg og lærprogrammer:

Pixiline – dansk, matematik, natur og teknik, Skrottenborg og Stjernestøv
Reever Deep (En stor programpakke med leg og lærapplikationer, som fulgte med Kidsmartmodulerne)

Multimedieprogrammer

Multimedieværktøjerne Scenebyggeren og Bogbyggeren på Hval.dk
Multimedieværktøjet Photostory 3
Billedbehandlingsprogrammerne Paint Shop Pro 9 og Irfan View(målrettet pædagogers billedbehandling af børns digitale billeder)
Tegneprogrammet Fresko fra Mikroværkstedet
Lydprogrammet Audacity

Vi har indledningsvist gjort meget ud af at finde software, som er designet til børn og som er forholdsvist brugervenligt. Målet har her været, at det være let for børnene (og pædagogerne) at gå til, således at softwaren naturligt og let kan indgå i de pædagogiske aktiviteter på linie med blyant og papir – maling og kartoffeltryk.

1. SAMLET NARRATIV STRUKTURERING AF DE SKRIFTLIGE SPØRGESKEMAER

I det følgende har vi opsamlet de forskellige indfald fra de skriftlige spørgeskemaer fra projektdeltagerne i en narrativ strukturering.

OPSTARTEN

Projektdeltagerne har generelt oplevet opstarten af projekt Kidsmart positivt. De har i særlig grad været tilfredse med den indledende konference i Århus, som de fandt inspirerende og som gav dem en fundamental faglig viden, som gav mod på at gå i gang. De oplevede det godt at opleve andres brug/vinkler. De efterfølgende studiekredse fulgte godt op på dette, hvor fokus var på, at pædagogerne skulle lære de værktøjer at kende, som de skulle bruge i deres egen pædagogiske praksis med børnene.

God opbakning og introduktion fra projektledelsen.

Et team har oplevet det som en overraskelse, at de var blevet en del af projektet uden at blive spurgt først, og at projektopstarten samtidig skulle i gang så hurtigt. De havde derfor været noget skeptiske og havde følt det som et pres. De havde dog hurtigt genvundet pusten, og har siden kun oplevet det som noget positivt at deltage i projektet.

flere institutioner har ligeledes oplevet det som en stor mundfuld at komme i gang, da mange af projektdeltagerne aldrig har arbejdet med computere før. Derfor var opstarten særligt god for dem, da de både fik indblik i de pædagogiske muligheder med computer-

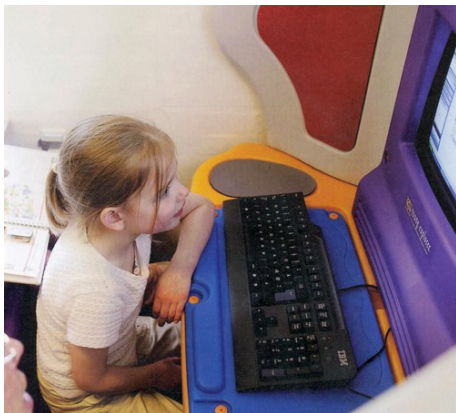
ne ved konferencen og hurtigt efterfølgende kom i gang med at få de IT-kompetencer, de havde brug for, for at komme i gang ude i institutionerne.

En institution har oplevet projektstarten noget rodet, da institutionen allerede var med i et andet udviklingsprojekt og brugte meget "krudt" på det. Projektdeltagerne fra denne institution oplever, at de ikke har formået at give projektindholdet fra dette projekt videre i personalegruppen, da tiden ikke har været struktureret nok i institutionen.

Projektdeltagerne anbefaler til projektfase 2 projektgruppen:

- Fortsat at starte helt fra bunden, og på studiekredsene sørge for god tid til at arbejde med de forskellige programmer.
- Gerne flere heldagskurser.
- Gerne flere besøg eller støtte på institutionerne.
- At alle er informeret i god tid om indhold og tidsrammen.
- At institutioner fastlægger de tider, de vil bruge på projektet fra starten og sørge for forståelse for projektet i personalegruppen.
- Fortsat at sørge for at opdatere computerne.

PROGRAMPAKKEN



Projektdeltagerne er generelt godt tilfredse med programpakken. Alle institutionerne har arbejdet med leg og lærapplikationerne. Børnene har været glade for at afprøve programmerne, som projektdeltagerne oplever, indeholder en god læring for børn i 4 – 8 års alderen. Mille, Trude og tankespil er meget populære, selv om applikationerne er gamle. Jo mere børnene bruger dem, jo mere tid giver de sig til eks. at høre efter og forstå programmets hensigt og muligheder. Børnene er gode til at udveksle erfaringer og samarbejde omkring applikationerne.

En projektdeltager oplever, at programmerne blev meget brugt i de første måneder, men nu har internettet (særligt spil som findes her) overtaget.

Det har taget lidt længere tid at komme i gang med multimedieproduktionen i hverdagen. Her er daginstitutionerne i særlig grad kommet godt i gang. Hvalens værktøjer og digitale billeder bruges her mere og mere. Enkelte institutioner har også arbejdet med Fresko, hvor børnene laver tegninger og eksperimenterer med programmet funktioner. Børnehaveklassespædagogerne er nu også ved at komme i gang med multimedieværktøjerne og ser frem til at arbejde mere med disse med eleverne.

Projektdeltagerne er glade for de tastemanualer de har fået til studiekredsene til multimedieprogrammerne.

Projektdeltagerne anbefaler at:

- Der har været problemer omkring indkøb af Pixiline programmerne. For fremtiden skal det indkøbes og lægges ind centralt fra starten.
- Det ville være rart hvis den engelske manualmappe tilhørende programmerne Mille, Trude og Tankespil var oversat til dansk.
- Spil/læringsapplikationer bør skiftes jævnligt, da børnene ellers kan blive trætte af dem.

STUDIEKREDSENE

Projektdeltagernes oplevelse af og erfaringer med studiekredsene har generelt været positiv. Deltagerne har oplevet en velovervejet undervisning med et godt indhold, der også tager udgangspunkt i kursisternes ønsker. Lærerrige dage, som ligger på det niveau, som projektdeltagerne er på, hvor de er blevet fyldt på i passende mængder. Projektdeltagerne oplever det som positivt, at undervisningen har været meget praktisk orienteret med masser af hands on ved computerne.

Generelt er projektdeltagerne meget glade for den erfaringsudveksling og de debatter omkring den pædagogiske hverdag med computerne, der er på kurserne. Her lyder det, at det er godt at høre andres meninger og oplevelser, og hvor man har mulighed for sammen at få løst problemer. Her er det nok især børnehaveklasselederen, som har brug for sparring, da de ofte står alene med mange børn om 2 computere, og har brug for ideer til, hvordan man håndterer dette i hverdagen. Enkelte projektdeltagere syntes dog, at denne del har taget lidt overhånd, hvor der har været lidt for meget diskussion om praksis i klasserne.

Projektdeltagerne er generelt sultne efter konkrete ting, de kan bruge i deres egen hverdag med børn og computere, hvilket de finder, i høj grad bliver opfyldt på studiekredsene.

Projektdeltagerne anbefaler:

- At der ikke er for langt imellem kursusgangene.
- Gerne flere heldagskurser.
- Flere lange kursusdage i starten af projektet, så man kan få programmer ind under huden fra starten.
- Evt. ligge kurser først på dagen, så man er frisk og kan øve sig efterfølgende.
- At alle kommer på en konference som oplæg til projektet.
- Opfordre til at bruge den virtuelle konference mere, f.eks. til at få ideer og løsninger af hinanden (debat, videndeling etc.).
- At der er computere og net til rådighed til alle på kursusgangene (ikke at skulle deles om computerne).

DEN DAGLIGE PRAKSIS

Projektdeltagernes oplever generelt, at deres daglige praksis i forhold til projektet har været præget positivt. Projektdeltagerne oplever, at de er blevet mere sikre i egen brug af PC og er i højere grad begyndt at planlægge forløb med inddragelse af IT med eleverne.

Børnene er generelt glade for computerne, og flere projektdeltagere oplever, at institutionernes handleplaner til projektet bliver opfyldt, og at det har været spændende at iagttage børnenes udvikling. Børnene bruger både i daginstitutioner og i børnehaveklasserne computerne meget til spil/læringsapplikationer. Computerne står som udgangspunkt frit til rådighed for børnene, når der ikke er andre fælles aktiviteter i gang. Børnene får lov til selv at tænde computerne og udforske de forskellige programmer på egen hånd. Nogle gange sætter pædagogerne sig ned og spiller med børnene, men ofte finder børnene selv ud af det og lærer af hinanden.

Det tyder på, at institutionerne arbejder mest med multimediefortællinger. Der bliver på en institution eksempelvis arbejdet fast med hval.dk 1- 2 gange om ugen. Her arbejdes med billeder, som børnene selv har taget med digitalt kamera. Her føler pædagogerne, at de bliver brugt og føler også, at de kan give tilbage, hvilket opleves positivt.

Det har i børnehaveklasserne været svært at leve op til projektets målsætninger om at arbejde multimediefortællinger, da de ofte kun er 1 voksen tilstede med 20 – 21 børn. Projektdeltagerne tilkendegiver her, at de gerne vil blive bedre til at bruge multimediefortællinger i undervisningen, og mange af deltagerne har planlagt forløb, hvor multimediefortællinger indgår i foråret 2007.

En børnehaveklasse har problemer med den ene computer og netadgang, hvilket begrænser hvor meget de er kommet i gang med multimediefortællingerne.

Flere af projektdeltagerne ser også mange muligheder i at bruge de tilegnede IT-kompetencer i forældresamarbejdet, f.eks. brug af digitale billeder i forældrebreve og som dokumentation for det, der arbejdes med i dagligdagen.

DEN OVERORDNEDE OPLEVELSE AF PROJEKTET

Projektdeltagernes overordnede oplevelse af projektet er generelt meget positiv. Projektdeltagerne oplever, at de er blevet godt rustet til projektet. Det har været godt med den indledende konference og den gode projektopstart. Projektdeltagerne syntes projektet har været overskueligt på trods af, at deres IT forudsætninger var mindre gode. Det at samarbejde om computerne har krævet tid/nærvær, hvilket har givet et godt fællesskab. Vi lærer sammen.



Børnene er glade for computerne, og de giver sjældent/aldrig anledning til konflikter. Flere projektdeltagere beskriver, at computerens tilstedeværelse har udviklet børnegruppens sociale forståelse. Dette ses særligt tydeligt i de sammenhænge hvor pædagogerne har valgt ikke at styre, hvem der bruger computerne hvornår, men blot har opfordret alle til at bruge dem. Børnene er generelt gode til at samarbejde om og ved computerne, og for nogle børn har en helt ny verden åbnet sig. De dage hvor pædagogerne har siddet ved computerne, har der været stor tilstrømning af børn.

Projektdeltagerne oplever, at projektet generelt har haft personlig positiv betydning for dem. De har fået større IT-kompetencer og mod på at inddrage IT i deres pædagogiske praksis. Flere af deltagerne har fået åbnet øjnene for, hvor meget kreativt computerne kan bruges til og er overraskede over, hvor meget børnene kan/vil. De, som har bærbare computere (børnehaveklasser-pædagogerne), har oplevet, at de i højere grad er begyndt at bruge disse som et vigtigt arbejdsredskab både fagligt og samarbejds-mæssigt.

Projektet har generelt været en god udfordring for deltagerne, hvor det har været godt med et projekt, der "fylder noget" i hverdagen. Flere projektdeltagere har oplevet en personlig udvikling i forbindelse med deltagelse i projektet. De beskriver, at det har været godt at få et ansvar både i forhold til børn men også i forhold til personalet i institutterne, som også skal inddrages og vejledes i projektet.

Vi spurgte i undersøgelsen også ind til, hvordan projektet har været problematisk for deltagerne.

Det er i særlig grad svært at få plads i det daglige program til mere computer i børnehaveklasserne. Mange ting skal nås – sang – fortælle – motorik – drama – matematik – bogstaver. Det skal tænkes ind i undervisningen og bliver på bekostning af andre metoder. Dette er også udfordringen fremover i projektet, at skulle tænke det mere naturligt ind i den daglige undervisning.

Flere deltagere har stadig en teknisk barriere i forhold til at inddrage IT. De vil gerne, men har slet ikke været vant til at arbejde med computer, internet, teknik mm., og når der er problemer, står de let af.

Børnehaveklasserne, som har modtaget børn fra Kidsmart daginstitutioner, oplever, at inddragelsen af Kidsmartmodulerne går mere gnidningsfrit. Men når institutionerne får nye børn, som ikke før har arbejdet kreativt med computere, skal projektdeltagerne starte helt forfra, og her er en stor udfordring i at finde tid og rum til at sætte dem i gang.

Det er svært at finde tid til at fordybe sig med børnene, da man så mangler et andet sted.

Hvis man har glemt nogle af programmerne, så er det svært at give videre til børnene.

Projektdeltagerne anbefaler Herning kommune og projektgruppen at:

- Fortsat give tid og økonomi til studiekredse eller anden relevant kursus.
- Lave flere hele kursusdage – max. 6 timer
- Man beholder de 2 kursusledere
- En enkelt projektdeltager anbefaler, at sende flere penge med til projektet, så der kan bliver mere tid og ro til fordybelse. Dette vil også bevirke at projektet bliver taget mere alvorligt hjemme i institutionen.



2. EVALUERING AF PROJEKTETS UDVALGTE FOKUSPUNKTER

Det følgende er en narrativ strukturering af det gruppeinterview, som blev lavet efter, at projektdeltagerne havde udfyldt det skriftlige spørgeskema. Projektgruppen fremlagde de forskellige fokuspunkter hvorefter projektdeltagerne supplerede og kommenterede i forhold til de erfaringer og observationer, de har gjort sig ude i institutionerne.

Kan man med børn i alderen 5 – 8 år opbygge en pædagogisk praksis:

1. Der udnytter multimediers udtryksmangfoldighed til at støtte børnenes individuelle evne til at udtrykke sig og producere?

At bruge computeren som æstetisk udtryksmiddel og afprøve de forskellige muligheder computeren giver for at udtrykke sig i ord, lyd og billeder har været meget nyt, både for børn og pædagoger. I daginstitutionerne er de alle kommet rigtig godt i gang med multimedieproduktionerne. I børnehaveklasserne har det taget lidt længere tid, men det tyder på, at der begynder at ske rigtig meget på dette område.

De til projektet udvalgte programmer har vist sig at være brugbare for børnegruppen. Der tegner sig et billede af, at når børnene arbejder med multimedieprogrammerne, er der en lang indledende periode, hvor børnene er mest interesserede i, hvordan programmerne virker og eksperimenterer med de forskellige virkemidler. I denne fase er børnene knapt så interesserede i at lave et færdigt produkt. Denne proces er tydeligvis vigtig for børnegruppen, og der begynder nu at tegne sig et billede, at de børn, som har arbejdet med multimedieproduktion over længere tid i højere grad begynder at fokusere mere på produktet og knap så meget på processen.

Mange er rigtig godt i gang med de digitale billeder, og børnene er efterhånden vant til at håndtere et digitalt kamera. De skal dog stadig have hjælp til at få billeder fra kamera til computer og ikke mindst navigere fra et program til et andet i arbejdet med billederne.

En stor barriere for børnehaveklasserne har været, at de står 1 lærer overfor 20 elever med 2 computere. For at bruge hval.dk skal eleverne skal lære at logge sig på hval.dk med deres personlige log in og skal lære at navigere rundt inde i portalen. Dette har i høj grad været samtaleemne for studiekredsene. Her er en god ide kommet i spil med at en ældre klasse – eksempelvis en 6. klasse – kommer ned i en undervisningslektion og hjælper børnehavebørnene med at logge på en til en. Flere af børnehaveklasserne har allerede prøvet denne løsning, som de absolut anbefaler. De små elever får en stor oplevelse ud af, at få hjælp af en større elev og lærer samtidig at logge på hval.dk og finde rundt til de forskellige multimedieværktøjer. De store elever får ligeledes en succesoplevelse, ved at kunne hjælpe en mindre elev. Derved er flere børnehaveklasser nu ved at komme godt i gang med at arbejde med multimedieproduktionerne.



Nogle projektdeltagere har også oplevet, at børnene bruger programmerne som instrument i deres leg. Eksempelvis har en børnehaveklasse haft en gruppe drenge, som har leget røvere og soldater med programmerne. Her sætter de skiftevis figurer ind på scenen i Scenebyggeren i hval.dk og bevæger dem rundt, samtidig med at de snakker om, hvad der sker på scenen med figurer. Her er det absolut proces, der er fokus på. Børnene gemmer ikke billederne undervejs, og når legen og historien er slut, er scenen tom.

I en institution har de deltaget i projektet med en gruppe børn i alderen 3- 4 år. I starten havde disse projektdeltagere været lidt skeptiske i forhold til deres rolle i projektet, da deres børnegruppe havde svært ved at interagere med computeren, og eksempelvis havde svært ved at styre musen og ikke umiddelbart kunne forstå hensigten med programmerne. Disse projektdeltageres valgte derfor at bruge en del tid sammen med børnene ved computeren. Her styrede de voksne mus og tastatur, og sammen med børnene snakkede de om og besluttede, hvilke handlinger, de skulle gøre inde i værktøjerne i hval.dk. Denne proces viste sig at være meget vellykket, og børnegruppen er nu godt med i brugen af de tilgængelige multimedieværktøjer.

2. Hvor IT inddrages som støtte for børnenes begrebsdannelse, det være sig såvel dagligdags begreber som matematiske og videnskabelige begrebet?

Til dette fokuspunkt har både leg og lærapplikationerne og multimedieprogrammerne ifølge projektdeltagerne været i spil. Projektdeltagerne oplever, at der er en rigtig god dialog omkring begge typer programmer, og at der er en stor udvikling på dette område, både når de spiller, hvor de direkte arbejder med begreber og sammenarbejder omkring løsningen på opgaverne, men også når de arbejder sammen om multimedieproduktioner, hvor de snakker sammen om, hvor eksempelvis figurer skal placeres i Scenebyggeren på Hval.dk. Her øver de sig i begreber som ovenover, nedenunder, ved siden af etc. Flere af børnehaveklasse pædagogerne planlægger også forløb, hvor de vil bruge multimedieværktøjerne til at arbejde mere koncentreret med begreber og eksempelvis lave bøger om udvalgte begreber, som klassen har brug for at arbejde med på det valgte tidspunkt.

I forhold til leg og lærapplikationerne beskriver projektdeltagerne, at ligesom med multimedieprogrammerne, har børnene brugt meget tid på at udforske programmer, prøvet at trykke på alle knapper og været knapt så interesserede i hensigten med programmerne. Nu begynder det at være interessant, hvad man egentligt kan med dem. De har indtil nu været mest optaget af, at lære at bruge computerne – nu bliver indholdet mere interessant – ikke mindst for pædagogerne.

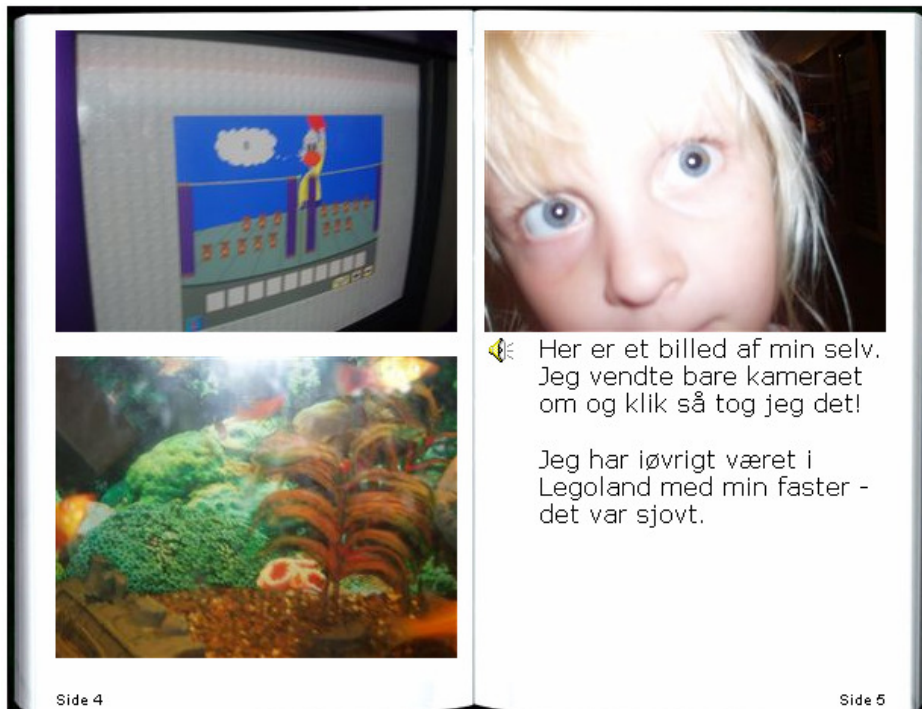
3. Der integrerer IT på en måde, som lægger op til et øget samarbejde børnene imellem?

Samtlige projektdeltagere bakker op omkring, at børnenes aktiviteter ved computeren foregår i et samarbejde børnene imellem. Det er et særsyn, at der sidder nogen alene ved computeren. Der sidder gerne mellem 2 og 6 ved computeren, hvor 2 sidder foran og 4 bagved og kommenterer og snakker om det, som sker på skærmen. Børnene søger tydeligvis viden hos hinanden og projektdeltagerne beskriver, at der ligesom er nedbrudt de almindelige sociale spilleregler, når man er ved computerne. Blandede grupper spiller sammen, pige/dreng og lign. Det er tilladt at arbejde ved computeren/spille med hvem som helst. Dog har projektdeltagerne observeret, at børnene går tilbage i de almindelige sociale konstellationer igen efter endt computerspil.

4. Der rummer individuel læring og social udvikling?

Flere af pædagogerne giver udtryk for, at inddragelse af Kidsmartcomputerne i klassen rum har udviklet klassens sociale forståelse. Dette viser sig i særlig grad i de klasser og institutioner, hvor der ingen regler er for, hvem, hvornår og hvor længe eleverne må bruge computerne. Pædagogerne her opfordrer til, at alle prøver computerne, og herfter har børnene klaret det selv. Pædagogerne beskriver her, at der ingen konflikter har været omkring dette; snarere tværtimod, da børnene er blevet bevidste om at give plads og deles om computerne.

En projektdeltager beskriver en succeshistorie. I hendes børnehaveklasse skulle eleverne arbejde i grupper omkring et emne. En dreng kunne ikke finde ud af det, de andre lavede og forstyrrede derfor undervisningen. Pædagogen tog drengen ud af denne sammenhæng og satte ham hen til Kidsmart computeren, hvor han skulle arbejde med et lille læringspil, hvor han skulle finde 5 fejl. Pædagogen beskrev, at det var en succesoplevelse for drengen og at han fik et lille løft ved oplevelsen. For det første fik han særlig opmærksomhed og derefter lov til at fordybe sig i en opgave, som var ham mulig at løse. Han var efterfølgende meget stolt af, at have løst opgaven og gik tilbage i den anden undervisningssammenhæng styrket.



Bilag 1

MIDTVEJSEVALUERING TIDLIG START KIDSMART 1

Spørgsmål udfyldes i små grupper på studiekredsen

Opstart

Jeg/min institution har oplevet opstarten af projekt Kidsmart på følgende måde:

Jeg vil til den næste projektopstart anbefale:

Valg af programmer

Jeg/min institution har haft følgende erfaringer med de til projektet valgte programmer:

Jeg vil anbefale at:

Studiekredsene

Min oplevelse af og erfaringer med studiekredsene har været:

Jeg vil fremover anbefale at:

Min daglige praksis i forhold til projektet har været præget på følgende måde:

Min overordnede oplevelse af projektet er:

Projektet har haft positiv betydning for mig, fordi:

Projektet har været problematisk for mig, fordi:

Jeg vil anbefale Herning kommune og projektgruppen at:

Bilag 2

Eksempler på elevproduktioner lavet sommer 2006

https://hval.dk/scene/se_anim/default2.asp?movie=65221

https://hval.dk/historie/historie_vis/?story=9795

<http://hval.dk/bog/se/viewpublicbook.asp?idBook=37129>

http://hval.dk/scene/se_anim/default2.asp?movie=70490