

Digitala verktyg på fritidshem i samtiden för framtiden

Linnea Malmsten Stina Hedlund

IKT står för informations och kommunikationsteknik.

I dag använder man även begreppet MIK -
Medie och informationskunnighet. Barn
och ungas mediekultur handlar om att
interagera och kommunicera online, på
t.ex. plattformar som Snapchat, Instagram
eller i olika spel.

Sociala medier ger möjlighet att påverka
innehållet, delta i diskussioner, uttrycka
åsikter och knyta nya kontakter och är ett
självklart sätt att umgås på för barn och
unga i vårt digitala samhälle.



Nya arenor för kommunikation

Idag finns det många möjligheter till att kommunicera med varandra. De flesta spel eller sociala medier bygger just på kommunikation. Att kommunicera med elever i ”privata rum” är ett tillfälle till ostörda samtal.

Det handlar inte att vi ska ersätta det “riktiga samtalet” i våra verksamheter men detta kan vara ett sätt för våra unga att ta kontakt med oss.

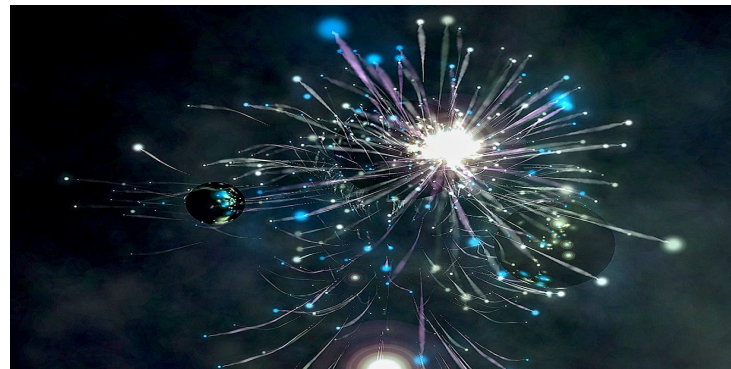


För att unga i dag ska utveckla digital kompetens och på ett kritiskt och säkert sätt förstå och behärska den digitala tekniken måste vi arbeta med detta.

Att arbeta med digitala verktyg i skolan och på fritids ingår i vårt uppdrag och finns beskrivet i våra styrdokument. Barnen är uppväxta med dem, använder dem och lämnas ofta utan vuxna i spel och sociala medier. De är ofta tekniskt kompetenta men saknar strategier när de råkar ut för kränkningar och trakasserier eller hamnar på obehagliga sidor med vuxet innehåll.

Digital kompetens

Förstå digitaliseringens påverkan på samhället.
Kunna använda och förstå digitala verktyg och medier.
Ha ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt.
Lös problem och omsätta idéer i handling.



Att ha världen som spelplan



Förmågor som tränas

- * engelska språket
- * prova olika strategier
- * problemlösning
- * kommunikation och samarbete
- * snabb reaktionsförmåga
- * värdera och granska information
- * växla mellan olika perspektiv

Gamifikation

Gamification går ut på att göra uppgifter, information mm. roligare och enklare att ta till sig. Det kan vara tävlingar, att uppnå något, eller som uppmuntrar till att gå vidare eller göra mer, genom positiv feedback.



Barn med NPF spelar oftare datorspel än "övriga barn". Det är vanligare att barn med NPF sällan eller aldrig träffar kompisar IRL eller sportar på fritiden.

"För flera av ungdomarna med NPF handlar det inte om att använda internet istället för sociala relationer, utan snarare att utan internet hade de inte haft några sociala relationer alls."



Vi lär eleverna att navigera i trafiken - vi skulle aldrig drömma om att släppa ut dem själva utan att berätta om vilka regler som gäller och finnas med som stöd i början. Men vi är inte så bra på att lära dem att navigera på nätet och berätta om hur man söker Eller vad man ska göra om man hamnar på en obehaglig sida av misstag. Hur man ska bete sig för att surfa schysst och säkert. Fast båda uppgifterna finns med i våra styrdokument.



Medie- och informationskunnighet är viktigt i vår digitala samtid. Information, fakta och desinformation sprids utan urskiljning med blixstens hastighet i våra flöden. Algoritmer ingår i olika programvaror och består av instruktioner om vad som ska utföras, och i vilken ordning.

Beroende på vad du är intresserad av, likar och klickar på får du oftast upp en viss typ av sidor. Algoritmer prioriterar inte källkritik.

Våra unga måste få verktygen för att kunna värdera och sälla bland budskapen.

Digitalisering och utveckling på fritids

- planera mål och syfte med aktiviteten
- planera genomförandet
- utvärdera och analysera
- förbättra
- viktigt att skolledningen är med
- kräv fortbildning / kompetensutveckling
- tid
- progression F-klass - år 3 (4-6)
- involvera föräldrar
- elevinflytande



Terminsutvärdering

Vad har vi gjort?

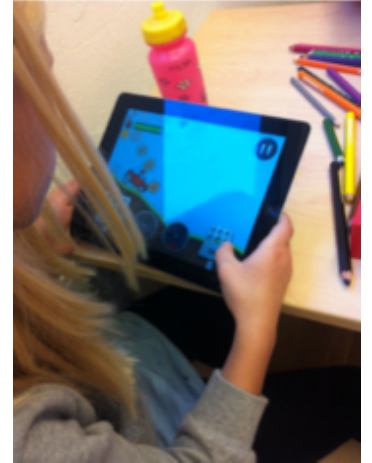
Hur gick det?

Vad ska vi utveckla?

Vem ska ansvara?

Starta arbetet med IKT på fritids!

- * Börja använda digitala verktyg tillsammans med barnen
- * Låt barnen vara experterna - fråga dem!
- * IKT är en social aktivitet - lär av varandra
- * Diskutera publicering av film och foto
- * Samtala, diskutera och låt barnen fundera över konsekvenserna
- * Samtala om hur de har det i olika spel eller sociala medier
- * Var nyfiken utan att döma och få moralpanik
- * Vänskap på nätet - kan jag veta att Lisa 9 är Lisa 9 år
- * Vad gör jag om jag eller någon annan får elaka kommentarer
- * Involvera föräldrarna i ert arbete
- * Lek och ha KUL tillsammans



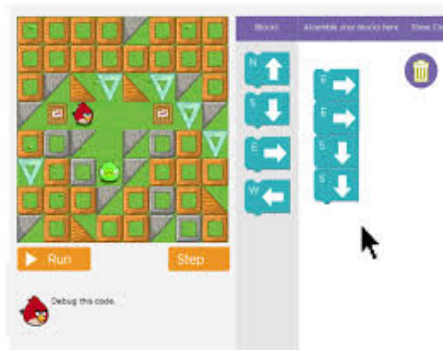
Tips Programmering

Scratch Jr

Scratch på dator

Lightbot

<https://code.org/>



Appar

Kom ihåg att det räcker med en Ipad för att komma igång. Arbeta tillsammans via en projektor.

Välj ett äventyrsspel som - The Hidden world

Var kreativ och bygg - Minecraft, Sim City

Skapa med - Quiver

Lär dig om naturen - Skogsmulle och naturboken

Bra länkar

Arbeta med källkritik

<https://media.metro.se/Lilla-Viralgranskaren.pdf>

https://serieriundervisningen.se/wp-content/uploads/2017/11/Bamse_15_2017_kallkritiktidning.pdf

<https://serieriundervisningen.se/wp-content/uploads/2017/04/Bamse-kallkritik.pdf>

Digitala lektioner

digitalalektioner.se

Film

Skapa film

iMovie

iMotion



Linnéa Malmsten

linnea.malmsten@nacka.se

@lillalinnea30

www.iktfrituds.wordpress.com

www.sagtorphack.wordpress.com



Stina Hedlund

stina.hedlunda@gmail.com

@StinaHedlund

