

IT-teknologi og natur

På mange måder kan det bidrage til børns læring, men kan det også fratage børns sanseoplevelser og forundring?

- Hvordan bruger vi teknologien på en god måde som redskab til at fremme formidlingen?
 - o I pads til at google dyr og finde viden. DanskeDyr.
- Hvad er leg og hvad er læring?
 - o 3 kl. i SFO fra 13-15.30. Meget koncentreret forløb. Børnene er glade for youtube.
- Kamera i fuglekassen.
 - o Dansk Ornitologisk forening har kamera i en havørnerede
 - o Tage billeder mm med ipads i skoven
- Voksenstyret aktivitet. Tidsbegrænset aktivitet.
- Geocaching. Børnene samarbejder om at lede efter skatte. 4-6 årige kan efterhånden koble flere og flere naturfænomener på.
- Metaldetektor. Kræver tilladelse til at grave.
- Billedeskattejagt. Ipad el. alm. Kamera
- Billedshow som dokumentation. Fremmer samtalen ml. barn og forældre
- Brugen af teknologi i børnehaver skal være noget andet end det man gør derhjemme!
- Elektronisk mikroskop
- Søge aktiviteter i idebank
- Man skal først have naturen i hænderne. Sanserne skal i spil for at vi husker, forundres, lærer.
- Teknologien skal bruges som redskab til at understøtte forundringen. Det er ikke underholdning i inst.
-