

Animation og digitale medier i daginstitutionen



Hvordan kan vi ved brug af digitale medier være med til at flytte børnene fra at være *passive forbrugere* til at blive *aktive, selvskabende og medskabende*?

Præsentation

- Ulla Voss Gjesing, centerchef v. Kulturprinsen
- Karoline Rasmussen, projektkoordinator v. Kulturprinsen
- Rikke Møller, leder, Børnehuset Søndergård





<https://www.youtube.com/watch?v=5BdXp5bt4w8&feature=youtu.be>



Animationsprojekt i Børnehuset Søndergård

v. Karoline Rasmussen, projektkoordinator v. Kulturprinsen

Projektet:

- Partnerskab med animator Flemming Bæk
- Børnene: opleve nye måder at bruge iPad'en
- Medskabelse, deltagelseskultur og det enkelte barns perspektiv og initiativ – skabe egen virkelighed
- Pædagogerne: kompetenceudvikling, blive fortrolige med iPads
- Aktionslæring: fælles udvikling



Før kulturoplevelsen:

- Hvad kan man bruge en iPad til?
- Det magiske
- Medskabelse
- Fantasi og virkelighed
- Følelser og identitet
- Nej-manden

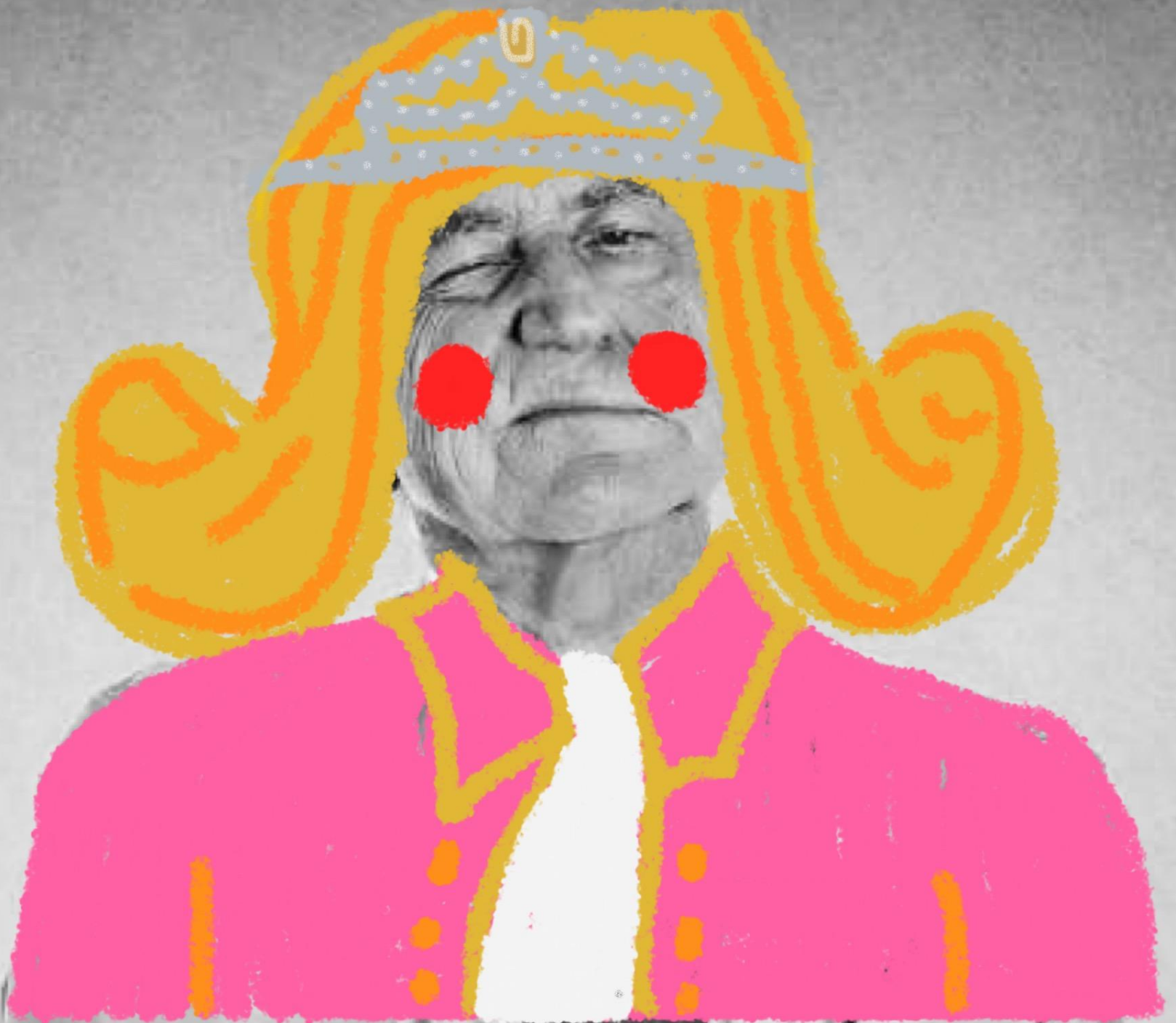


Præsentation af 'Nej-manden'



Børnene skaber deres egne versioner af 'Nej-manden'







På opdagelse i børnehaven efter de ting, som 'Nej-manden' beder om





Børnene laver selvportrætter



Kulturoplevelsen:

Børnehuset Søndergård på besøg på The Animation Workshop



Animationspædagog Flemming Bæk præsenterer 'Den magiske kuffert'



Børnene laver deres egen lyd i det professionelle lydstudie



Børnene laver musik



Lyden redigeres med den professionelle lydmand



Børnene laver illustrationer



Sammen med Flemming optages der klip til filmen – det store forsvindingsnummer!



Børnene besøger de animationsstuderende og ser dem arbejde



Børnene ser film produceret af The Animation Workshop



Efterbearbejdning: Vi laver film!



Børnehuset Søndergårds erfaringer med digitale medier som pædagogisk redskab

v. Rikke Møller, leder af Børnehuset Søndergård



Børnehuset Søndergårds erfaringer med digitale medier som pædagogisk redskab

v. Rikke Møller, leder af Børnehuset Søndergård

- Børnehuset Søndergaard's mål med projektet
- Vores erfaring og tilgang til iPads inden og under projektet og i dag
- Refleksioner undervejs i projektet.
- IT-strategi i Viborg Kommune



Hvordan kan I bruge digitale medier i jeres hverdag?

v. Ulla Voss Gjesing, centrechef v. Kulturprinsen

Det er for sent at diskutere, OM digitale medier skal være en del af børnenes hverdag.

Bliv nysgerrig på, hvordan du kan bruge de 'kedelige' app's – uden forprogrammeret 'progression'



Sommerfuglemodel med digitale medier

Sommerfuglekroppen kan være en god animationsfilm – gå i biografen og se den!



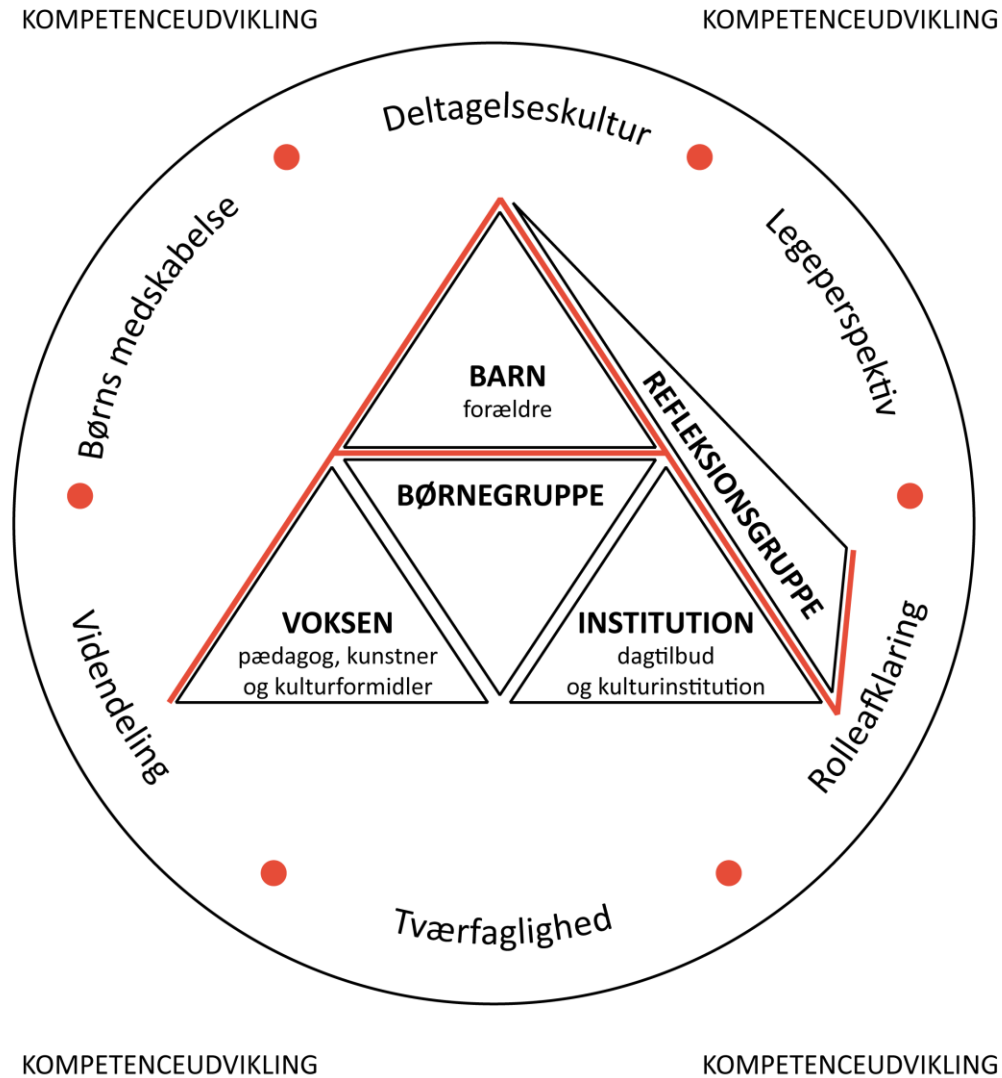
Pædagogernes arbejde før og efter

Langt de fleste steder er der brug for en ekstra hånd til det nødvendige kompetenceløft – hvem i din kommune kan være med til at styrke jeres MEDSKABENDE tilgang til iPads?

Det behøver ikke være et rasende dyrt opkvalificeringsforløb – skab det sammen med børnene



Aktionslæring som metode til forandring og fastholdelse



Inddrag institutionens ledelse og skab
et aktionslæringsforløb, hvor alle bliver
nysgerrige medskabere



Hvad tager du med dig fra denne workshop? – note til mig selv

Find inspiration i KULT materialet - gå på opdagelse i digital medskaben!



**VIBORG**
glæd dig



**KULT**




Kulturprinsen

UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR