

En burger med pædagog

Arash fortæller 1

Arash fortæller 2

Arash fortæller 3

Arash

AFGHANISTAN

PAKISTAN

Palwasha fortæller

Bandivan Dalen

Palwasha fortæller

Vælg nyt

Arash fortæller en drabelig historie om en pædagog der bliver spist, mens han ligger inden i en hamburger.....

Beskrivelse af udviklingsmulighederne i en ny kreativ pædagogik med børn og computer

Per Kallehauge



Hvordan skaber man rammerne for udviklingen af en *digital pædagogik*? Jeg har gennem længere tid arbejdet med børn og computer i en daginstitution i Kolding. Hvordan kan vi udvikle arbejdet med børn og computer til gavn for og i fællesskab med andre. Det er baggrunden for dette lille skrift, som dels handler om mine konkrete erfaringer i arbejdet med børn og computer, dels nogle mere generelle overvejelser og ikke mindst hvilke udviklings områder jeg kan se.

INDLEDNING

Børn og computer er et hedt emne i den offentlige debat. I adskillige artikler og bøger har man diskuteret hvordan det påvirker børn at de bruger så meget timer foran computer og spillemaskiner. Er det farligt med de mange voldelige spil til computeren? Hvordan skærmer vi børn mod porno på internettet? Får vi vinterblege børn med dårlig motorik, når de bruger så megen tid foran computeren? Det er alt sammen meget relevante og interessante problemstillinger, men ikke lige i denne sammenhæng. Men jeg håber selvfølgelig at de muligheder jeg ser og vil diskutere i arbejdet med børn og computer kan bidrage til at udvide denne debat.

Indenfor det pædagogiske områder har denne debat også kørt. Mange børnehaver og fritidsordninger har computere til brug for børnene. Pædagogens rolle i forhold til computeren har været at fordele spille tider og være ansvarlig for indkøb af spil til den rigtige aldersgruppe. Pædagogen deltager sjældent i børnenes fællesskab omkring computerspillene. Som regel fordi de ikke er nær så dygtige som børnene til at spille disse spil. Og så selvfølgelig fordi de bruger tid på de andre børn der ikke spille på computeren. I dag er mange institutioner begyndt at investere i digitale kameraer og bruge dem mere aktivt i hverdagen.

Jeg har ikke konkrete erfaringer i brugen af computere indenfor folkeskole regi. Nogle skoler er kommet langt med dette. Men som jeg ser det, med mine erfaringer som forælder, er der flere problemstillinger. For eksempel antallet og kvaliteten af computerne på skolerne. Lærerenes faglige kvalifikationer indenfor IT er også noget der skal rettes op på. Kolding Kommune er dog nu startet er stor indsats med dette ved at sende alle lærere på IT-kursus nu. Og så er der selvfølgelig kvaliteten af de programmer, der bliver brugt på skolerne.

COMPUTEREN SOM MULTIMEDIA-MASKINE

Computeren som den har udviklet sig til i dag har store potentialer indenfor multimedie området som slet ikke bliver udnyttet. Lyd, billede og tekst kan forenes til multimedie programmer. Computerens muligheder for fastholdelse, hukommelse og interaktivitet kan udnyttes langt videre end det bliver gjort i dag. Her tænker jeg ikke på kommercielle produkter, nye spil-typer eller lignende, selv om der sagtens kunne være behov for dette.

Det der er behov for er udviklingen af en pædagogisk kreativitet i brugen af computeren i arbejdet med børn. Computeren kan bruges som et stykke aktivt værktøj i forhold til nogle pædagogiske processer. Pædagogen skal give sig selv en helt anden rolle i forhold til samspillet mellem børn og computer. Ikke fordi det er bedre eller finere end at lade børnene spille spil. Den diskussion vil jeg her overlade til andre.



Det central stykke værktøj i arbejdet med multimedier på computeren er forfatterværktøjet (på engelsk: "Authoring Tool") Det er programmet der samlet lyd, billede og tekst. Det bibringer det interaktivitet og navigation. Det kan komprimere og organisere de filer der skal bruges. De mere avancerede kan lave installation programmer i forbindelse med overførsel til CD. Slutproduktet er et program som kan køre uafhængig af det oprindelige forfatterprogram. Der findes mange forskellige af denne type programmer fra de meget avancerede og dyre (5-10.000 kr.) til shareware og freeware programmer, der kan downloades fra nettet.

Der er flere problemer i de dyre kommercielle forfatterprogrammer, når de skal bruges i pædagogisk sammenhæng. Det første er selvfølgelig prisen. I små institutioner kan det godt være svært at afsætte 3-5000 kr. til et fuldblods forfatterprogram. Det andet problem med de store og komplicerede forfatterprogrammer er at de kræver en lang tids undervisning og/eller tid til at sætte sig ind i, før man kan bruge dem i en pædagogisk sammenhæng. Og man bliver i hvert fald upopulær blandt sine kollegaer, hvis der går for meget tid fra samværet og det pædagogiske arbejde med børnene.

HARDWARESETUP PÅ FLYGTNINGEINSTITUTIONEN

Her kommer så en kort beskrivelse af det tekniske udstyr jeg har arbejdet på de sidste 5 år. Vores indkøb af computer skete da Cd-rom drevet blev standard på en "standard"-PC og med tilhørende Sound Blaster-kompartibelt lydkort. Ja sådant hed det dengang. Maskinen er en 486 DX2/8 MB ram med 450MB harddisk. Vi startede med at købe en sort-hvid håndscanner, som dengang var den billigste måde at få billeder på computeren. Kort tid efter faldt den almindelige scanner i pris og vi var på nippet til at købe en sådan. Vi købte i stedet et Tv-kort, hvilket er den bedste investering jeg har gjort i pædagogisk sammenhæng. Selv i dag ville jeg anbefale at købe et Tv-kort, som i dag kan fås til 500-600 kr. Frem for at købe en scanner eller et digitalt kamera.

Med et Tv-kort i computeren kan man koble et videokamera til computeren og få levende billeder på skærmen. Enten i form af en art livestudie situation ved computeren eller ved at vise et tidligere optaget bånd. Softwaren til Tv-kortet kan så fryse billedet og man kan gemme billedet på harddisken til videre bearbejdelse. Det giver en uhørt fleksibilitet i en pædagogisk sammenhæng som en scanner og et digitalt kamera ikke har. Det giver selvfølgelig en begrænsning i opløsningen af det givne billede. Men så længe det skal bruges til at vise på skærmen er det langt rigeligt.

På alle lyd kort kan der kobles en mikrofon til. Selv med en billig mikrofon kan der fås en ret god lyd kvalitet. På software siden skal der bruges billedbehandlingsprogram, lydbehandlingsprogram og så det omtalte forfatterprogram. Jeg har prøvet forskellige programmer i mit pædagogiske arbejde med børnene ved computeren. De fleste af mine projekter med børnene er lavet på et gammelt DOS-program, Neobook, og på et Win3.11 program der hedder Klik and Play. Jeg er sluttet med at lave en skabelon i Neobook, som jeg bruger til de enkelte projekter sammen med børnene. Det betyder at programmeringstiden er minimal. Det vil sige, at når jeg sidder foran computeren er det for det meste sammen med børn, hvor børnene er aktive med f.eks. mikrofonen.



I forbindelse med køb af en ny, større og hurtigere computer og dermed skift fra DOS-program til en mere tidssvarende platform skulle jeg finde et tilsvarende forfatterværktøj til Win95/98/Me.

Jeg har ikke lyst til at investere i et dyrt forfatterværktøj og bruge lang tid til at sætte mig ind i det. Jeg bruger HTML-koden som grundlag for mit arbejde med lyd og billede på computeren. Det har alle karakteristika for et forfatterværktøj. Det har også den fordel at den er standard, så projektet kan flyttes fra computer til computer. Man kan arbejde direkte i kode hvis man har evner ud i dette eller man kan bruge FrontPageExpress/ Netscape Composer eller andre freeware programmer.

Det er altså muligt på baggrund freeware-programmer til at arbejde med multimedier.

PÆDAGOGISKE OVERVEJELSER

Her kommer en kort beskrivelse af den pædagogiske sammenhæng jeg har brugt at arbejde med multimedieprogrammering. Jeg arbejder i en institution for flygtninge børn. Hovedmålet med institutionen er at introducere børn og forældre i dansk daginstitutionskultur. Børnene skal være hos os i 1-1½ år inden de skal sluses ud i almindelige daginstitutioner. En af de vigtige områder er selvfølgelig at lære det danske sprog.. Den gruppe jeg specielt er arbejder med er de børn som snart skal begynde i skole. Der arbejder vi selvfølgelig meget med skoleparathed og her er kompetencen på det danske sprog selvfølgelig en central del. Det er som et led i at give børnene denne sproglige opmærksomhed at jeg har brugt computerens multimedie muligheder. Det er ikke det eneste vi arbejder med, for det kan nemlig slet ikke stå alene.

For 6-7 år siden købte vi som nævnt en PC til børnene og investerede i de dengang mest anvendelige spil og børneprogrammer som passede til vores aldersgruppe. Der er sket en stor udvikling indenfor børnespils markedet, især også dansk producerede børnespil og edutainmentprogrammer. Disse programmer er selvfølgelig af en meget svingende kvalitet, og det er svært at finde nogle der passer direkte til vores børnegruppe. Der findes programmer indenfor specialpædagogikken som er rettede mod handicappede børn. De er meget dyre og ikke rettet mod de normalt begavede børn vi arbejder med. Der findes selvfølgelig også egentlige undervisningsprogrammer, men de er som regel rettede mod større børn.

Jeg havde i begyndelsen ambitioner om at programmere sådanne målrettede programmer med billeder og lyd. Programmer hvor jeg udfra en konkret pædagogisk ide lavede spil-lignende opgaver der kunne bruges til vores brug. Programmer der var rettede mod de sproglige problemstillinger vi står i. Og det var også derigennem jeg kom til at arbejde med forfatterværktøjet på Pc-plattformen. Vi søgte også fondsmidler, da jeg hurtig indså at lave kvalificerede undervisningsprogrammer, ud over en forhåbentlig god ide krævede det også megen tid til programmering. En tid som jeg ikke havde med andre vigtige forpligtelser i dagligdagen.

Derfor arbejdede jeg videre i en anden retning, hvor det ikke var produktet der kom ud af arbejdet med børn og computer , men den pædagogiske proces der lå til grund for arbejdet med multimedieprogrammet, der var det vigtige. Fokus lå i det samværd jeg havde med børnene, mens vi lavede disse små programmer. Den grundlæggende ide var at nogle



billeder af børnene, deres dagligdag og ting fra hverdagen skulle puttes ind i computeren. Det var selvfølgelig vigtig at gøre børnene aktive i udvælgelsen af disse billeder. Både for at gøre dem interesserede, men også for at skabe nogle pædagogiske situationer, hvor de kunne være sprogligt aktive omkring noget kendt og noget de selv har valgt. Derfor var det at bruge et Tv-kort i computeren og koble et videokamera til en god ting. Man kunne ”fryse” noget vi tidligere havde optaget på en tur eller i en studielignende situation ved maskinen. Børnene var dermed aktive ved udvælgelsen af billederne. Og ved en bevidst pædagogisk indsats fra min side, kunne vi også få meget sprog i spil på denne måde.

Mikrofonen var selvfølgelig en vigtig del af denne multimedie leg. Bare det at kunne optage lyd på computeren også afspille det igen, kan bruges i flere spændende situationer. Børnene synes selvfølgelig også at det er sjovt at kunne redigere i lyden. Fjerne ord, bytte om osv. Næste trin var så at bruge lyd og billeder sammen. Her igen var grundtanken at skabe nogle pædagogiske situationer ved computeren, hvor det danske sprog kom i spil. Enten i to faser hvor vi sammen udvalgte de billeder der skulle bruges, og derefter på et senere tidspunkt indtalte den lyd der hørte til billederne. Eller det kunne gøres samtidig f.eks. hvor børnene kommenterede et udklædningsnummer de lige havde lavet foran kameraet.

En af fordelene ved på den måde at inddrage børnene, var også at de selv pressede på for at få deres ”side” lavet færdig i det igangværende projekt. Og selvfølgelig at de fik mere ejerskab overfor de enkelte projekter. Da projekterne var lavet over en skabelon, kunne de straks gå ind i det færdig produkt. Vi har et børnesikringsprogram på computeren der begrænser børnenes adgang til maskinen så de kun kan komme til bestemte programmer. Og her ligger de multimedieproduktioner vi har lavet med forskellige grupper. Det er også med til at inspirere nye børn, at de kan se hvad de gamle har lavet.

En af side gevinsterne ved f.eks. kunne optage børnenes tale er at det giver os en hjælp til at analysere børnenes sproglige udvikling, netop fordi vi kan gentage det børnene siger. Der er selvfølgelig nogle der er generte for at skulle sige noget i mikrofonen, men lige så tit kan det virke ansporede for børnene at skulle kommentere billeder de selv er med på. Selve det at vi får lavet en studie lignende situation kan også være befordrende for koncentrationen. Når man har sagt ”ro i studiet”, ved de også at det er alvor.

Selv om de programmer som er slutproduktet af vores arbejde er ikke det væsentlige i sig selv, har børnene stor fornøjelse ved at gå ind og høre dem selv og se deres egne billeder. Den pædagogiske udfordring for pædagogen ligger i at få puttet så meget af det danske sprog som muligt i de konkrete situationer foran computeren eller når vi laver billeder til projekterne.

GENERELLE OVERVEJELSER

Det jeg har beskrevet ovenfor er selvfølgelig med udgangspunkt i de konkrete børn vi arbejder med. I dette afsnit vil jeg beskrive nogle mere generelle overvejelser om det at arbejde med børn og computer. Hvad kan computeren egentlig bruges til.

En vigtig ting i det pædagogiske arbejde er at få børnene til at fortælle. Enten de ting de har oplevet og gerne vil fortælle til andre. Eller fantasi historier ud i den blå luft eller



knyttet til en udklædning, med en dukke i hånden, eller efter at have tegnet en historie på et stykke papir. Det at få børn til at fortælle styrker deres sproglige formåen, den sproglige fantasi osv. Nogle børn fortæller den skønneste historier, andre skal der arbejdes noget mere med. Ved at arbejde med multimedier på computeren kan man på denne måde styrke og dyrke denne fortælling. Man kan fastholde og vise den overfor andre f.eks. forældre og kammerater. Børnene kan være med i denne proces med udvælgelse og redigering.

Efterbehandling af projekter der ellers sker i institutionen er også et område hvor computeren på denne måde kan bruges. Teaterforestillinger, temauger osv. kan fastholdes, kommenteres og vises. Det er vigtigt at kunne fastholde børnenes spor så de ting børnene er med til, kan vises på en ny og spændende måde. En Cd-rom med indtryk fra kolonien kan være noget man laver på linie med billeder, hvis man har adgang til en Cd-brænder.

Børns tegneudvikling er en vigtig og spændende at følge med i. Hos nogle børn er der knyttet lange historier til de tegninger de har lavet. Det kunne man også fastholde på computeren og lave interaktive bøger med børnenes egne billeder og indtalte historier til.

Musik er også et område som computeren er god til. Allerede nu er der firmaer der tilbyder at komme og optage Cd'er med børnesange så bedstemor kan høre Lille-Peter. Med forfatterværktøjer kan man også kombinere det med illustrationer af disse sange.

Denne måde at arbejde med børns billeder og tale kan være med til at styrke børnenes identitet og selvopfattelse. Der er selvfølgelig nogle børn der har en stærk selvopfattelse i dagens Danmark med de mange planlagte ene børn. Mange af vores flygtningebørn kan have det svært med deres identitet. Det at give dem et rum og nogle ord i et computerprogram kan være med til at styrke den.

Det var blot nogle få ideer til hvad computeren kan bruges til. Mere generelt kan man sige at børn ved at arbejde med computeren på denne måde, får et andet forhold til den. De oplever at man selv kan bearbejde og manipulere med de ting man putter ind i maskinen. Og de oplever nogle voksne der har en anden indgang til computeren end de fleste pædagoger har i dag. De kan opleve at den kan bruges til andet end spil og underholdning. Hvis man arbejder med lidt ældre børn har mange pædagoger en oplevelse at børnene faktisk er mere kompetente end dem selv. Ved at arbejde med multimedier og forfatterværktøj kan de voksne bidrage med den pædagogiske kreativitet og børnene kan bidrage med deres tekniske viden.

Den bevidsthed om at computeren kan bruges som et kreativt stykke værktøj og ikke kun som underholdningsmaskine er uhyre vigtig. Lidt floskel-agtig kunne man sige at det er her, at en af de vigtige skillelinier i dagens informations samfund går. Det er nemlig ikke et spørgsmål om børnene har moderne isenkram og dertil hørende internetadgang. Men om de kan udnytte det kreativt.

ERFARINGSUDVEKSLINGSGRUPPE

Kunne man etablere en "erfaringsudvekslings-gruppe" omkring multimedieprogramering i HTML-koden? Jeg forestiller mig ikke at der skulle udvikles et kommercielt program, men nærmere en gruppe der kunne udveksle erfaringer bytte skabeloner og være med til at løse



konkrete problemer som man kommer ud for i arbejdet. Jeg kunne se muligheder i at lave en gruppe omkring udviklingen i at bruge et HTML-baseret forfatterværktøj i pædagogisk sammenhæng. Men først lidt om de muligheder i at bruge HTML-koden som jeg ser det.

1. HTML-koden er fri og åben og dermed tilgængelig for alle. Og samtidig er det muligt at skaffe freeware programmer, der kan programmere uden at arbejde direkte i koden.
2. Det vil være let at lave skabeloner som kan genbruges i forskellige pædagogiske sammenhænge og til forskellige projekter. Også bruges af andre på andre maskiner. Billeder og baggrunde kan skiftes uden at ændre den bagved liggende kode.
3. Hvis man i forvejen har syslet med hjemmesidesnedkeri vil det være let at overføre sine erfaringer til multimedie programmering med HTML. Det vil sige at man hurtig kan komme i gang uden at skulle sætte sig ind i et helt nyt program.
4. Det vil være muligt at bruge de store ressourcer der ligger på nettet om HTML-programmering og webdesign. Og samtidig vil det være oplagt at bruge nettet til at udveksle erfaringer med at arbejde på denne måde.

Et felt hvor en sådan gruppe kunne bruges var til at udvikle en decideret pædagogik på dette område. Man kan nemt komme til at fortabe sig i tekniske problemstillinger og i en diskussion om man nu har det rigtige software og hardware. Det er selvfølgelig vigtig at have noget hardware der kan håndtere disse store datamængder. Men fortaber man sig for meget i nørdsnak om hvor hurtig ens maskine er, fjerner man hurtig fokus fra det egentlige nemlig udvikling af den pædagogiske fantasi og udviklingen af gode ideer til hvordan computeren kan bruges sammen med børnene. Jeg argumentere ikke for at man ikke sørge for at der er nok og nye computere for børnene. Og det er da også frustrerende at administrationen altid har nyere computere end dem der er til børnene.

Men det er mere vigtigt at udvikle en pædagogik omkring arbejdet med børn og computer. En pædagogik hvor samværd og samarbejdet med børnene skal være i centrum. Og at man ser computeren som et kreativt stykke værktøj på linie med lim, saks, farve og høvlebænk. Det jeg har lavet sammen med flygtninge børn tager selvfølgelig snævert udgangspunkt i de forudsætninger og problemstillinger jeg står overfor. Man kan også sige at den multimediepædagogik skal knytte sig til den pædagogik der i øvrigt foregår i børnehaverne. Min pædagogiske fantasi er selvfølgelig brugt på at løse nogle af de udfordringer med mine børn, jeg er stået overfor.

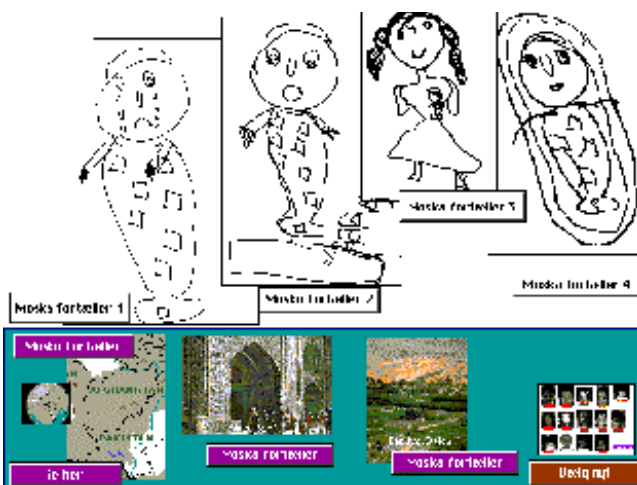
Derfor kunne det være spændende at diskutere disse problemstillinger sammen med andre og inspirere hinanden ud fra vores forskellige forudsætninger. Jeg tager også udgangspunkt i de evner jeg har indenfor IT. Og i de programmer jeg kender. Men sammen må vi kunne udvikle nogle ideer for dette. Nogle ville påstå at det kræver en stor viden indenfor forskellige programtyper. At man skal være en computernørd for at kunne komme i gang med et sådant projekt. Men man skal ikke lade sig hindre af en berøringsangst, som jeg vil kalde den. Hvis man kan se og forstå at man kan putte billeder og lyd ind i en computer og forstå konceptet i et forfatterprogram, må man kunne nå til at diskutere det pædagogiske indhold i sådanne projekter og sammen udvikle nye pædagogiske ideer. Jeg stiller mig i hvert fald til rådighed til noget sådant. Det ville være godt at have et forum for erfaringsudveksling indenfor dette område.



EKSEMPLER PÅ PROJEKTER

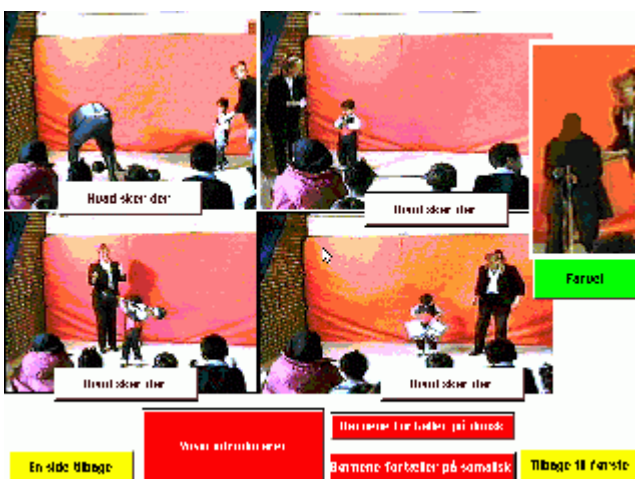
Billeder i denne del en skærmdumps fra diverse multimedie projekter. De er interaktive programmer hvor klik-bare knapper med børnenes indtalte små historier og lignende.

Børnene laver små tegneserier hvor de har indtalt historien i passende bidder



Dette var et projekt hvor børnene skulle tegne en sammenhængende historie med 3-4 billeder. Nogle flygtningebørn har af forskellige årsager ikke været igennem den samme tegnemæssige udvikling som mange danske børn har været igennem. Og dermed heller ikke så gode til at fortælle historier til de billeder de tegner. Hende her på billedet havde en god historie om "Snøvsen" som er blevet væk og bliver fundet igen. Projektet er lavet med fritidshjems børn. Nogle af dem med en stor bevidsthed om deres egen baggrund og kultur. Derfor har vi lavet et "bånd" fornedet på skærmen med nogle billeder fra deres land som de så har kommenteret. Hver barn har deres egen side, hvor de også fortæller lidt om dem selv i "knappen" under deres portræt.

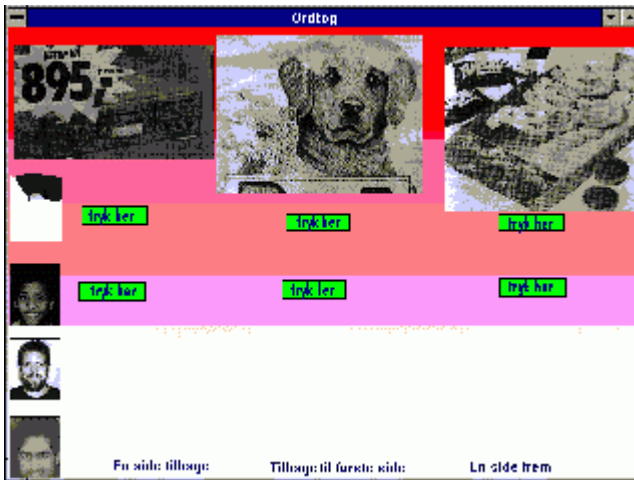
Efterbearbejdning af et cirkus projekt



Børnehaven har lavet et cirkusprojekt op til et forældre arrangement. Forestillingen blev optaget på video og derfor var det let at skaffe billeder til computeren ved hjælp af det indbyggede Tv-kort. De medvirkende fra de enkelte numre skulle så fortælle lidt om deres bidrag til nummeret. Et lidt større barn skulle så fortælle om selve nummeret både på dansk og hendes modersmål. Der var også indlagt i programmet på computeren lyd fra selve forestillingen.

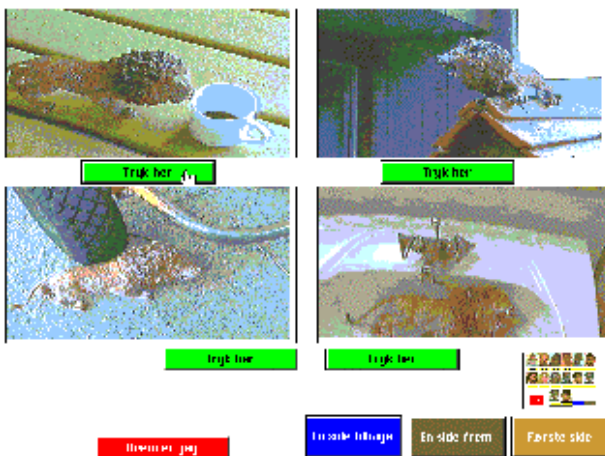


Vi samler på ord



Ideen bag dette projekt var at børnene selv skulle være med til at samle ord til en ordbog på computeren. En stak reklamer blev taget frem og børnene skulle klippe de ting som de kunne det danske ord for. Billederne blev pænt limet på et ark og blev sat op i stuen og blev brugt i en periode i de daglige samlingsstunder, hvor hvert barn havde sine egne ord. Derefter blev billederne scannet ind i computeren og børnene fik lov til at indtale ordet. Vores tosprogede medarbejder og en dansk pædagog indkaldte så den "korrekte" udtale på de forskellige sprog og man kunne så klikke sig frem og tilbage mellem de forskellige sider og forskellige versioner af ordet.

Hvor er løven



I sprogarbejdet med flygtningebørn kan man nemt komme til at fokusere på navneordene og glemme at lægge vægt på udsagnsordene også. Her i dette projekt skal børnene kommentere hvad løven nu gør. Bevæbnet med en løve og et video kamera har vi været rundt i institutionen sammen med børnene og placeret løven forskellige steder. Tilbage ved computeren skal børnene så kommentere hvad løven nu har fundet på. Med de lidt mere sprogligt kompetente kan vi også diskutere om det nu er realistisk det løven nu laver. Fordelen ved dette projekt er at billederne af løven kan "genbruges" til forskellige børnegrupper.

Jeg vil gerne være superman



Hvem vil ikke gerne være superman? Billeder er fra en "live"-situation foran computeren med video kameraet koblet til. Børnene skulle så vise hvem de gerne ville være. En af fordelene ved denne "live"-situation er at vi strakt kan lave billedet om hvis det nu ikke er som vi gerne vil have det. Og børnene kan straks se dem selv på skærmen. Efterfølgende får de så lov til at kommentere de billeder de selv har været med til at optage. Også i dette projekt skal børnene fortælle hvem de er og hvor de kommer fra.



Superman besøger børnehaven



Her er vi faktisk så heldige at vi får besøg af den rigtige Superman i børnehaven – næsten. Alle børnene i projektet har tegnet en Supermans tegning, nogle mere eller kunstfærdige. Denne tegning blev scannet i computeren. Vi var så rundt i børnehaven og i omegnen med videokameraet for at tage billeder af forskellige situationer fra dagligdagen i børnehaven. Børnene var så selv med til at vælge hvilken situation "deres" Superman skulle kopieres ind i. Efterfølgende kunne de så fortælle en historie der passede til deres billeder. Nogle kunne "bare" fortælle hvor deres Superman er, andre kunne levende fortælle hvorfor han var bragt den situation.

Jeg vil gerne klæde mig ud som.....

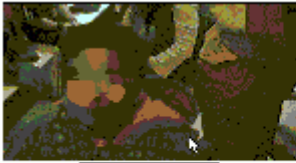


Igen projekt hvor handlingen fremfor tingen er i fokus. Fra børnehavens bunke af udklædningsstøj vælger barnet selv hvad det vil være. Bevæbnet med videokamera går vi så rundt og finder så ud af hvad "bjørnen" så kan lave. Nogle børn skal hjælpes til at finde ud af hvad der skal ske. Andre er mere kreative. En levede så meget med i situationen at han selv levede sig ind i en "instruktør"-rolle og lavede så tableauer med andre børn. Det bliver så umiddelbart efter bearbejdet på computeren så barnet kan huske situationen.

Også den voksne må have lov til at lege med udklædningsstøjet. Igen er det en "live"-situation foran computeren. Her var børnene involveret i flere funktioner. Et barn sad ved "fryse"-knappen på computeren og kunne fryse situationen på kommando. Et barn var udvalgt til at iscenesætte situationen, det vil sige den der skulle udklæde den voksne. Andre børn kunne ad hoc deltage i de forskellige situationer. Udfordringen for den voksne var så at sige noget på lydsiden der er sproglig udfordrende samtidigt også lidt sjovt.



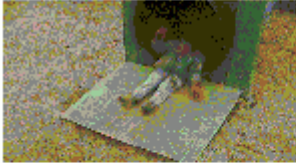
Se mit hus



Træk her



Træk her



Træk her



Træk her



Hvem er jeg

En slide tilbage

En slide frem

En slide slette



Som et led i at styrke børnenes selvforståelse og selvværd arbejder vi løbende med hvor børnene kommer fra, hvor de bor osv. , har vi besøgt børnene hvor de bor. Videokameraet var selvfølgelig med og børnene ved med til at vælge de billeder der skulle tages fra deres tur. Det giver anledning til megen god snak både i forbindelse med udvælgelsen og ved computeren. Især fordi de voksne også var repræsenteret med deres "side".