

## Indledning

Glenteredens udgangspunkt er, at børn er født som sociale væsener, der naturligt ønsker at indgå i relationer og fællesskaber med andre mennesker. Det er også i fællesskab med andre børn og voksne, at barnet udvikler sig.

Pædagogen skal skabe en god relation til barn ud fra en anerkendende tilgang, hvor pædagogen forsøger at se og forstå intentionen bag barnets handling selvom barnets handlinger ikke altid er logiske i forhold til hvad det ønsker at opnå.

Vores dagligdag består af forskellige former for læring, der består af en vekselvirkning imellem de tre nedenstående læringsituationer.

	Børnene har ringe indflydelse på indhold og form	Børn har en høj grad af indflydelse på indhold og form
De voksne har høj grad af indflydelse på indhold og form	1. Læringsrum Voksenskabt læring Den voksne går foran barnet	2. Læringsrum Voksenstøttet læring Den voksne går ved siden af barnet
Den voksne har lav grad af indflydelse på indhold og form		3. Læringsrum Leg og spontane oplevelser Den voksne går bagved barnet

I børns egen leg, kan vi se hvor barnet er på vej hen i sin udvikling, barnets nærmeste zone for udvikling. Der bliver vi opmærksomme på hvad barnet kan lære i samarbejde med en voksen eller et mere kompetent barn.

Vi tilrettelægger vores pædagogiske aktiviteter, så vi møder barnet i dets nærmeste zone for udvikling.

### IT og digitalisering i Glentereden

IT og digitale medier er i dag en vigtig del af hverdagen i mange sammenhæng.

Vi skal være digitale for, at kunne klare os i forhold til uddannelse og job. Skolen anvender i stigende grad digitale medier og hjælpemidler, og mange hjem anvender pc'er, IPAD/tablets, elektroniske spillemaskiner og mobiltelefoner af store som små.

Det har betydning for det læringsmiljø, som vi bør skabe i børnehaven i dag. Børnene er en del af IT kulturen. Vores opgave er, at guide børnene til gode IT vaner og færdigheder for, at de kan mestre de udfordringer de møder senere i livet.

Vores mål og ramme med pædagogisk brug af IT i børnehaven er:

- Vi anerkender og tager alvorligt, at digitale medier er vigtige for børnene.
- Skabe et naturligt redskab til at styrke det pædagogiske arbejde med de 6 læreplanstemaer.
- Skabe tidssvarende læringskultur.
- Kan også anvendes som lærings- og fordybelsesredskab til børn med særlige behov.
- Udvide børnenes horisont.
- Styrke børnenes fantasi.
- Den igangsættende voksne beslutter, gerne i samråd med barnet/børnene tidslængden af aktiviteterne (b.la. brug af æggeur)
- Børnene får lov til at lege med IT-redskaberne og derved opnår læring.
- Børnene indgår i sociale samspil med hinanden og de voksne omkring spil eller opgaver.
- Personalet hele tiden er opmærksomme på, hvordan vi bruger IT-redskaberne som platform for læring hos børnene.

Vi dokumenterer vores arbejde og barnets udvikling med dagbog, daglig dialog med forældrene, for og kreative fremstillinger (tegninger, klip, sang, sanglege).

Lærerplanen udarbejdet af personalet i marts 2016

Forældrebestyrelsens personalerepræsentant Bodil Christiansen

Underskrift \_\_\_\_\_

Forældrebestyrelsens formand

Underskrift \_\_\_\_\_