

Innhold

FORORD	9
Innholdet i de enkelte kapitlene	10
EN INNLEDNING OM ENDRINGER.	15
IVAR SELMER-OLSEN	
DEN MEDIALISEREDE LEG	20
STINE LIV JOHANSEN	
Sammenhengen mellom leg og medier	21
Hvad er leg?	23
Hvad er medialisering?	26
Leg med medier	27
Opsamling	29
VÅR DIGITALE MUSIKKVERDEN	30
JAN KETIL TORGERSEN	
Hvordan har vi det i dag?	31
Fra voksrull til mikrobrikke.	32
Tallenes (digi)tale	35
«Du trenger bare å trykke på en knapp»	37
Postmodernisme, teknologi og det musikalske uttrykket.	38
Perfekt eller bra nok?	40
Bedre før, bedre nå?	43
Berømmelsens pris	45
Hvordan skal det gå, da?	47

BARNA SOM ROBUSTE OG EMPATISKE IKT-AKTØRER	49
En etikers betraktninger om utvikling av digital kompetanse i barnehagen.	49
SVEIN SANDO	
Aristoteles og Janus	49
Egne etiske utfordringer med IKT.	53
«EU Kids Online» og andre undersøkelser om barn og Internett	56
Barnehagens fronetiske oppdrag	59
 «SKAL VI TA EVENTYR ELLER TEGNE?»	 66
Om bruk av interaktive tavler og lesebrett i flerspråklige barnegrupper	66
MARGARETH SANDVIK	
Innledning	66
Digitale verktøy i et inkluderende språkmiljø	67
Å gjøre på tavla og brettet	69
Å gjøre noe sammen – samarbeid og samspill	75
Å skrive navnet sitt	77
Å fortelle eventyr.	79
Å spille «Memory».	80
Å leke med språket – rim og regler	82
Å tegne	86
Å gjøre mange språk tilgjengelig	87
Konklusjon	88
 NYE DIGITALE BEGIVENHETER – NYE FORMER FOR DELTAKELSE I FLØYENFUGL BARNEHAGE	 90
ELIN ERIKSEN ØDEGAARD OG IDA MARGRETHE KNUDSEN	
Vignett	90
Bakgrunn og beskrivelse av kasesbarnehagen.	93
Digitale visuelle begivenheter og dialogisk pedagogikk	97
Hva, hvor og hvordan brukes digitale bildeskapende medier? Digitale fotobegivenheter endrer barnehagelærerens deltakelse.	101 106

BRUK AV DATASPILL I NORSKE BARNEHAGER – UTBREDELSE OG HOLDNINGER BLANT PERSONALET	109
KNUT STEINAR ENGELSEN, MARGRETHE JERNES, LARS MALVIN	
KVINGE, VIGDIS VANGSNES OG NILS TORE GRAM ØKLAND	
Introduksjon	109
Dataspill i pedagogisk arbeid med barn	110
Metodisk tilnærming	113
Data og analyse	114
Resultat/analyse	114
Styrernes holdninger til dataspill i barnehagen	117
De pedagogiske ledernes holdninger til dataspill i barnehagen	118
Diskusjon	123
VEILEDET SAMSPILL I BARNEHAGEN: UNDERSØKELSE AV HVORDAN VOKSNE KAN STØTTE BARNES LÆRING MED DIGITALE MEDIER	126
CHRISTINE STEPHEN OG LYDIA PLOWMAN	
Om barnehagen og utdanningssystemet i Skottland	126
Introduksjon	127
Undersøke læring med teknologi: <i>Interplay</i>	129
Støtte læring med teknologi: forstå veiledet samspill	130
Barns læring	133
Pedagogens læring	136
Diskusjon	138
BARNDOMMENS MEDIALISERING – OG DE VOKSNE	144
Om barns medieerfaringer og den voksne som støtte i barnehagen	144
HENRIETTE JÆGER	
Mellom virtualitet og virkelighet: en kort presentasjon	146
Hvilke inntrykk? Medieerfaringer og medieleik	147
Bearbeide, sortere og reflektere: voksenrollen	150
Kången, Supermaainn, Ridder'n. Leik med digitale uttrykk	152
Narrativ kompetanse	154
Avslutning	156

«MAMMA – HVORFOR ER TV SÅ KJEDELIG?»	157
Internett i barnehagen: om muligheter, risiko, moralsk panikk og digital lek.	157
ELISABETH STAKSRUD	
Introduksjon	157
Alle medier har vært nye	159
Den digitale mulighetspyramiden	160
Er Internett farlig for barn? Risiko og skade på nett	162
Hva kan barnehagen gjøre?	166
Hvorfor skal barnehagen gjøre dette?	167
REFERANSER	169
FORFATTERNE	180
STIKKORD	184