

Innhold

Forord	9
Innledning	11
Bokens oppbygning	15
DEL 1	
TEORETISK FORANKRING	17
Kapittel 1 Barnehagen som læringsarena i en digital tid	19
Introduksjon	19
Læringsperspektiver	20
Ulike lekekulturer	23
Lek som en sosial aktivitet med digital teknologi	27
Digital lek, koding og programmering	28
AR (Augmented Reality) og VR (Virtual Reality)	32
Avslutning	33
Refleksjon/gruppetid	34
Kapittel 2 Profesjonsfaglig digital kompetanse	35
Introduksjon	35
Barnehagelærerens ansvar og kompetanse	36
Variasjon, nye opplevelser og erfaringer, glede og berikelse i barnehagens praksis	39

Digital dømmekraft	41
Ethiske refleksjoner, kritisk tenkning og holdningsskapende arbeid	44
Barnas personvern skal ivaretas	46
Avslutning	49
Refleksjon/gruppediskusjon	51
Kapittel 3 Framtidens kompetanser i en barnehagekontekst ..	52
Introduksjon	52
Hva menes med framtidens kompetanser?	53
Kreativitet	54
Kritisk tenkning	55
Danning	56
Medborgerskap	57
Kommunikasjon	58
Samarbeid	60
Avslutning	61
Refleksjon/gruppediskusjon	62
Kapittel 4 STEM i barnehagen	63
<i>Maria Hatzigianni – gjesteforfatter</i>	
Hva er STEM?	63
Hva er vitenskap?	64
Hva er teknologi?	65
Hva er ingeniørarbeid?	66
Hva er kunst?	66
Hva er matematikk?	66
Fordeler med å omfavne STEM	67
Skaperverksted (makerspaces) og designtenkning	68
Designtenkning	70
Kritikk av STEM	72
STEM i de første leveårene	73
STEM-forskning på opplæringen av unge barn	74
Avslutning	78
Refleksjon/gruppediskusjon	78

DEL 2	
Analoge og digitale aktiviteter	79
Barnehagen som en analog og digital arena for helhetlig tilnærming til læring	81
Prosjektarbeid som metode	82
Didaktisk planlegging av aktivitetene	83
Progresjon i prosjektet	85
STEAM og framtidens kompetanser	86
Aktivitet 1: På oppdagelsesferd	90
Aktivitet 2: Digitale og analoge fortellinger	99
Aktivitet 3: Animasjonsfilm	105
Aktivitet 4: Koding og programmering	112
Avslutning	133
Refleksjon/gruppediskusjon	134
Forfatterpresentasjon	135
Nettressurser	137
Referanser	140
Stikkordliste	155