

# IKT-verkstaden

IKT-verkstaden - Språk och kommunikation fritidshem, Fritidshem

Del av 1 i IKT-verkstaden

## Syfte

Syftet med IKT-verkstaden är att skapa förutsättningar för ett lärande med hjälp av digitala verktyg i fritidshemmet, samt att den ska fungera som en trygg mötesplats för våra elever i olika årskurser.

## Kort om IKT-verkstaden, Mesta skolas fritidshem (årskurs 2–3)

I IKT-verkstaden får eleverna med digital teknik arbeta med skapande genom olika estetiska uttrycksformer. Verkstaden erbjuder aktiviteter såsom animationer, green screen, speldesign, iStopMotion-filmer, musikskapande, dans och kreativt byggande. Eleverna får även lära sig grunderna i programmering, samt träna på problemlösning enskilt och/eller i grupp. Eleverna är både producenter och konsumenter.

## Mer om läraren i Fritidspedagogik

Läs mer om Mervi och verkstaden här: [Mervi ger eleverna kreativ skärmtid](#)

### Upptastfas och elevinflytande

När vi arbetade med programmering på skoltid engagerade det eleverna väldigt mycket och de efterfrågade det även på fritidstid. Här föddes idén till en programmeringsklubb på fritidshemmet. Intresset var stort och det kom även andra idéer och önskemål från eleverna om att få arbeta med till exempel musik och film. Då utökade vi antalet dagar till att ha IKT-verkstaden öppen tre eftermiddagar i veckan. Vill ville också erbjuda flera olika aktiviteter samtidigt. För oss är det viktigt att ta vara på elevernas kreativitet, fantasi och skaparglädje.

Just nu är iStopMotion filmer är populärt. Eleverna kommer på filmidéer, skapar karaktärer av lera, bygger scener av kartonger och fotograferar samt redigerar filmer själva. Sedan lägger de till musik, ljud och ljudeffekter i iMovie. Terminen ska avslutas med filmpremiärer och popcorn.





### Schemalagda aktiviteter och synliggörande

IKT-verkstaden har öppett för fritidshemmet tre dagar i veckan. Allt material finns i ett skåp i skolbiblioteket så eleverna har allting lättillgängligt och får lära sig att ta ansvar för både material och våra digitala enheter. Läraren har en dialog med eleverna om vad de behöver för material till sitt arbete så att de även då känner delaktighet och inflytande över sin tid och aktiviteterna på fritidshemmet.

IKT-verkstan erbjuder alla elever möjlighet till att skapa animationer, musik, trailers, iStopMotion-filmer, samt aktiviteter där eleven får träna grunderna i programmering både analogt och digitalt. Vi arbetar även med Minecraft.

Under läsåret erbjuder vi olika teman som fortlöper under ett visst antal veckor för att prova på och utforska nya aktiviteter utifrån elevintresset. Intresset för E-sport blev under en period stort, så då provade vi det under några veckor, för att sedan avsluta temat med en E-sportdag på under ett lov. Alla intresserade elever var välkomna att delta i både övningar och tävlingar. Här såg vi en möjlighet till alla att skapa gemenskap mellan eleverna i alla de olika årskurserna på skolan, samtidigt som vi lärde oss mera om vad E-sport är.

Skolan arbetar aktivt med näthälsa, källkritik och MIK och även detta arbete inkluderas i IKT-verkstaden och skolbiblioteket.

### Läraren reflekterar om den egna verksamheten

Världen blir alltmer digitaliserad och vi lever i en tid där vardagen och hemmen fylls av saker som är digitaliserade och programmerade. Intresset, glädjen och nyfikenheten för digitalisering syns tydligt hos ett stort antal elever. Därmed vill vi på fritidshemmet ta del av det som engagerar våra elever och se hur vi kan hitta möjligheter till att använda detta i vår undervisning. I dialoger och spontana samtal med eleverna får vi ta del av vad de är intresserade av att lära sig samt vad som är aktuellt i deras liv just nu. Utifrån det kan vi från skolan och fritidshemmet koppla ihop elevernas intresse med läroplanen samt kommunens digitaliseringsplan [Digitalia](#).

Ett av målen med IKT-verkstaden är att eleverna känner inflytande över verksamheten och aktiviteterna. Alla elever oavsett kön eller ålder får prova på och utforska olika aktiviteter och uttrycksformer tillsammans med andra som delar intresset i sin eller i andra årskurser. Vi strävar efter en gemenskap där elever och lärare lär av och tillsammans med

varandra och där skapande, glädje och digital teknik bidrar till en trygg och inspirerande lärmiljö och till ett lustfyllt lärande. Möjligheterna är många och det är ju så roligt!

## Lgr 22

“I undervisningen ska eleverna uppmuntras och utmanas att pröva egna och andras idéer, lösa problem och omsätta idéerna i handling. Därigenom ska eleverna ges möjlighet att utveckla kreativitet, nyfikenhet och tilltro till sin egen förmåga.”

“Vidare ska undervisningen bidra till att utveckla elevernas intresse för och kunskaper om natur, teknik och samhälle genom att ge dem möjligheter att utforska, ställa frågor kring och samtala om företeelser och samband i omvärlden.”

## Språk och kommunikation

- Digitala verktyg och medier för kommunikation.
- Säker och ansvarsfull kommunikation, även i digitala sammanhang.

## Skapande och estetiska uttrycksformer

- Skapande genom olika estetiska uttrycksformer, till exempel lek, bild, musik, dans och drama.
- Olika material, redskap och tekniker för att skapa och uttrycka sig.
- Tolka och samtala om olika estetiska uttryck.
- Digitala verktyg för framställning av olika estetiska uttryck.