



Projektbeskrivelse: IT, dyr & børn

Samarbejd partnere:

Dyssegårdens børnehave i Nivå.

Projektet skal skabe en platform for fremtidigt samarbejde bl.a. med skolen i virkeligheden.

Projekt IT, dyr & børn:

Udvikling af et aktivitetsforløb, som sammenbinder anvendelsen af it med dyr, natur og læring.

Baggrund:

4H har et samarbejde med Dyssegårdens børnehave, som regelmæssigt besøger 4H's dyrehold. Vi ønsker at udvikle et undervisningsmateriale som naturligt sammenbinder digitale medier og læring om dyreholdet. Formålet er at styrke forståelsen for natur og dyr og samtidig give børnene et praktisk kendskab til it-anvendelse.

Vi ønsker med dette initiativ, at fremstå med et moderne og tidssvarende aktivitetstilbud, som både kan benyttes som en fritidsaktivitet, i forbindelse med børnehavebesøg og ikke mindst som et tilbud til Skolen i virkeligheden.

Vi har tidligere med stor succes skabt sammenhæng mellem computer, dyr og natur i forbindelse med vores "Nirvana" projekt (drengene med ensidig computerinteresse, som nu er kommet ud i naturen)

Målgruppen:

Børn i alderen 4-8 år (store børnehavebørn og indskolingsbørn enten fra institution/skole og/eller i fritidsliv).

Konceptbeskrivelse:

- Opnå kendskab og interesse for dyrs pasning og pleje
- Gennem brug af it-medier facilitere viden og give mulighed for refleksion
- Samarbejde og inklusion mellem børnene som en del af forløbet

Deltagerne skal over en periode arbejde praktisk med forskellige dyrepasningsopgaver og igennem IT dokumentere og billedliggøre deres nyopnåede kendskab til dyrene. Anvendelsen af dyr og it i en vekselvirkning giver mulighed for at favne bredere i børnegruppen, hvor nogle vil kunne have interesse i det digitale udstyr, andre i dyreholdet.

Aktivitetsbeskrivelse:

Aktiviteten afholdes i 4H og med eksisterende dyrehold samt inddragelse af tablets.

Eksempler på aktiviteter:

- Fodre dyr
- Rense bure
- Træne dyrene
- Fotografer og filme pasningsforløb
- Lave en interaktiv bog med film, billeder, lyd og tekst

Aktiviteten kan fx afvikles som et projektforsløb over en weekend eller et længere forløb over 3 måneder.



Budget:

Budgetforudsætninger

Der afsættes særlige professionelle faglige ressourcer til at planlægge undervisningsforløbet samt udvikling af en instruktørvejledning for at sikre succes og målopfyldelse. Disse ressourcer vil blive hentet udenfor foreningen. Planlægningen skal være så detaljeret at 4H's instruktører vil være i stand til at gennemføre forløbet problemfrit.

Udviklingsomkostninger

Undervisningsforløb , læringsmål

Udvikling af deltager- og instruktørmateriale herunder instruktørvejledning og opgavehæfte til deltager

Anslået til 15.000 kr. ex. moms (svarende til 50 timer til at udvikle ovenstående materiale)

Etableringsomkostninger

2 iPads á 4.500,- kr. i alt 9.000,- kr.

2 IT-forsikringer á 1.000,- kr i alt 2.000,- kr

Driftsomkostninger

Instruktør, materialer og medlemskab afholdes ved deltagergebyr.

Finansiering:

Udviklingsomkostninger

Der søges i kommunale puljeordninger til dækning af

Udviklingsomkostninger 18.750 kr. incl. moms

2 stk. iPads i alt 9.000 kr. incl. moms

2 IT-forsikringer á 1.000,- kr i alt 2.000,- kr incl. moms

Samlet sum i alt 29.750,- kr.

Driftsomkostninger

Finansieres ved deltagergebyr.