

Rapport om DigiSus-rommet i Vågsmarka barnehage, hausten 2018

Innhold

1. Dei estetiske og pedagogiske grunntankane i opplevingsrommet.....	2
2. Erfaring frå å bygga opp rommet og bruk av rommet i lag med barn	2
3. Teknisk og praktisk dokumentasjon av opplevingsrommet:	2
3.1 Skildring av tekniske løysingar	2
3.2 Oversiktsbilete av alle veggar, golv og tak i rommet	3
3.3 Skjermdump av kodinga i Scratch.....	6
3.4 Detaljbilete av koplingar/objekt/lys/materiale.....	7
3.5 Liste over trykkpunkt i rommet og lyd/handling.....	8
4. Refleksjonar og mogleg vidareutvikling av prosjektet.....	10

1. Dei estetiske og pedagogiske grunntankane i opplevingsrommet

Dei estetiske grunntankane i barnehagen var å byggja opp ein eventyrskog på opplevingsrommet, der ein la vekt på lys, lyd, tær, teppe og liknande. Den pedagogiske tanken bak prosjektet var å byggje opplevingsrommet opp rundt noko som allereie var etablert i barnehagen og difor ville ein fokusera rommet på eventyr. Valet fall på eventyret om Bukkane Bruse som utgangspunkt til å laga ei ny historie, men denne gangen skulle dei på nærbutikken vår Spar og kjøpa seg grønsaker. Bukkane åt ein del kål og fekk vondt i magen, av den grunn ble det slept ut ein del luft av bukkane når dei gjekk over bruа. Det var noko borna syns var morosamt. Historia enda med at borna fekk eit oppdrag om å leita etter eit skrin som trollet hadde mista i elva. Det engasjerte barna og dei ble ivrig med på utforskinga.

Personalet har saman komme fram til at opplevingsrommet kan utviklast ved å ta biletet av skrinet og henga opp etterlysningsplakatar. På den måten kan borna vera med på leita etter skrinet i kvardagen og kanskje komma fram til ulike løysingar på kvar det har tatt vegen, eller om nokon kan ha stjåle det.

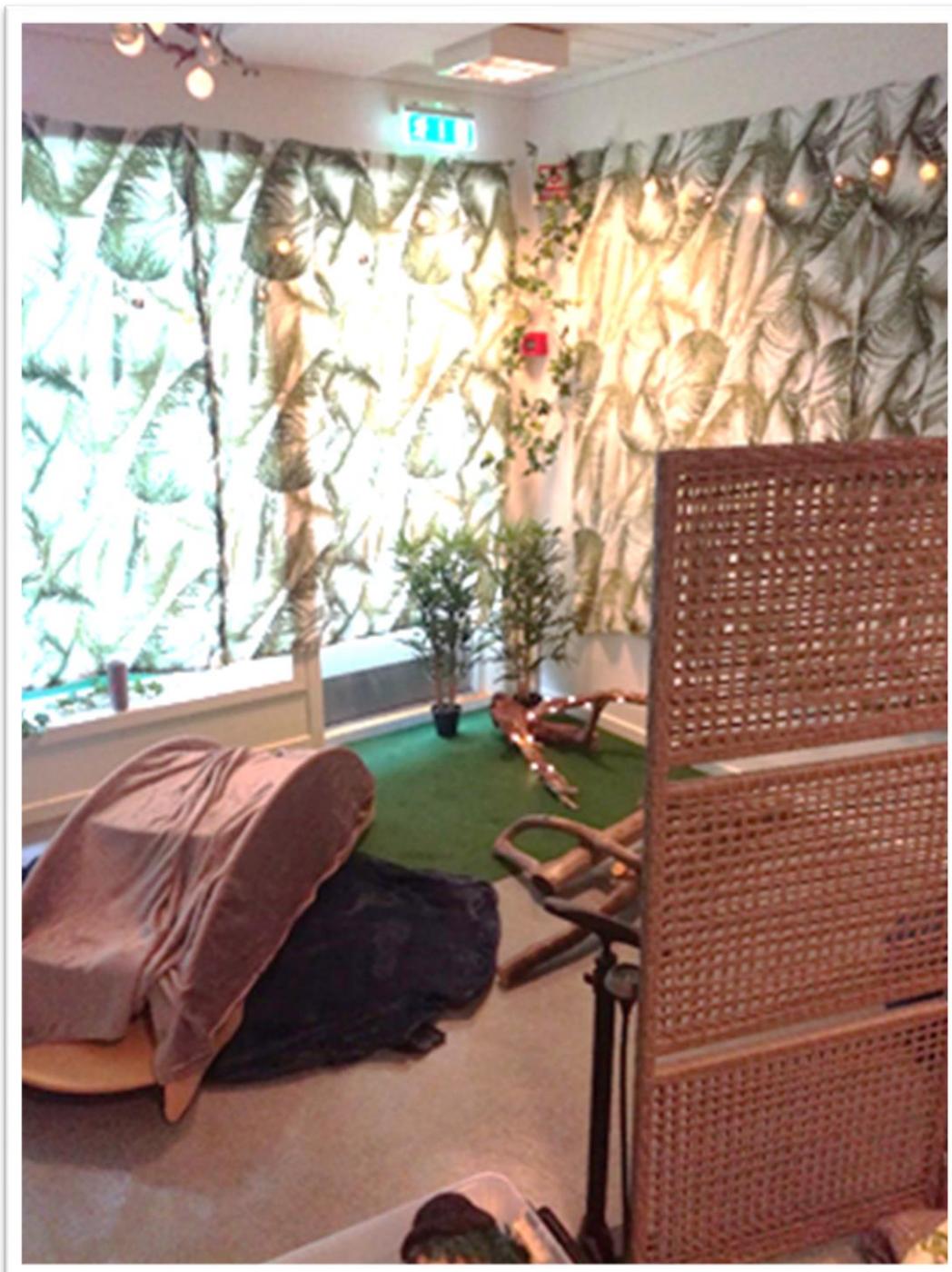
2. Erfaring frå å bygga opp rommet og bruk av rommet i lag med barn

I utgangspunktet hadde ein tenkt å ha fleire element med lyd, men det blei for tidkrevjande og mykje programmering for ein lyd. Det blei også vanskelig å gjera det saman med borna. I forhold til å byggja opp rommet blei det frustrerande når lyden ikkje kom kvar gong me trykte og til tider hengte lyden seg opp. I ettertid har dei lurt på dette problemet kan skyldast dårlig internett tilgang. Ei anna utfordring var kaos med leidningane og særleg blei dette vanskeleg når borna skulle testa ut lydane. Derimot når alt var klart og det fungerte var det kjekt for borna og for oss vaksne å sjå reaksjonen.

3. Teknisk og praktisk dokumentasjon av opplevingsrommet:

3.1 Skildring av tekniske løysingar

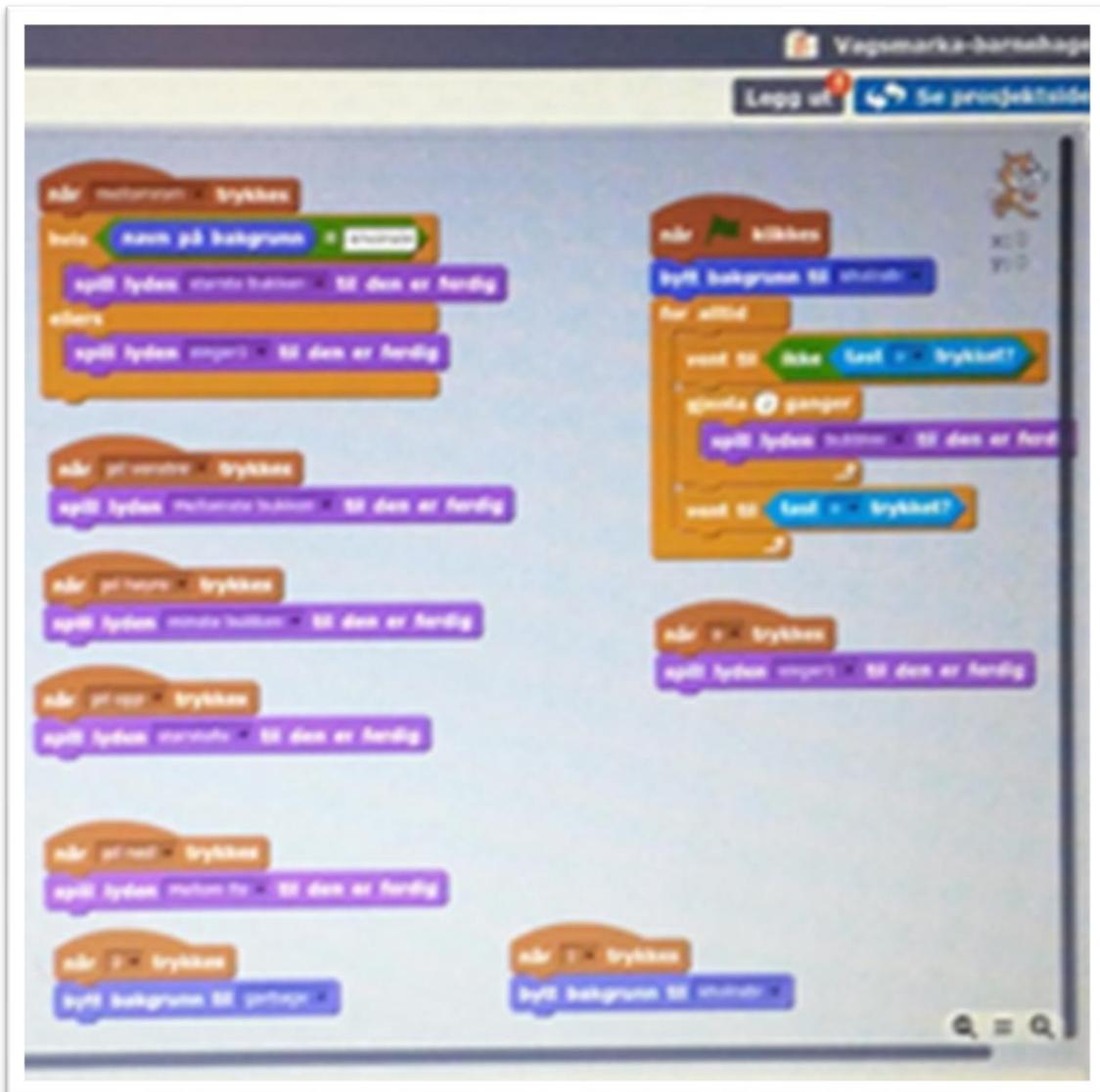
3.2 Oversiktsbilete av alle vegg, golv og tak i rommet





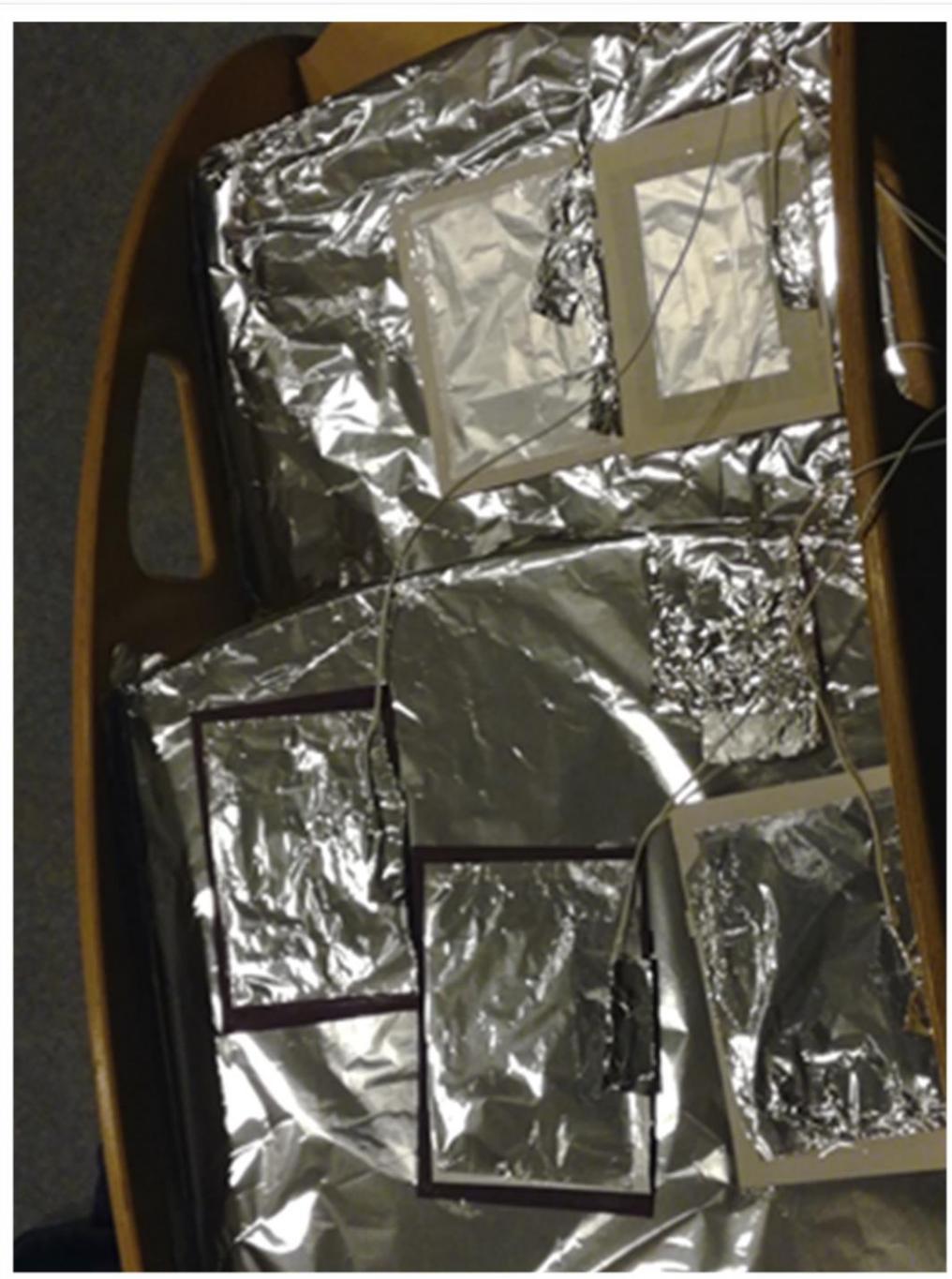


3.3 Skjermdump av kodinga i Scratch

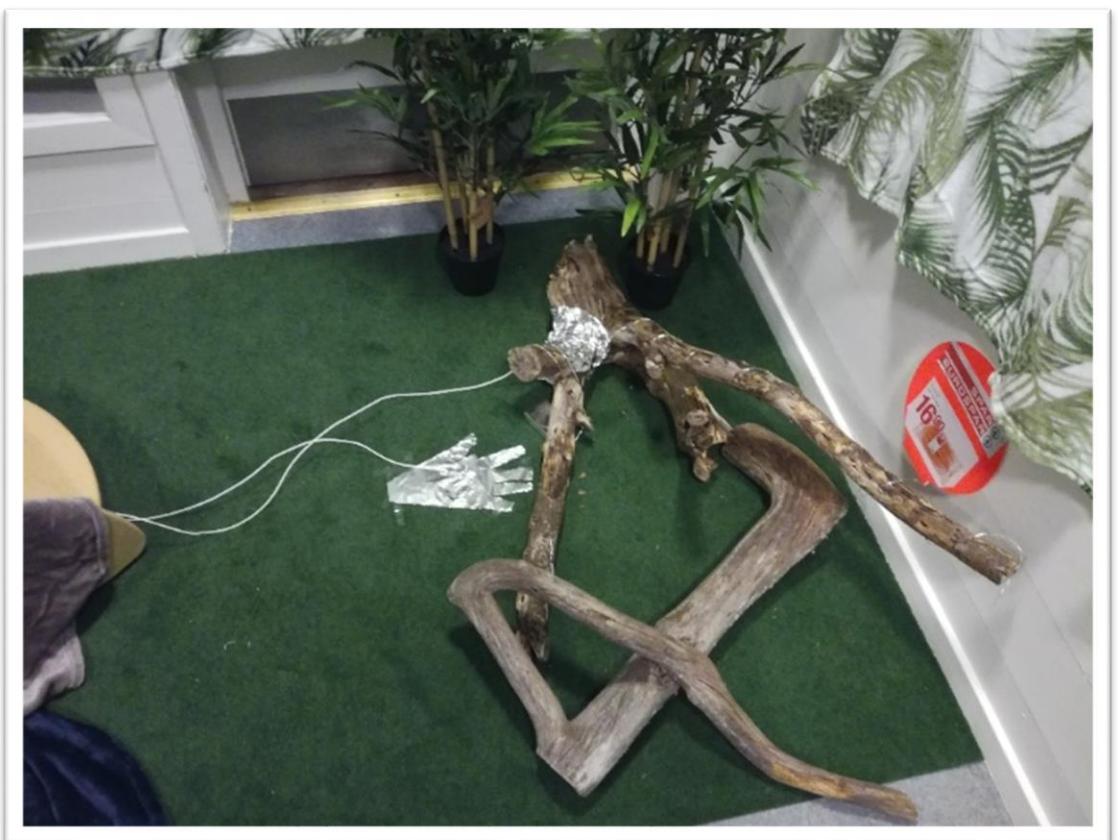


3.4 Detaljbilete av kopplingar/objekt/lys/materiale





Figur 1 Aluminiumsfolie som skapar kontakt mellom ledningane og trykkpunkta



3.5 Liste over trykkpunkt i rommet og lyd/handling

- Handhelsing med 10 ulike lydar.
- Store bukken brekar
- Mellom bukken brekar
- Store bukken prompar
- Mellomste bukken prompar
- Minste bukken brekar
- Trerota syng

4. Refleksjonar og mogleg vidareutvikling av prosjektet

Barna hadde store forventningar før dei fekk koma inn. Rommet har vore klart lenge, men stengt for dei. Me var usikre på om me hadde skrudd forventningane for høgt. Barna likte godt dramatiseringa. Dei snytes den var både spennande og morosam slik dei hadde håpa. Nokre barn opplevde lydane som litt skremmande i starten, men når dei såg dei andre utforska, tødde dei opp og ville prøva dei og. Etterpå fekk dei sjølve utforska rommet og leita etter lydar. Dette likte dei svært godt. Nokre av dei fann fort ut at dei måtte vera jorda for å laga lyd. Me vil prøva å kopla fleire objekt som kan laga lydar. Me vil også skjula koplingane betre.