

Rapport om DigiSus-rommet i Sæ barnehage, hausten 2018

Innhold

1. Skildring av innhaldet/grunntanken i DigiSus-rommet	1
2. Skildring av prosessen fram til første utprøving i rommet i lag med barn.....	2
3. Teknisk/praktisk dokumentasjon:	3
3.1 Oversiktsbilete av alle vegg, golv og tak i rommet	3
.....	5
.....	6
3.2 Detaljbilete av koblingar/objekt/lys/materiale	7
3.3 Skjermdump av kodinga i Scratch	9
3.4 Liste over trykkpunkt i rommet og lyd/handling.....	10
4. Refleksjon etter første utprøving ilag med barn	10

1. Skildring av innhaldet/grunntanken i DigiSus-rommet

Det er kome ein fabrikk på eit av grupperomma i barnehagen. På denne fabrikken jobbar det ein mann som heiter Kurt og ei dame som heiter Lorense. Kurt er travelt oppteken, og har mykje arbeid, og rotar veldig i denne fabrikken. Lorense er mest oppteken av leik og moro, og likar når det er ryddig og fint i fabrikken. Når barna skal inn i fabrikken så bør dei ha på seg forklede/frakkar, vernebriller og dei må desinfisere seg i ein dusj som er inne på fabrikken. Etter at det er gjort så ringer det i ein telefon. Det er direktøren som ringer og bestiller eller eit oppdrag som barna må være med å lage. Det kan være alt frå eit maleri til eit musikkstykke. Direktøren blir raskt veldig streng og har dårleg tolmod.

- Idear til korleis dette kan utviklast vidare:

Etter første utprøving så var barna mest oppteken av denne direktøren. Han var veldig sint, det gjorde nok eit sterkt inntrykk hos barna. I utgangspunktet så tenkte me at direktøren kun skulle ringe og ikkje vise seg, men det kan hende at han må kome innom på eit tidspunkt. Me må også bygge vidare på karakterane våre og bli betre kjend med dei. Kanskje me må brevveksle med direktøren, slik at me får ein betre kommunikasjon med han.

2. Skildring av prosessen fram til første utprøving i rommet i lag med barn

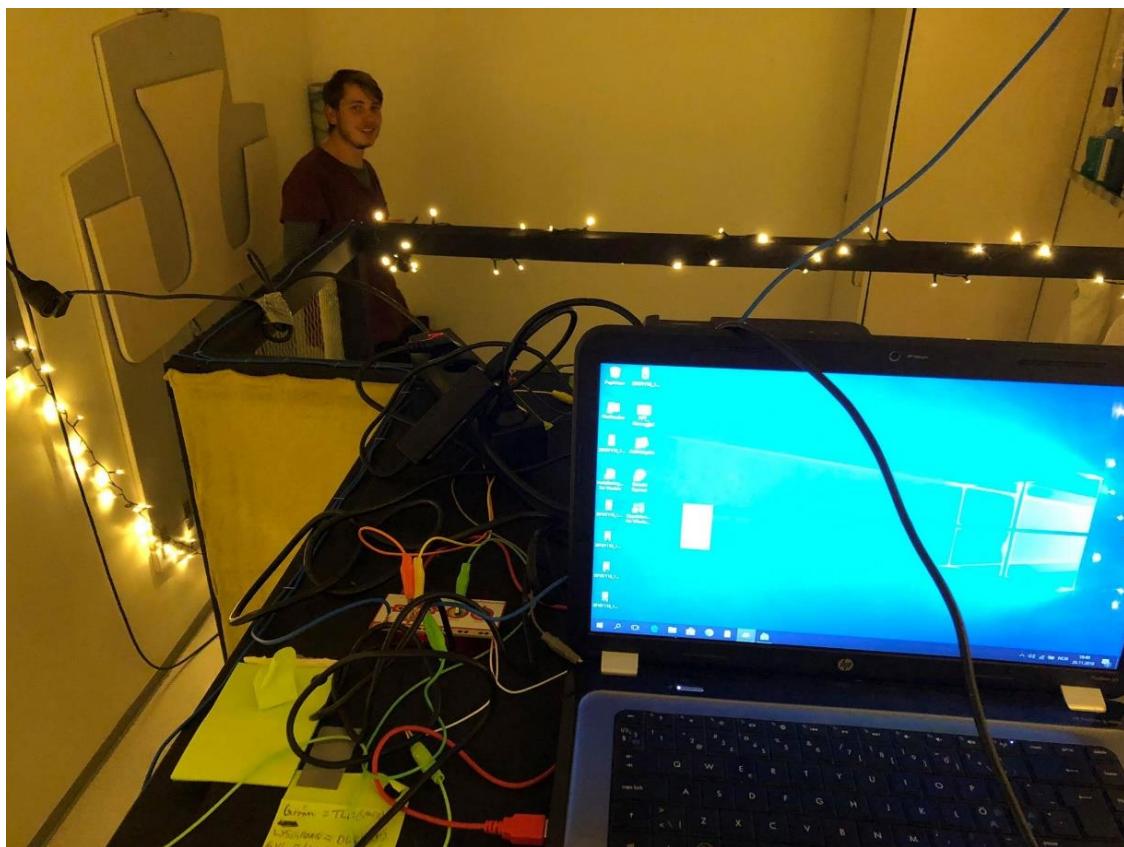
Frå starten av har me tenkt at dette er eit rom som me ynskjer at skal være til nytte i kvardagen. Me er ein stor barnehage og har bruk for alle romma, difor måtte me tenkje mykje praktisk. Me ynskte også å ha fokus på gjenvinning.

Me ville byggje eit par kubar som var tilpassa rommet slik at me kunne ta det inn og ut. Det me fann ut var at det også var ein god måte å dele opp rommet og lage installasjonar på. Me starta det heile med å lage kubane. Etter det så samla me masse «skrot» som me potensielt kunne bruke til å lage installasjonar. Dette «skrotet» henta me rundt om hos forskjellige bedrifter i nærleiken, me fekk veldig mykje gratis som var gull verdt for oss. Me rydda rommet me skulle bruke, malte vindaugeit med små kikkehull slik at ein kunne skimte kva som skjedde der inne. Når kubane var ferdige så plasserte me dei på rommet, der det passa best. På toppen av den eine kuben står det ei sponplate der PC, kanon og Makey Makey er plassert. Det er så høgt oppe at den ikkje er i vegen og tek merksemd frå det andre som er på rommet. Ein reint praktisk utfordring var at det kun var ein stikkontakt i dette rommet. Det løyste me eigentleg ganske greitt med skøyteleidning og padder. Skøyteleidninga går litt langs golvet og langs veggen, men når me har brukt rommet har ikkje barna brydd seg noko særleg om desse leidningane. På desse kubane er det skrudd opp mange småting, som karabinkrokar, tastatur, ei metall plate med magnetar på, sykkellås etc. Til nokre av desse tinga er det lagd kopplingar til Makey Makey slik at det kjem lydar når ein tek på dei. På rommet er det eit bord som heng på veggen som me kan ta opp og ned, me har plassert kubane slik at det er mogeleg å ta ned bordet og for eksempel drive med formingsaktivitet på bordet om det er ei oppgåve frå direktøren. På rommet stod det eit stort skap frå før. Dette skapet tenkte me først at me ville ha pc og Makey Makey inni, men fann ut at det var meir praktisk å ha det på toppen av eine kuben. Då lagde me heller eit lite rom i skapet som me har kalla «tenkeboksen». Dersom me går tom for idear kan det kanskje hjelpe å gå inni denne tenkeboksen. Det er også hyller inni dette skapet som me har planar om å lage til nokre kassar med forskjellige materialar som ein kan bruke til forming, det kan være instrument til musikk, teikning, maling eller leiker som kan være kjekke å ha på rommet. Samstundes som me haldt på å skru opp ting, plassere kubane og byggje opp rommet så ynskte me å ha barna i rommet for å observere kva dei haldt på med på rommet. Etter kvart såg me korleis dei bevegde seg, kva dei var oppteken av og kva dei undra seg over.

3. Teknisk/praktisk dokumentasjon:

3.1 Oversiktsbilete av alle vegg, golv og tak i rommet









3.2 Detaljbilete av koblingar/objekt/lys/materiale

(Lim inn bilete og set på bilettekst under biletet)



Figur 1 Telefon med lyd ved berøring



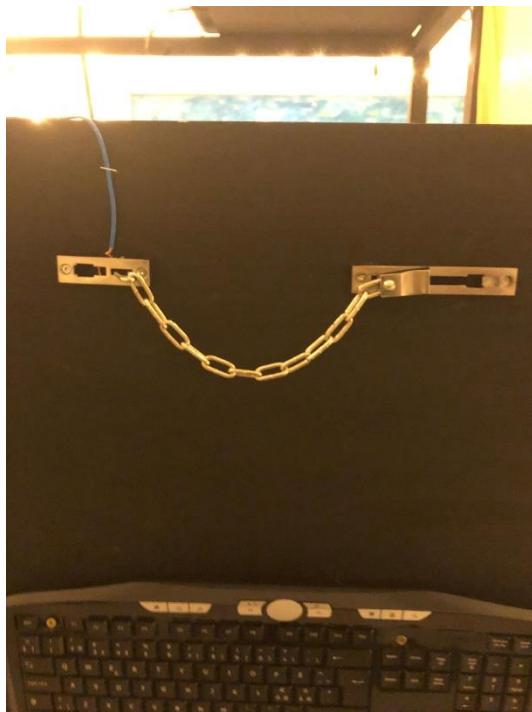
Figur 2 Tenkeboks inni skapet



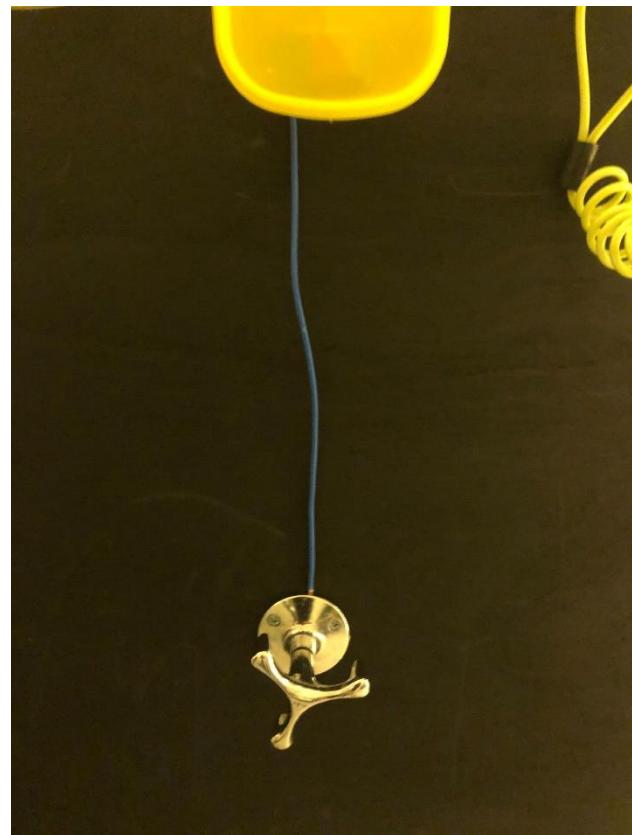
Figur 3 Dusj med lyd



Figur 4 Alarm

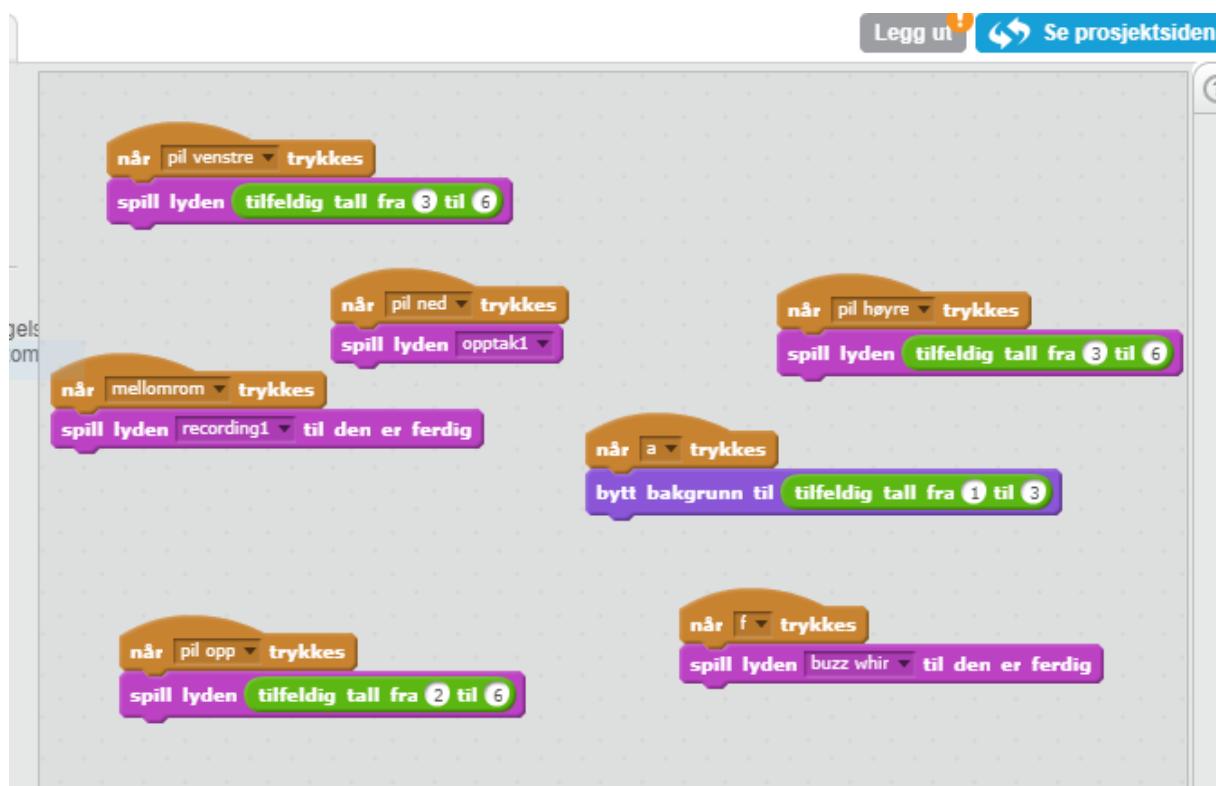
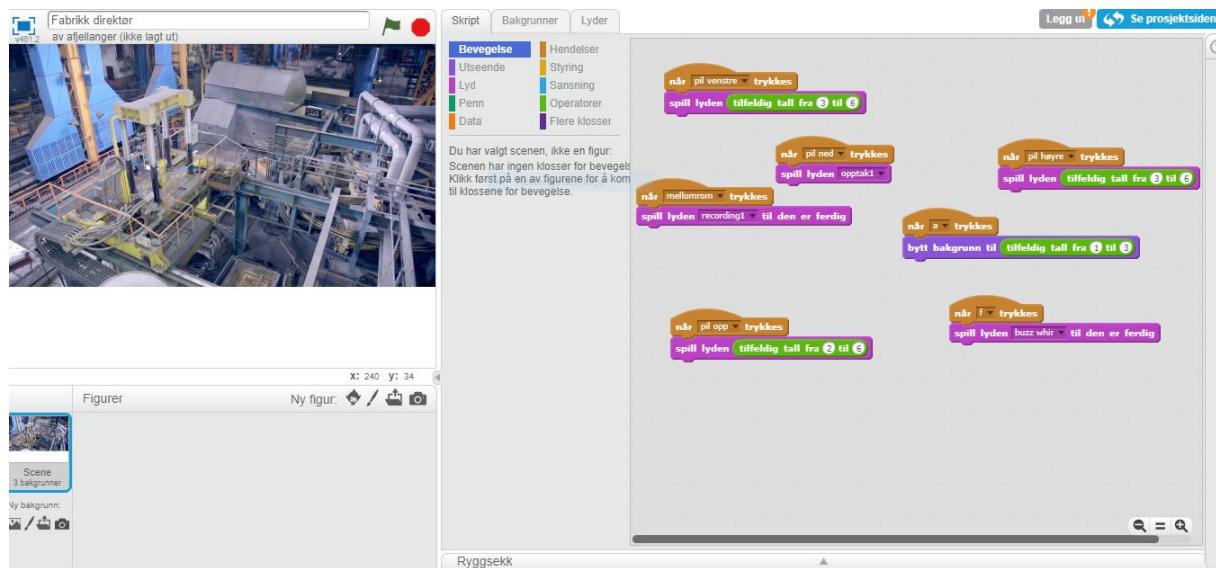


Figur 5 Lås med lyd



Figur 6 Knagg kopla til prosjektor

3.3 Skjermdump av kodinga i Scratch



3.4 Liste over trykkpunkt i rommet og lyd/handling

1. Telefon: Ringtone og jibberish snakking.
2. Dusj: Mekanisk lyd.
3. Knagg: Endre bakgrunnsbilete via prosjektor.
4. Lås: Tilfeldige lydar.
5. Alarm: Red alert sound.

4. Refleksjon etter første utprøving ilag med barn

Det første me tenkte på etter utprøvinga var at ein av oss burde være utanfor rolle for å gjere barna meir trygge. Det tok litt tid for barna å forstå heilt kva dei var med på sjølv om dei som var i karakter forklarte og prøvde å gjere barna trygge. Neste gang vil me også ha ei samling med barna før utprøvinga, slik at dei er betre førebudd på kva som skal skje. Då trur eg barna vil tørre å være meir aktive, undrande og spørjande.

Barna snakka mest om denne direktøren som var så sint, og dei lurte på kor han var og korleis han såg ut. Det kan være lurt og byggje meir rundt direktøren slik at han får ei større rolle på dette rommet. Me tenkjer at me må kommunisere meir og på fleire måtar med direktøren. Me vil lage ein postkasse slik at me kan brevveksle med direktøren. Direktøren var veldig sint og de kan hende me må gjer han litt mildare. Me ynskjer også å få fleire koplingar til Makey Makey, blant anna ein til vatn og ellers is. Me skal også endre litt lydar i Scratch som er betre tilpassa fabrikken. Det var også nokre lydar som kom i feil rekkefølgje som me må sjå nærmare på og justere litt.