

Innhold

1. Dei estetiske og pedagogiske grunntankane i opplevingsrommet	1
2. Erfaring frå å bygga opp rommet og bruk av rommet i lag med barn	2
3. Teknisk og praktisk dokumentasjon av opplevingsrommet:.....	6
3.1 Skildring av tekniske løysingar	6
3.2 Oversiktsbilete av alle vegger, golv og tak i rommet	6
3.3 Skjermdump av kodinga i Scratch	11
3.4 Detaljbilete av koplingar/objekt/lys/materiale	12
3.5 Liste over trykkpunkt i rommet og lyd/handling	13
4. Refleksjonar og mogleg vidareutvikling av prosjektet	14

1. Dei estetiske og pedagogiske grunntankane i opplevingsrommet

Sagvåg Maritime FUS barnehage har over tid utvikla sin eigen kystkultursti og ynskte å ta utgangspunkt i denne i arbeidet med å utvikla opplevingsrommet. Kystkulturstien er ulike stader og postar i nærmiljøet med ulike forteljingar knytt til seg. Historiane er oppdikta, men har eit snev av historiesanning i frå bygda i seg. Ein av gjennomgangsfigurane i barnehagen er sjølken Ansgar, som bur på Jensaneset ikkje langt unna barnehagen. På Jensaneset er det eit skipsbyggeri der det i periodar blir veldig mykje bråk. Dette har ført til at Ansgar den siste tida har vore på utkikk etter eit rom han kan få slappa litt av i.

Då barnehagen skulle starta arbeidet med å laga til eit estetisk og digitalt opplevingsrom valte dei å starta det heile med eit brev til barna i frå Ansgar, som ofte sender brev til borna. I brevet lurte han på om dei hadde eit ledig rom til han, så barna fekk i oppgåve å høyre med dagleg leiar om ho kunne låne ut eit rom til Ansgar, og det hadde ho sjølv sagt. Vidare har dei gitt barna ulike hint om at Ansgar held på å flytta/innreia rommet i barnehagen. Rommet har fått namnet «Lugaren», og innreiinga er knytt til dei ulike plassane dei har i kystkulturstien. Dette er plassar alle barna kjenner godt til.- Plassane har namn som Jensaneset, Fuglebarnehagen, Sauekrambua, Gruvene, ploppe-plassen, m.m.

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









3. Teknisk og praktisk dokumentasjon av opplevingsrommet:

3.1 Skildring av tekniske løysingar

3.2 Oversiktsbilete av alle vegger, golv og tak i rommet



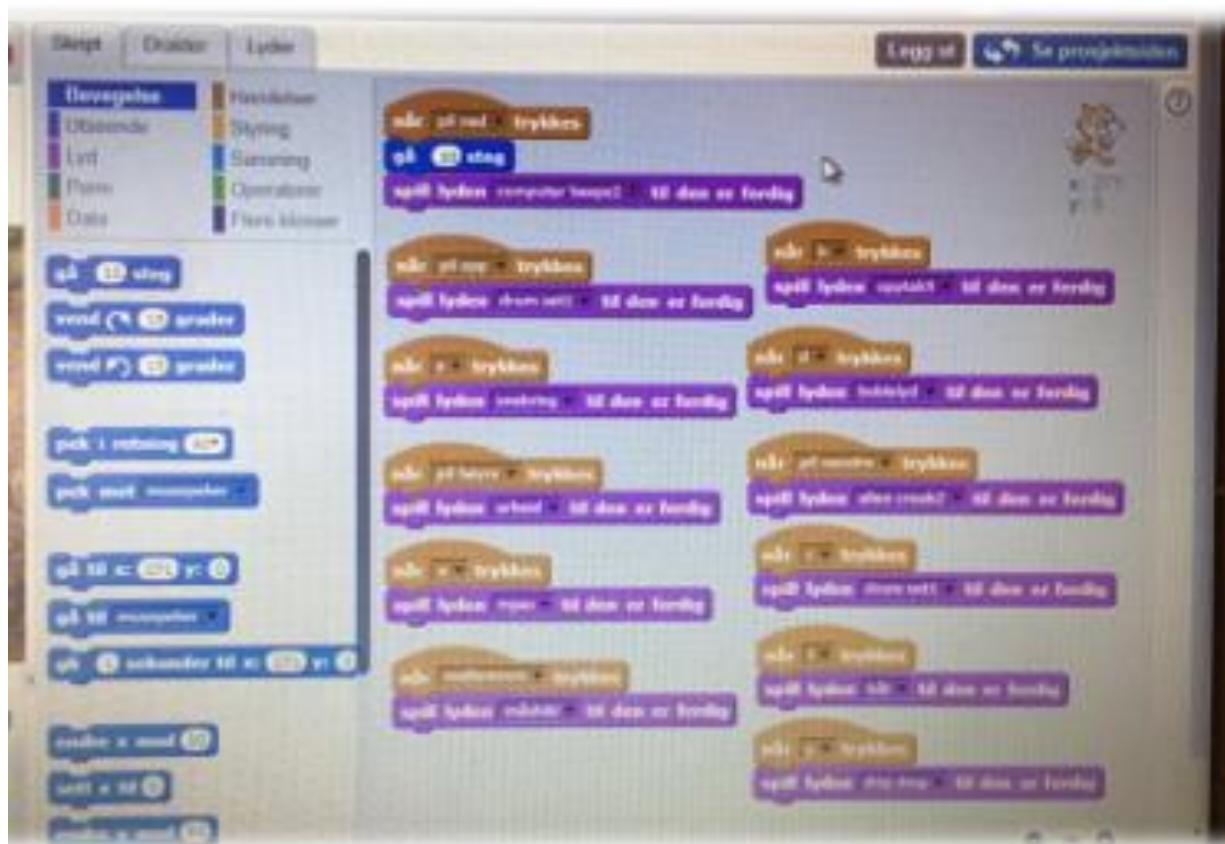








3.3 Skjermdump av kodinga i Scratch



3.4 Detaljbilete av koplingar/objekt/lys/materiale





3.5 Liste over trykkpunkt i rommet og lyd/handling

Rommet hadde mange trykkpunkt både på vegg golv og disken som dei hadde snekkra sjølv. Ulike lydar på vegg som var kopla til kjente gjennomgangsfigurar som allereie var etablert i barnehagen, på den måten vart DigiSus kopla saman med eksisterande kultur. Det var fasinerande å sjå korleis enkelte av barna responderte på dei ulike lydane ved at dei byrja å

røra på seg når det kom musikk frå dei ulike trykkpunkta. Nokre av barna vart opptekne av at det var lydane var koda til kjente gjennomgangsfigur som eksempelvis «Måshild» som er ein måke som bur i fuglebarnehagen.

4. Refleksjonar og mogleg vidareutvikling av prosjektet

I vidareføringa av prosjektet blir det viktig å implementert DigiSus (kodinga) til heile personalgruppa. Skal dette fungere er det viktig å trygga dei på kodinga ved å vera saman med dei i starten, på den måten ser dei for seg at DigiSus-prosjektet kan bli meir levande i heile barnehagen. Fleire i personalgruppa har vert skeptiske og syns det er skremmande med alle koplingane og leidningane, og særleg kodinga i Scratch. For å hjelpa dei på vegen har dei utfordra personalet til å prøva ut opplevingsrommet i fyrste omgang, og personalet som er med i DigiSus-gruppa tek seg av kodinga.

Dei har også eit ynskje om å integrera DigiSus-elementa meir i sjølve barnehagekvardagen og dei daglege aktivitetane som går føre seg på dei ulike gruppene i barnehagen, i t.d i lek og til eventyrstund. Dette krevje mykje førebuing, så for å forenkla det har dei ein tanke å ha ein installasjon som kan brukas på mange ulike måtar og som er lett å flytta på. Slik dei ser det krav det at det blir sett av nok tid til å bli kjent med DigiSus-elementa. På den måten ville fleire få kjennskap og truleg eigarskap til prosjektet. Vidare har dei ein tanke om å introdusera det for *alle* barna, slik at *alle* veit kva dette er når ein snakkar om det. Forhåpentlegvis vil ein slik plan hjelpa dei i fabuleringa rundt det å vidareutvikla prosjektet.