

PROSJEKTRAPPORT BASE 4

Snipp snapp snute –
eventyrene var ikke ute...

**ASK
ØY**

KOMMUNE



Mål for prosjektet:

- ✓ Barna skal bli kjent med innhold i utvalgte eventyr og bearbeide de gjennom høytlesing, drama og digitale virkemidler
- ✓ Barna skal bruke språk, tekst, tegning og bilde til å uttrykke seg sammen med andre.
- ✓ Vi skal legge til rette for at barn utforsker, leker, lærer og selv skaper noe gjennom ulike formings aktiviteter og digitale uttrykksformer



Eventyret om «Pannekaken»

Vi har lest, bearbeidet, dramatisert, laget pannekakerøre og laget vår egen digitale bok om pannekaka.

Pedagogisk innhold og arbeidsmåter:

Vi har i månedene januar til mars jobbet med ulike eventyr og brukt digitale virkemidler som en av arbeidsmåtene.

Vi og barna har lært mye.

Vi har arbeidet med kjente eventyr som pannekaken,

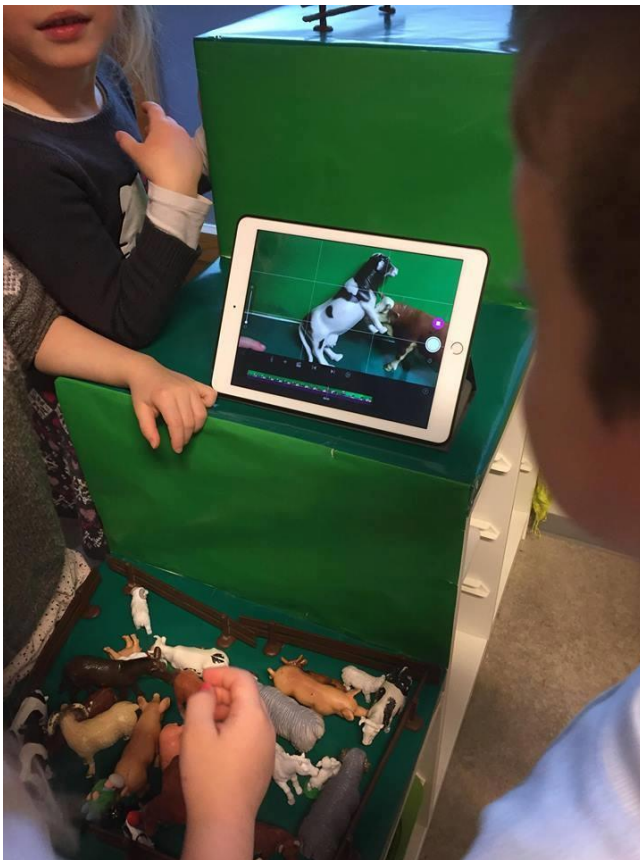


Bukkene Bruse, Rødhette og ulven og laget de om til våre egne. Barna har blitt lest for, de har tegnet, de har lyttet. Alle barna har laget en lydbok eller filmsnutt fra et kjent eventyr, der de har tatt bilder, lest inn tale, laget lydeffekter og mye mer.

Vi har i hovedsak brukt ipad og appene; book creator, og imovie.

Når barna får uttrykke seg gjennom digitale verktøy, kan de bidra være med på å bidra til positiv kulturskaping. Vi har på basen laget film, animasjonsfilm og digitale bøker. Fokuset har vært å samarbeide, være kreative og finne løsninger. Det viktigste er ikke det ferdige resultatet, men prosessen underveis.

Vi har sett at barna har fått utfolde seg, og at barn lærer kjapt. Ved å la barna lage egne historier får man innblikk i hvordan barna skaper egen kultur ut fra egne opplevelser. Barna har vært deltakende, turt å kommet med innspill og bidratt i de ulike prosessene. Vi ser også at de yngste har også lært og observert hva de eldste barna har gjort. Vi ser at barna er ulike og har ulike kunnskaper og ferdigheter knyttet til bruk av digitalt utstyr. Noen har stor interesse og lærer fort. Andre er mer interessert i rekvisittene og vil leke og dramatisere eventyrene. Noen liker å ha hovedrollene, andre ville flytte på figurer og legge til stemmer, noen trives bedre bak kamera og vil filme og ta opptak. Vårt hovedfokus har vært at og alle skal få være med underveis, og at prosessen er viktigere enn resultatet. Vi har jobbet i mindre grupper, som gjør at det er lettere at alle får være med å bidra. Og at barna har mer eierforhold til slutt produktet. Vi har vist frem for hverandre lydbøker og små filmsnutter som barna har laget. Særlig populært har dette vært med å se/lytte til bøkene på storskjerm etter utetiden.



Barnehagens digitale praksis skal bidra til barnas lek, kreativitet og læring. Ved bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet skal vi støtte opp om barns læreprosesser og bidra til å oppfylle rammeplanens føringer for et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn. Når vi bruker digitale verktøy skal personalet være aktive sammen med barna og bidra til gode holdninger til IKT og digital dømmekraft. Bruken av digitale verktøy kan og sees på som nok et av barnas mange språk.



I forkant av premiefesten ble det printet ut bilder, tegnet, skrevet klippet og limt. Slik at vi fikk kinoplakater, invitasjoner og billetter. Samtaler med barn er viktig. Vi snakket om forventninger, pakket ut ord, hva betyr egentlig; «premiere»? Skal vi pynte oss? Hva spiser vi når vi er på kino? Flertallet stemte for hamburger.

Som en avslutning på prosjektet hadde vi en premiefest der vi fikk se resultatet til alle barna og prosessene de har vært i. Her samarbeidet vi med base 3 i planleggingen. Vi ringte de på facetime og avtale hva og hvordan vi skulle få dette til. Barna stilte opp i flotte antrekk, de hadde en «fotoshoot» vegg der vi tok bilder. «Champagne» og snacks og alt annet som hører med til en premiefest var også på plass. Det ble en vellykket dag på mange områder og ble inspirasjon til årets sommerfest skal bli en «filmfestival».



Evaluering:

Dette har vært en innholdsrikt og spennende prosjekt. Vi synes selv vi har klart å kombinere det gamle med det nye. Vi har tatt vare på eventyr og all den kulturen som finnes rundt dette, samtidig som vi har integrert dagens digitale virkemidler. Vi har virkelig fått IKT som en naturlig del av hverdagen. Vi har brukt «smartboarden» mer til samlinger og til pedagogisk arbeid med barnegruppen. Her ser vi at det finnes mange muligheter til videre bruk sammen med barna. Så dette vil vi jobbe videre med og bruke de ulike mulighetene som finnes der. Mye av det tekniske utstyret har vært på plass. Det kreves litt tålmodighet, prøving og feiling for å få et godt resultat. Vi ser at barna er villig til å prøve. De får det til og behersker godt å bruke ipaden. Vi lærte oss underveis at å lage animasjonsfilmen «Toy story» tok et helt år. Så at vi brukte lang tid på å lage en liten animasjonsfilm, ikke så rart. Barna ble godt fornøyde med eventyr bøkene vi laget. De har blitt brukt til høytlesing på stor skjerm i samlingsstund på basen. Og vil nok blitt tatt frem igjen fra tid til annen til bruk i samlinger, når prosjektet er avsluttet. Vi har i prosjektet vært opptatt av språk, muntlig og skriftlig. Bilder som illustrerer og video som kan fortelle. Hvordan kan vi formidle videre det vi er opptatt av. Ute på tur har vi alltid hatt med oss et eventyr på lur. Det har blitt lest, fortalt, dramatisert og lekt. Barna har også på eget initiativ satt i gang lek, der de er gullhår, eller en pannekake som er på farten. Utenfor samlingene leker og synger barna «Bukkene Bruse», mens de forhandler om hvem som er den minste bukken og hvem som skal være trollet. Så et vellykket prosjekt er avsluttet, så da sier jeg snipp snapp snute, så er rapporten ute.



Prosjektleder: Anne – Lise Træet