



# Barn og filosofi

i en digital tidsalder





# Barn og filosofi

i en digital tidsalder

I vårt foregående prosjekt, "Det digitale uterom", tok vi med den digitale verktøykasse ut i naturen.

Fagområdet vi ønsket å se nærmere på, var "**Natur, miljø og teknologi**".

Dette fagområdet er fra før veldefinert og i stor grad håndgripelig. I så måte ble dette en konkret og takknemlig mulighet til å innkassere lettvinde pedagogiske poeng. Det vi imidlertid bet oss merke i, var barnas intuitive undring og hang til ytterligere begrepsutvidelse. I den forbindelse var det naturlig for oss pedagoger å koble oss på fagområdet "**Etikk, religion og filosofi**".

Vi har inntrykk av at dette er et lite anvendt kapittel i barnehagers prosjektbaserte arbeide, slikt sett blir prosjektrapporten du nå holder i hånden, et innblikk i barns tankeunivers.





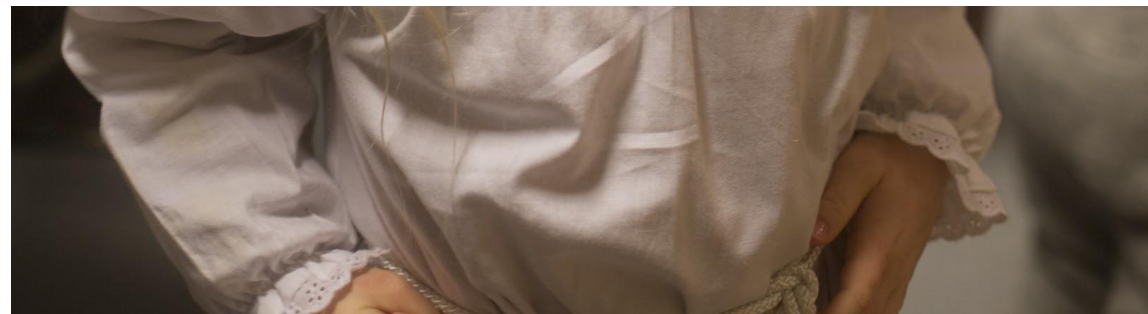
**N**år barn gis mulighet til å betrakte naturen, kan det oppstå filosofisk magi. Kan man gjennom å forske digitalt på den nyklekkede larven, eller den døde frosken, finne gode vilkår der etikk, religion og filosofi blir en del av barnas handlingsrom?

**K**an det definerte spriket mellom klinisk teknologi og barns fantasi tettes ved å tilrettelegge for nye digitale møteplasser?



Hvorfor fagområdet

# “Etikk, religion og filosofi”?







**F**ilosofi defineres som “Kjærlighet til visdom”. Vi mener at undring er den essensielle drivkraften i oss mennesker, og som også blir den store premissleverandøren når kunnskap etterstrevs.

## Filosofi

**R**ammeplanen sier bl.a: *“Gjennom å samtale om og undre seg over eksistensielle, etiske og filosofiske spørsmål, lytte til andre, reflektere og finne svar, skal barnehagen bidra til å legge grunnlag for kritisk tenkning og dømmekraft.”*

**D**ette kan møtes ved at personalet er bevisst sin rolle, der tilstedeværelse, barneblikk og vitebegjær legger rammene for det pedagogiske arbeidet med barna.

**B**arns vitebegjær skal ikke slukkes, men kontinuerlig holdes i live, slik at kunnskap og nye spørsmål gis gode vekstvilkår.





# Fra undring til forståelse

barns alternative sannheter







I alle prosjekt vi jobber med, er vi på ulikt vis innom fagområdet **“Antall, rom og form”**. Vi mener dette også kan ha overføringsverdi til inneværende prosjekt. Er vi mennesker mer verdt enn høna vi spiser, fordi vi både er sterkere og større?



Etter å ha funnet ut hvor mange år dette treet ble, spurte vi barna; “Hvordan kan vi finne ut hvor mange år et menneske er”?

“Ved å telle rynkene i ansiktet”

Gutt 5 år

## Matematikken i naturen



Gjennom det digitale mikroskopet blir mauren en gigant, og sett fra dronen blir vi mennesker ørsmå elementer i en verden vi så gjerne omtaler oss selv som herre over. Slik sett vil kanskje teknologien vi pakker i tursekken vår, være en øyeåpner for en ny måte å betrakte verden på.







Et respektfullt blikk på naturen

**M**ed digitale verktøy gis man mulighet til å komme nærmere naturen, og betrakte den på nært hold.

**I** vårt forrige prosjekt “Det digitale uterom”, fikk vi flere muligheter til å betrakte dyr og insekt i deres rette og naturlige habitat.

**D**et å betrakte livet uten å ødelegge og forrykke, ble et utgangspunkt vi helt innledningsvis i prosjektet tok til orde for, og som i starten ble introdusert for barna.

**M**en det vi helt i startfasen opplevde, var at barna på egen hånd evnet å betrakte naturen på en hensynsfull og respektfull måte. Mikroskopet ble forsiktig plassert i maurtua, etterfulgt av uttrykk som; “**vær forsiktig**”, “**ikke ødelegg**” og “**pass på**”.

**E**r vi mennesker av større verdi enn dyrene?

Har vi lov til å ta livet av dyr?

Er noen dyr av større verdi enn andre, og i så fall hvorfor?



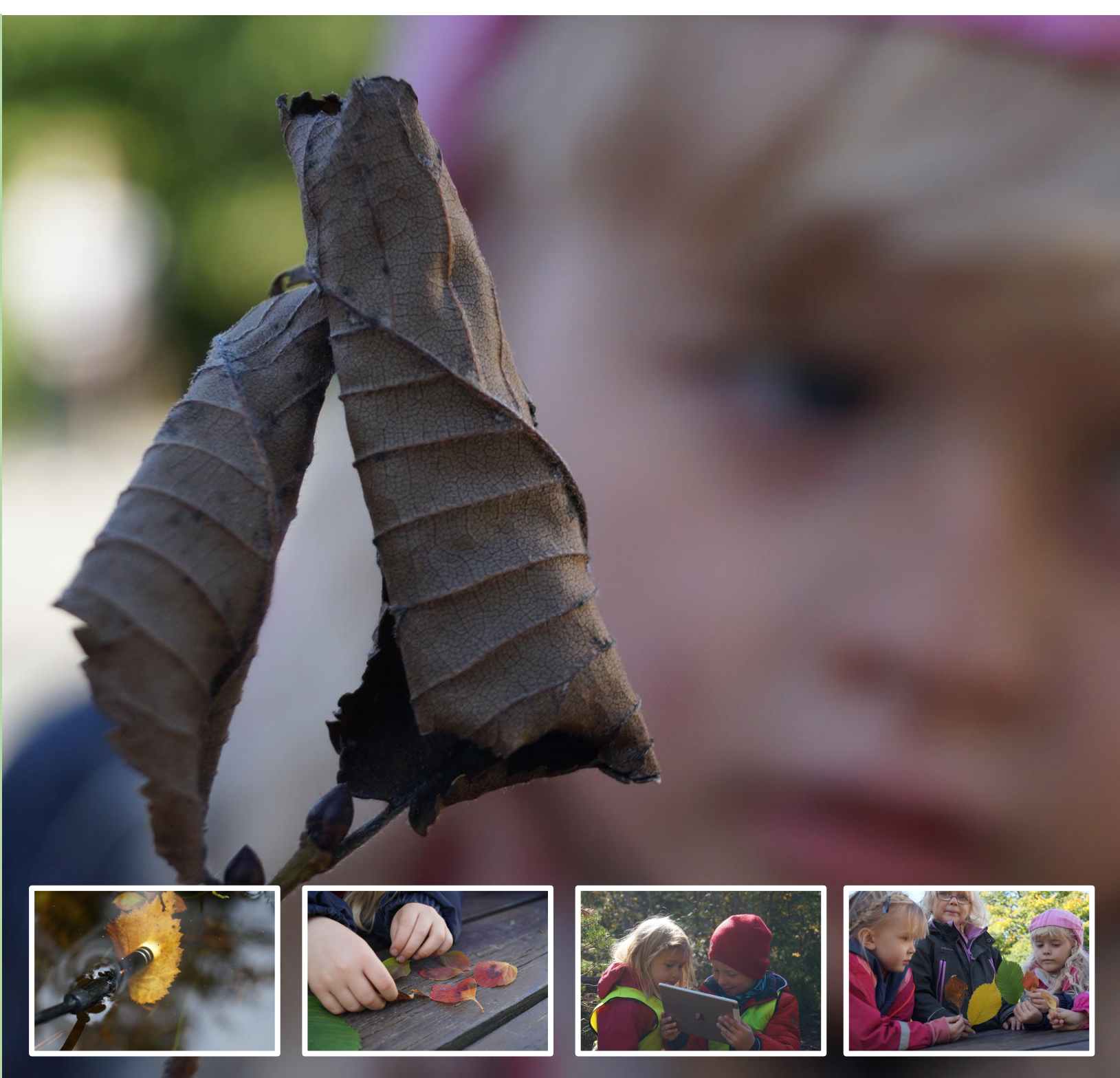
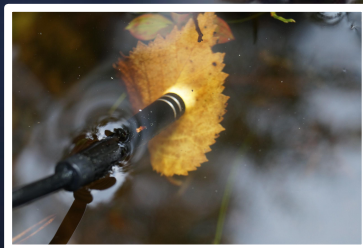
# Livssyklusen

**G**jennom å forske i naturen med digitale verktøy, mener vi å kunne oppnå generell kunnskap om livet og døden.

**I**vårt inneværende prosjekt har vi, sammen med barna, belyst ulike arters individuelle livsfaser, samt løftet frem nytteverdi på tvers av artsmangfoldet.

**V**ed å anvende digitalt mikroskop, inspeksjonskamera og Google Lens, har vi blant annet funnet ut følgende om storalma på utelekeplassen vår: I tidligere tider ble avskavet almebark brukt til å lage barkebrød, samt brukt til næringsrikt husdyrsføde.

**A**lm var også et mye brukt bueemne for datidens jegere, som skulle brødfø seg selv og familien i den røffe og nådeløse naturen.







## Å finne liv i døden




**E**r døden endelig, eller kan den bidra til å skape og opprettholde nytt liv?

**I** forskningen rundt nedfallsblader, så vi at idet de døde bladene falt til bakken, ga de nyttig næring til jordsmonnet, samt til ulike insekt på og i jorda.

**P**å en av våre faste turer til Bymarka sist høst, fant et barn et fraflyttet vepsebol som vi fraktet forsiktig ned til forskningsstasjonen vår i barnehagen.

**G**jennom et digitalt mikroskop og et inspeksjonskamera, opplever vi vepsens sinnrike bolig i en helt annen kontekst. Vi ser de karakteriske femkantede kanalene der nytt vepseliv oppstår og mellom de tynne veggene laget av vepsespytt og trefibre, ser vi med ett noe som beveger seg.





**H**vem vet hvorfor den smidige skolopenderen har tatt bosted i det fraflyttede vepsebolet? Via Google Lens, lærer vi at flere ulike arter nyttiggjør seg den forlatte boligen, og finner gode vilkår for videre liv der inne.



## Et dypdykk i **dødens** spiskammer

**B**åde klannerlarven og humlebolmøllen lever godt på rester vepsen har tilgodesett kretsløpet ved flytting.



**E**n skolestarter i fjor opplevde at oldefar døde. Men den lille jenta sa at hun ikke var lei seg så lenge, for alle de gode minnene levde jo videre i hjertet.

På denne måten kan vi løfte frem døden som noe naturlig, og oppleve at den også kan være grobunn for videre eksistens.






Å finne det gode i det onde







**V**ed å ta med barna ut i naturen, har vi en klar formening om at vi også kan erverve oss kunnskap om oss selv og vår plass i artsmangfoldet.

**E**n dag kom en gutt fra en annen avdeling gråtende bort til oss og fortalte at han hadde brent seg på brennesle. Smerten og sorgen gikk snart over til sinne, hvorpå barnet sprang bort til neslekrattet og trampet ned det han kunne finne av denne forhatte veksten.

## Den magiske brenneslen



**I** 2020 opplever vi et samfunn der hat og tiltakende polarisering har stadig bedre vilkår.

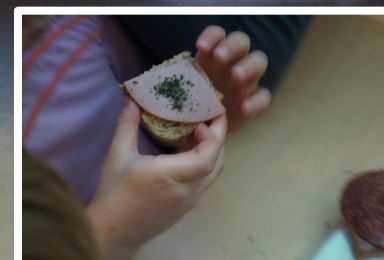
**G**jennom vårt digitale mikroskop som forstørrer 50 ganger, forstørrer vi ikke bare gjenstanden vi forsker på, men også kunnskapen om hvert individs nytteverdi og plass i artsmangfoldet.



# Brennesle som livsgrunnlag

**G**odt beskyttet av hansker, luket vi en bærepose full av planten som har gitt de fleste av oss ubehag i form av en sviende følelse og betydelige hudforandringer. Gjennom mikroskopet legger vi plutselig merke til flere bittesmå insekt som rusler bekymringsløst rundt. Vi tar bilde av bladene med Google Lens, og får med ett tilgang til en formidabel digital informasjonsbank.

**V**i lærer da at brenneslen i sin tid var Nordens aller viktigste tekstilplante. Den ble tidlig brukt til klær, fiskegarn og fiskesnører, tauverk og papir, og i tilknytning til bondegårdene, var det vanlig å opprette en egen neslegård. Soldater brukte også brenneslen til stridsrasjoner. Når brenneslen varmes opp til 60 grader, slutter den å brenne, og du kan også bruke den til supper, bakverk, leskedrikk og krydder.





# Gjester i naturen

en planet til låns







## Naturens rause byttehandel

**I**det vi går av trikken på Lian, samler vi barnegruppa i skuret på trikkeholdeplassen for å gjennomgå turreglene.

**V**ed inngangen til vår vakre, og godt besøkte perle i Bymarka, skal samtlige barn og pedagoger være bevisste sine roller som ambassadører for en bærekraftig omgang med naturen.

**V**i kunne innkassere belønningen for vår respektfulle inntreden i naturen en vinterdag inneværende år. Da fikk barna nærkontakt med et nysgjerrig ekorn som kom oss i møte med håp om en godbit fra matpakka.

Gjennom et googlesøk, får vi også vite at ekornet Ratatosk

hadde en sentral rolle i norrøn mytologi, der det sprang opp og ned verdenstreet Yggdrasil og bar vondord og sladder mellom mørkemaktens orm Nidhogg og lysmaktens ørn, Vidofnir.





**V**åre kolleger ved Iladalen barnehage kunne for en tid tilbake fortelle at de i fjor hadde oppdaget en froskedam rett ved rasteplassen vår i Herlofsenløypa.

## Kermit

**Å**ret etter dro vi også på rumpetrolljakt i håp om å finne forstadiet til fullverdige amfibier. Skuffelsen var imidlertid stor, da det viste seg at denne dammen langt på vei var uttørket.

**B**arna insisterte likevel på å forske i dammen, og plukket frem inspeksjonskameraet og en Ipad. I en mørk bakevje en snau halvmeter under ei torvleppe, så vi plutselig noe som ga gjenskin. Ståle strakk hendene inn, bare for å finne 2 plastposer med hundemøkk. Noen hadde tydeligvis ikke tatt seg bryet med å befordre disse i riktig avfallsdunk.





**P**å tross av to desillusjonerte pedagoger, ønsket barna å forske videre i “dammen”. Pedagogene gikk for å rigge leir, mens tre standhaftige barn rotet rundt med inspeksjonskameraet.

**I**nnsatsen ble etterhvert belønnet med et formidabelt funn. Med en krok festet til inspeksjonskameraet, dro vi ut det som viste seg å være en uttørket frosk.

## Respekt

**F**lere av barna mente at frosken døde fordi den ble eksponert for de to posene med hundemøkk. Andre ble lei seg for at noen froskebarn sannsynligvis er en mor eller far fattigere. Felles for denne opplevelsen er imidlertid opplevelsen av undring, empati og sorg.



Å anerkjenne

sorgen

**N**oen barn danderte en seng av mose i bunnen av mikroskopetuiet, og la den inntørkede frosken på toppen. Vel fremme i barnehagen rigget vi opp en forskningsstasjon med et inspeksjonskamera, digitalt mikroskop, og en storskjerm.

**P**å storskjermen kommer det opp forstørrelser som også forstørrer barnas undring:

- Hvorfor døde frosken?
- Hvem passer på froskebarna?
- Kommer den til froskehimmelen?
- Hadde den det vondt da den døde?

**G**jennom å dvele ved sorgen og undringen, kunne barna nå få svar på spørsmål som vi ofte underkjenner og fraviker. Kanskje kan vi via digitale verktøybedre anerkjenne det faktum at døden er en naturlig del av livet?





**V**ed benken vår, tett ved Herlofsenløypa, hvilte en sliten barnegruppe en vårdag i 2019. Plutselig roper et barn; “Se, en larve!” De fire barna på benken aker seg ned og stiller seg på kne. De neste minuttene blir vi alle vitne til en sommerfugllarve hvis eneste mål er å komme seg trygt opp i greina som henger henslengt mot benkeryggen. På tross av at den gjentatte ganger faller ned igjen på benken, gir den ikke opp.

## Larven

*“Mamma sier at hvis jeg prøver og prøver, så vil jeg til slutt klare det jeg prøver på”, forteller den ivrigste jenta.*

**D**enne sekvensen ga oss et formidabelt grunnlag for gode samtaler og refleksjoner under lunsjen.

**V**i tror samtlige barn lærte noe viktig, disse fem minuttene ved benken i Bymarka.

som aldri ga opp







## Den lille larven

**D**en magiske undringen vi ble vitne til, kunne lett ha forsvunnet like fort som den kom. Men ved hjelp av iPaden i tursekken, kunne vi gi undringen ny næring.

**V**ed hjelp av AR-teknologi, kunne vi tilby barna en visuell fortelling om en larves vei mot det frie livet som sommerfugl. I AR-appen plasseres den animerte larven i miljøet vi til enhver tid befinner oss i. Tenk følelsen av å se den lille larven Aldrimett krype rundt på leirplassen vår! Med ett omvandles den til en vakker sommerfugl, lykkelig på vei mot Gråkallens rand.

## Aldrimett

en klassiker i digital innpakning







**G**jennom å studere elementer vi finner i naturen, kan vi sparke bein under etablerte fordommer, og løfte frem det faktum at alt du finner på jorda har komplementære egenskaper.

**V**i har lært at den forhatte brenneslen kan begunstige oss med klær, fangstredskaper og mat. Larven som spiser av bladene, blir snart en sommerfugl som bidrar til fellesskapet i form av pollinering.

***“Utvikler interesse og respekt for hverandre, og forstår verdien av likheter og ulikheter i et fellesskap”***

**V**i verdsetter oksygenet høyt, men vet at oksygenet også gjør mat harsk, bidrar til rust og korrosjon og gir uønsket liv til den tragiske skogbrannen.

**P**å denne måten kan vi gi barn nyttige briller de kan betrakte verden gjennom, og de vil kanskje oppdage at vi mennesker, på tross av ulikheter, er likeverdige.





# Mellom

**E**n regntung sommerdag i 2019, landet en sommerfugl på kabeltrommelen ved rutsjebanen. Barna nærmet seg forsiktig, og regnet med at sommerfuglen ville fly videre da den oppdaget de nysgjerrige små.

**S**ommerfuglen gjorde imidlertid bare noen spede forsøk på å lette.

## liv og død

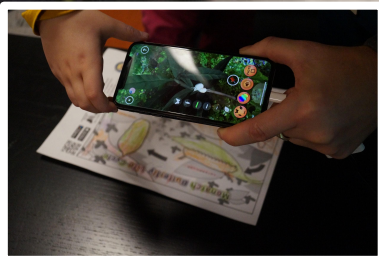
en digital reinkarnasjon

*“Gjennom arbeid med natur, miljø og teknologi, skal barnehagen bidra til at barna får kunnskap om dyr og dyreliv.”*

**N**oen av de største barna fant en liten pappeske, danderte den med mose, og la den vevre skapningen forsiktig i. Kanskje et døgn hvile kunne få den på vingene igjen?

**N**este dag oppdaget vi imidlertid at den fargerike sommerfuglen var død.





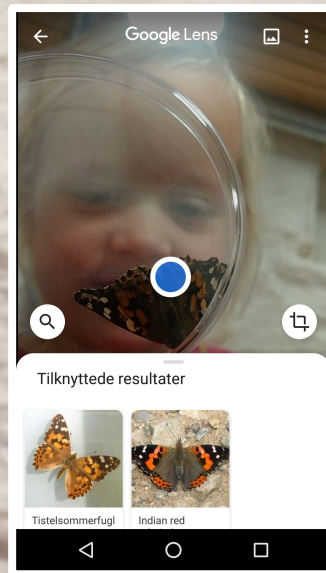
**G**oogle Lens forteller oss at arten heter Tistelsommerfugl. Hverken barna eller pedagogene visste at tistelsommerfuglen trekker sørover til Sentral-Afrika om vinteren.

**V**ed hjelp av AR-appen Quiver, kan vi imidlertid vekke vår døde sommerfugl til live, og gi barnas sorg en annen utgang. Via Quivers hjemmeside, printer vi ut et fargeleggingsark av en sommerfugl. Ved å studere sommerfuglens fargeprakt, kan vi med støtte av et fargeskrin gjengi arten på autentisk vis.

## Quiver

en digitalstyrt oppstandelse

**M**ed Quivers kamera- funksjon tar vi bilder av tegningen, og plutselig opplever vi at sommerfuglen "letter" fra arket og flyr avgårde. Med hjelp fra en mobiltelefon og en Quiverapp, ser vi at livet ikke nødvendigvis stopper ved døden likevel.







## Bærekraft i nærmiljøet

nye løsninger i en usikker fremtid

*“Gjennom arbeid med natur, miljø og teknologi skal barnehagen bidra til at barna lager konstruksjoner av ulike materialer og utforsker muligheter som ligger i redskaper og teknologi.”*

I arbeidet med fagområdene Natur, miljø og teknologi samt Etikk, religion og filosofi, er det naturlig å se nærmere på begrepet bærekraft.

Sammen med barna og Googles søkemotor, tar vi et digitalt dypdykk i historien om vårt eget nærmiljø. Vi lærer bl.a at det var mange møllehus langs Ilabekken i tidligere tider, og at Ilavassdraget var drikkevannskilde for Trondheim. En mørkere del av historien forteller om dagen demningene i vassdraget raste, og som igjen førte til at 23 menneskeliv gikk tapt.

Ved å konstruere vandrevne drivverk av poteter, plastskjeer og trepinner, får barna kjennskap til hvordan man i fremtiden er nødt til å utnytte ressursene i naturen for dermed å kunne imøtekomme fremtidens etterspørsel etter energi og kraft.



# Prosjektrapport

***“Ikke bare lær barna dine å lese. Lær dem å stille spørsmål til det de leser. Lær dem å stille spørsmål til alt.” - George Carlin***

Arbeidet med fagområdet; Etikk, religion og filosofi, har vi forsøkt å etterleve George Carlins betraktninger rundt barn og kunnskap. Ved hjelp av ulike digitale verktøy, kan barns nysgjerrighet stimuleres, og gjennom begrepsutvidelsene disse verktøyene gir oss, vil ny undring og kunnskap få gode levevilkår.

1

***“Etikk, religion og filosofi er med på å forme måter å oppfatte verden og mennesker på og preger verdier, normer og holdninger. Fagområdet retter særlig oppmerksomhet mot barnehagens samfunnsmandat og verdigrunnlag i et samfunn preget av livssynsmangfold.”***





***“Gjennom å samtale om og undre seg over eksistensielle, etiske og filosofiske spørsmål, skal barn få anledning til selv å formulere spørsmål, lytte til andre, reflektere og finne svar. Slik skal barnehagen bidra til å legge grunnlag for kritisk tenkning og dømmekraft.”***


**F**or oss i Ila barnehage er det viktig å leke seg frem til kunnskap. Vi er nødt til å jobbe både åpent, aktivt og kreativt med teknologi i barnehagen, ikke minst grunnet fordommer knyttet til barns digitale atferd.

2

**V**i ønsker å vise ulike mulighetsbilder for god og pedagogisk bruk av disse verktøyene. Digitale fordommer gjenspeiler seg ofte i form av frykten for barns passive konsum av teknologi. Men gjennom prosjektrapporten du nå leser, håper vi at vi kan gjøre noen av disse fordommene til skamme.







*“Barnehagens digitale praksis skal bidra til barnas lek, kreativitet og læring. Ved bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet, skal dette støtte opp om barns læreprosesser og bidra til å oppfylle rammeplanens føringer for et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn.”*

3

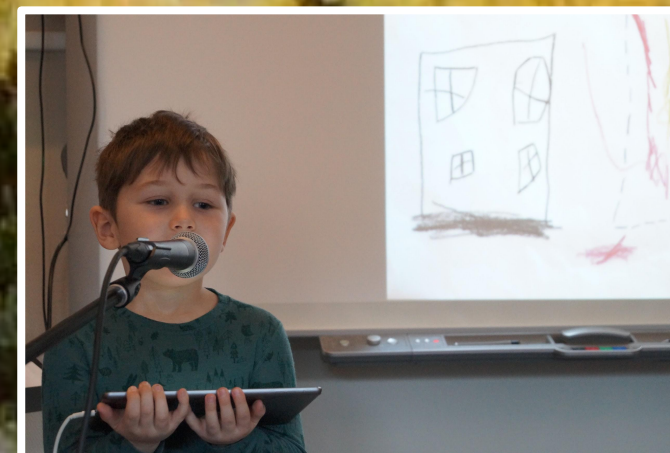
I vårt forrige og inneværende prosjekt, har vi fokusert på to av syv fagområder i barnehagens rammeplan. Vi ser imidlertid at de øvrige fem fagområdene også er godt egnet og compatible med anvendelse av vår teknologiske verktøykasse. I så måte, går vi svært spennende prosjektperioder i møte!



***“Opplevelser og erfaringer i naturen kan fremme forståelse for naturens egenart og barnas vilje til å verne om naturressursene, bevare biologisk mangfold og bidra til bærekraftig utvikling. Barnehagen skal bidra til at barna blir glade i naturen og får erfaringer med naturen som fremmer evnen til å orientere seg og oppholde seg i naturen til ulike årstider.”***

4

**V**i er opptatte av at teknologi ikke skal komme i stedet for de tradisjonelle pedagogiske verktøyene, men som et sunt og berikende tilskudd TIL. Etablert skepsis om teknologi som en eksplisitt inneaktivitet, forsvinner idet vi pakker det digitale mikroskopet og inspeksjonskameraet i tursekken, og vil både støtte og utfordre etablerte arbeidsmetoder.





**P**rogrammeringsleken Bee Bot er et pedagogisk verktøy som er på full fart inn i norske barnehager og skoler. Ved hjelp av piltaster kan Bee Boten programmeres til å bevege seg i et valgt rutenett. Barna kan samarbeide om å løse ulike problemstillinger, som å finne den raskeste og tryggeste veien til gullkista i skattekartet, eller produsere algoritmer som tar oss til godteributikken i rutenettbyen vår.

## Bee Bot

valg og samarbeid

**V**i kan også benytte Bee Bot til å imøtekomme etiske dilemma. Kan f.eks barnet som tok mynten til vennen sin, og kjøpte en is for pengene, returnere til utgangspunktet og foreta andre valg ved å reprogrammere seg selv?

**S**lik kan vi løfte frem ulike konsekvensbilder, og gi barnet muligheter til motta belønning med et etisk kalibrert kompass i behold.





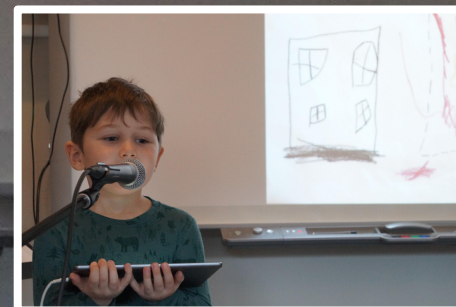
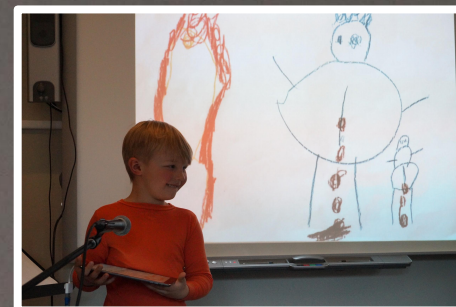
**B**arnegruppa har i lengre tid vist tiltagende interesse for formingsrommet vårt. Felles for aktivitetene som finner sted der, er den intuitive interessen for å skape historier. Noen barn har flyttet historiene fra et endimensjonalt til et tredimensjonalt uttrykk, og disse fungerer som kulisser i mer eller mindre improviserte skuespill og animasjoner.

**A**ndre ber om å få sammenstiftede hefter der de tegner fullverdige historier. Vi fotograferer deretter samtlige sider, og barna gis muligheter til å fremføre fortellinger på Smartboardet. Dette for "åpen mic".

*"Barna skal utforske og undre seg over eksistensielle, etiske og filosofiske spørsmål."*

**D**er forfektes alt fra hverdagshistorier til utagerende science fiction.

**A**rkitektur, Unicorns, bæsj og Gud, i skjønn forening!



## filosofisk improvisasjon

tradisjonell forming i digital innpakning



I ulike religioner har begrepet “Gud” vært sentralt i årtusener.

I religionene har utallige gudeskikkelser definert levesett og annet regelverk for sine disipler. “Gud bor på en sky”, sier jenta på 5. Hun er ikke alene om å mene dette. Flere av barna slengte seg på, og de fleste landet på teorien om en Gud med skjegg og villa i verdensrommet.

*“Personalet skal samtale med barna om religiøse og kulturelle uttrykk, og være bevisst på hvordan egen deltagelse kan støtte og utvide barnas tenkning”*

Barna mente vi lettest kunne oppdage Gud ved å anvende drona vår. Vi var ikke snauere enn at vi prøvde. Til barnas store skuffelse fikk vi ikke øye på Gud ved hjelp av dronen.. Kanskje ikke så merkelig, da en drone med snittfart på 96 km/t hadde brukt nesten 50 millioner år på å nå vår nærmeste stjerne. (sett bort fra vår egen sol)



På jakt etter Gud  
hvem, hva, hvor?





*“Gud er en stjerne”, mente en gutt på 5. “Og han gir lys til alle oss på jorda”.*

**D**enne gutten hadde nok ikke gitt opp håpet om å finne Gud i verdensrommet, men vi var nok ikke tilstrekkelig digitalt utrustet for å komme barnas ønske i møte.

*“Jeg ser sjøstjerner hver dag!”*, sa en gutt fra den andre avdelingen.

## Gud

på Skansen

***“Gjennom å samtale om og undre seg over eksistensielle, etiske og filosofiske spørsmål, skal barn få anledning til selv å formulere spørsmål, lytte til andre, reflektere og finne svar. Slik skal barnehagen bidra til å legge grunnlag for kritisk tenkning og dømmekraft.”***

**V**i visste at denne gutten gikk forbi Skansen på tur til og fra barnehagen, og det var nettopp her han mente å ha sett sjøstjerner.







## Er Gud en sjøstjerne?

**U**tstyrt med en rive, en iPad og et GoPro-kamera ruslet vi neste turdag den snaue kilometeren bort til småbåthavna. GoPro-kameraet festet vi til riva, og med ett hadde vi et hendig og håndholdt undervannskamera.

**S**ynet som åpenbarte seg på iPaden var magisk. Der nede, på en snau meters dybde, fant vi det som skulle vise seg å være en hel sjøstjernekoloni. *“Kan Gud være en sjøstjerne?”*, spurte vi gutten som mente Gud var en lysende stjerne på himmelen. *“Nei, for den gir jo ikke liv på jorda”*. *“Joda”*, parerer ei jente på fem. *“Den blir jo mat for andre dyr i havet, jo”*.

**V**ed hjelp av Google Lens, finner vi ut at dette er et Korstroll. Et videre søk forteller at sjøstjerner er blant de artene som binder mest CO<sub>2</sub> i havet, gir liv til andre arter og gjør en innsats for å bevare kloden.

**V**ar det likevel Gud vi fant ved Skansen en høstdag 2019?





Parallele univers med

**M**ed en Ipad, en grønn duk og en green screen app, kan vi i dag gi barna muligheter vi inntil nylig ikke trodde fantes.

**I** green screenuniverset kan barn drømme seg bort i de miljø de til enhver tid ønsker å befinne seg i. Vi kan leke miljødetektiver på strender fulle av søppel. Vi kan reise tilbake i tid til de kjøttsultne dinosaurene på steppene, og vi kan selvsagt vandre rundt på månen.

***“Personalet skal utforske kreativ og skapende bruk av digitale verktøy sammen med barna.”***

**G**jennom å gi barna nye, digitale miljø, kan de tilføres kunnskap om fortid, nåtid og fremtid. Kunnskapen om disse tidsepokene er grunnleggende for både å kunne forstå og manøvrere i tiden vi lever i.

**Green Screen**

kunsten å reise i tid





**M**ed en Merge Cube til noen hundrelapper, kan vi gi barn kunnskap på en helt ny måte. En Merge Cube er en gummikube som i samspill med en app, kan “omvandle” seg til virtuelle 3D-objekter barna kan holde i hånda.

**L**ast ned en app, og vips så kan du holde vår egen sol i hånda, med de andre planetene sirkulende rundt. Med iPaden kan du velge hvilken planet du vil se nærmere på, og du får i tillegg opp en informasjonsrubrikk om objektet du forsker på.

## Merge Cube

**M**ed Merge Cube kan du bl.a studere hjertet og andre organ i kroppen fra alle vinkler, eller ta et dypdykk inn i det magiske hologramslottet. Denne teknologien kan kombineres med VR-briller, og brukes også i undervisningsøyemed, der elevene lettere kan forstå problemstillinger knyttet til antall, rom og form.



Å være Gud for en dag





**M**idt inne i skogen, bak en stor gran, noen steinkast fra trikkeholdeplassen på Lian, setter vi hvert år ut deilig grøt til Liannissen. Vi går deretter til vår faste rasteplass like ved for å spise matpakka vår.

**I** mellomtiden skjer det mystiske ting: Ståle må på do, grøten i skogen forsvinner, en nisselue dukker opp bak nissetreet og en mystisk pakke legges igjen ved den tomme grøtbollen.

## Liannissen

**I** samlet flokk lister vi oss forsiktig inn i skogen. Plutselig hører vi en mørk stemme fra nissetreet, drapert i en liberalt kalibrert trønderdialekt. Nissen sitter og spiser grøt, mens han lovpriser de gavmilde barna. Med ett "hører" han at noen nærmer seg, og stemmen opphører. Vel fremme har barna fått en pose seigmenn, en nisselue til låns, og et møte med Liannissen, ved hjelp av en bluetoothhøytaler gjemt under litt mose og snø ved nissetreet.



*"Personalet skal gi barna kjennskap til og markere merkedager, høytider og tradisjoner i den kristne kulturarven og andre religioner og livssyn som er representert i barnehagen."*







Vinterens vakreste eventyr for skolestarterne er utvilsomt Luciaopptoget. Ærbødigheten, høytideligheten og den sitrende forventningen ligger tykt utenpå de spente barna.

Årets Luciaopptog ble en noe utvidet visuell opplevelse for både barna og de fremmøtte. Ståle filmet skolestarterne gjennom alle forberedelsene til opptoget, og projiserte dette opptaket via en iPad og en projektor både før og etter barnas rørende opptreden.

I tillegg direkte sendte han barnas sang ved lekeskuret denne førjulsdagen i 2019.

*“Vi skal gi barna kjennskap til, og markere merkedager, høytider og tradisjoner i den kristne kulturarven og andre religioner og livssyn som er representert i barnehagen.”*

På en 350 tommer, midt på vår egen utelekeplass, fikk vi en digital audiovisuell førjulsgave som varmet foresattes hjerter denne kalde desemberdagen.



## Santa Lucia

en digitalt forsterket helgen





*“Personalet skal utforske og undre seg over eksistensielle, etiske, religiøse, livssynsmessige og filosofiske spørsmål sammen med barna.”*

Rammeplanen



*“Kanskje Gud er en stjerne?”*

Gutt 5 år





I grenselandet mellom det abstrakte og konkrete, finner vi grunnlaget for selve livet. Om barn gis mulighet til å operere digitalt i dette kreative kraftfeltet, kan undring og ny kunnskap legge grunnlaget for en bedre eksistens.

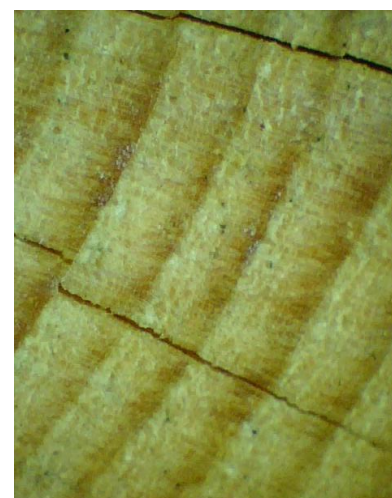
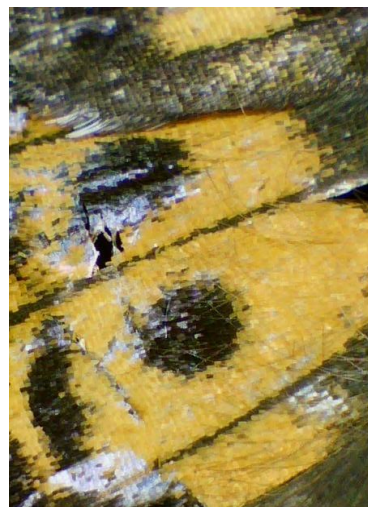
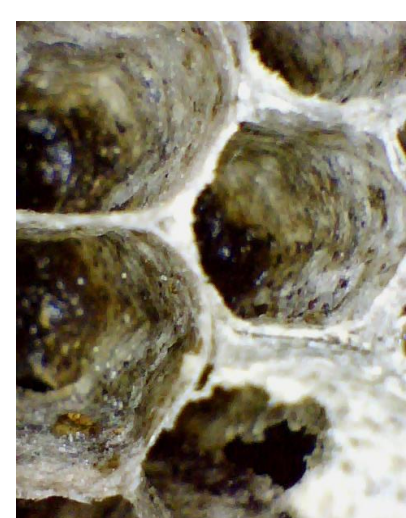
*“Jeg har lagt merke til at selv de som hevder at alt er forutbestemt, og at vi ikke kan endre noe ved det, ser fortsatt begge veier før de krysser gaten.”*

*Stephen Hawking*

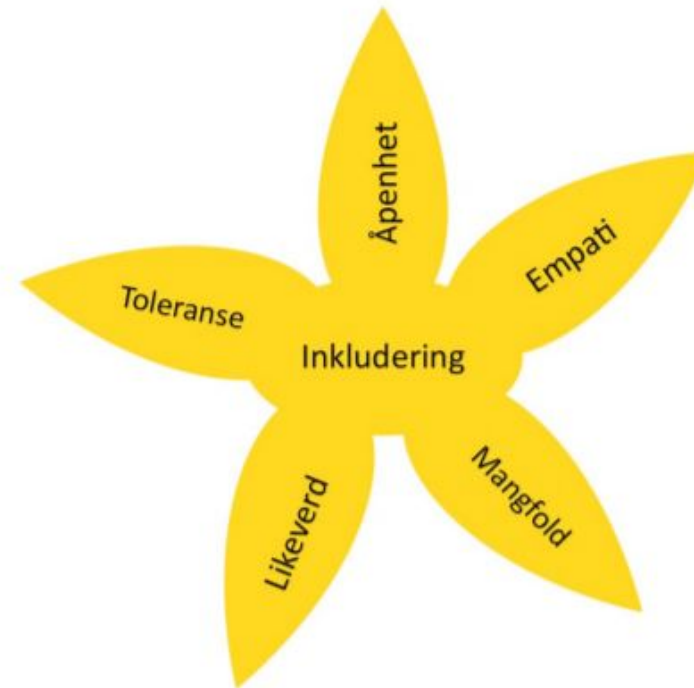


Takk for  
følget !

Barna på Bekken, Ståle og Geir







Leke Leve Lære