



REFLEKSJONSBREV

TOMMELITEN, OKTOBER- 2020

HVA ER EGENTLIG MUSIKK?

Hvordan kan vi være lyttende og oppmerksomme på barnas ulike kulturelle uttrykk?

Dette og mange flere spørsmål dukker opp i løpet av hverdagen vår.

Vi er opptatt av fellesskapet i gruppen, og vi er opptatt av at alle skal få delta og utforske sin kreativitet, og egne kunstneriske uttrykk.

Hvordan kan vi stimulere til undring og utforskning, og eksperimentering med musikk?

Hvordan kan vi best mulig synliggjøre prosjektet vårt, ute som inne? Og hvem synliggjør vi for?

Hva gjør musikk med oss, i den konteksten vi befinner oss i?





Vi forsøker kontinuerlig å skape et rom for musikk hvor alle vil trives, og utforske egne musikalske uttrykk.

Et barn er skapt i og av hundre språk, og musikk er et av de (Malaguzzi).

Kan vi se hvordan barna “gjør” musikk? Kan vi se hva de uttrykker? Kan vi “se” musikk?

“Barnehagen skal legge til rette for samhørighet og kreativitet ved å bidra til at barna får være sammen om å oppleve og skape kunstneriske og kulturelle uttrykk” (Rammeplanen, 2017, s. 50).

Nye elementer dukker opp i rommet.

Keyboardet har blitt et populært element i rommet, og barna fant fort ut av hvordan man bruker dette.

Rammeplanen, s. 51 sier. “barnehagen skal bidra til at barna har tilgang til ting, rom og materialer som støtter opp om deres lekende og estetiske uttryksformer”.

Miljøet og materialene vi tilbyr påvirker barnas erfaringer og muligheter.

Men, hvilke muligheter har vi? Og, hvilke muligheter og erfaringer ønsker barna selv?



**VÅRT BLIKK; BARN KAN, VIL OG VÅGER
- vi lager musikkinstrumenter.**



Barnehagen skal bidra til at barna bruker ulike teknikker, materialer, verktøy og teknologi til å uttrykke seg estetisk (Rammeplanen, s. 51).



Rommet som den tredje pedagog

Som en del av arbeidet med den pedagogiske plattformen vår er alle pedagogene i barnehagen på besøk hos alle avdelingene våre. Her ser vi på hverandres fysiske miljø hvor vi gir hverandre innspill og ideer til inspirasjon for videre arbeid.

