

Hur kan vi skapa en förskola där det **förunderliga** sker?



Linda Edman Stämneryd, förskollärare i Nyköping
linda.edman.stamneryd@nykoping.se

Begreppet entreprenöriellt

Skolverkets definition:

Enligt Skolverket (2010) innebär entreprenöriellt lärande att utveckla och stimulera generella kompetenser som att ta initiativ, ansvar och omsätta idéer till handling. Det handlar om att utveckla nyfikenhet, självförtroende, kreativitet och mod att ta risker. Det entreprenöriella lärandet främjar också kompetenser som att fatta beslut, kommunicera och samarbeta.

Hur gör vi då i praktiken för att möjliggöra detta?

Hur skapar vi förutsättningar för att detta ska kunna ske?

I vår verksamhet har vi brottats med begreppet entreprenöriellt lärande under många år och kommit fram till att det för oss främst handlar om ett **förhållningssätt**, ett sätt att se på människan och på lärandet – ett sorts **helhetstänkande** som skapar **meningsfulla sammanhang** för både barn och vuxna. Vi har en tro på varje människas inneboende drivkraft, att vi kan skapa förutsättningar för prova idéer och att hitta den inre motivationen. För att detta ska vara möjligt behöver vi arbeta aktivt med det **demokratiska uppdraget**. Alla har rätt att bli lyssnade på och bemötas med respekt, vi behöver ta vara på våra olikheter och kompetenser och arbeta aktivt med **delaktighet**.

Detta skapar förutsättningar för att barnen ska känna **meningsfullhet** och **framtidstro**. Vi som arbetar i förskolan har stora möjligheter att påverka vad en **förskola kan bli**. Det är vårt ansvar att se till att barnen får möta lyhörda, nyfikna pedagoger som uppmuntrar dem att vara kreativa och arbeta på ett sätt så att deras fantasi och lek stimuleras. Barn har rätt att **förundras**!

Entreprenöriellt förhållningssätt

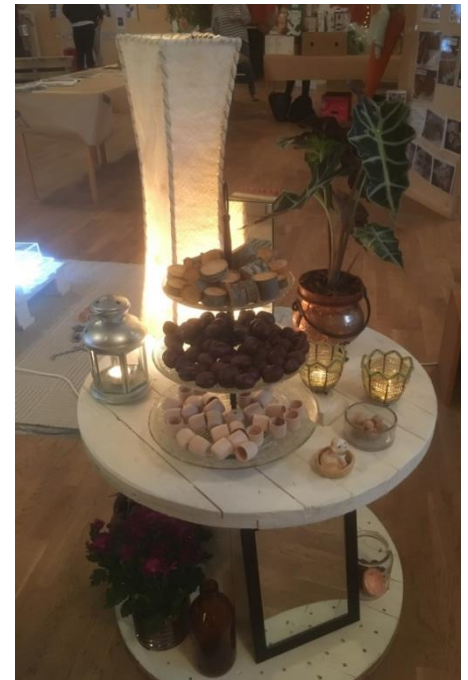
- Medforskande pedagog
- Tar vara på barnens idéer och kunskaper, uppmuntrar dem att prova sina hypoteser
- Uppmuntrar och utmanar barnens nyfikenhet och kreativitet
- Reflekterande
- Är genuint nyfiken och engagerad i barnens lek/skapande.
- Är lyhörd och närvarande i mötet med barnen
- Uppmuntrar, bekräftar, ställer öppna hur-frågor för att få barnen att tänka vidare.
- Är tillåtande och tror på att barnen kan, låter dem prova sina idéer – låter dem misslyckas.
- Ger uppdrag och utmanar. Har en medvetenhet om och tar vara på de lärsituationer som uppstår.
- Är lösningsinriktad och ser varje individs möjligheter
- Har ett respektfullt bemötande

Kreativa Nybygget

Nybygget – ett kreativt återanvändningscenter för Nyköpings kommunala förskolor. Inspirationscenter där vi har möjlighet att arbeta med barngrupper tillsammans med någon av kommunens utvecklingspedagoger. Hämta inspiration och återbruksmaterial till våra egna verksamheter.

Syftet och vinsterna med att använda återbruksmaterial:

Återbruksmaterial är ett viktigt verktyg som förstärker det entreprenöriella arbetssättet ytterligare då det bland annat bidrar till att utveckla nyfikenhet, kreativitet, fantasi och samarbete hos både barn och pedagoger. Är ett öppet, könsneutralt material som går att använda på otroligt många sätt. En viktig del i vårt arbete med Hållbar utveckling, attraktiva lärmiljöer och entreprenöriellt lärande på Korvetten. Nybygget och arbetet med återbruksmaterial har stor betydelse för vårt arbete. Både som skapande material och som kreativt återbruksmaterial i våra lärmiljöer, både ute och inne.



Systematiskt kvalitetsarbete



Verksamhetens utvecklingsområde

Att utveckla ett arbetssätt så att det stimulerar och utvecklar barnens entreprenöriella kompetenser som nyfikenhet, kreativitet, problemlösning, initiativtagande och samarbete. Vi vill också stärka barnens förmåga att kommunicera, fatta beslut och omsätta idéer till handling.

Nyfikenhetsfrågor:

- Hur arbetar pedagogerna för att stimulera barnens nyfikenhet, utforskande och lust att lära?
- Vilken roll har det kreativa återbruksmaterialet och hur bidrar det till att utveckla barnens entreprenöriella kompetenser?

Med utgångspunkt från **Labyrint**

– ett projekt som följer barnen in i deras erfarenhetsvärld

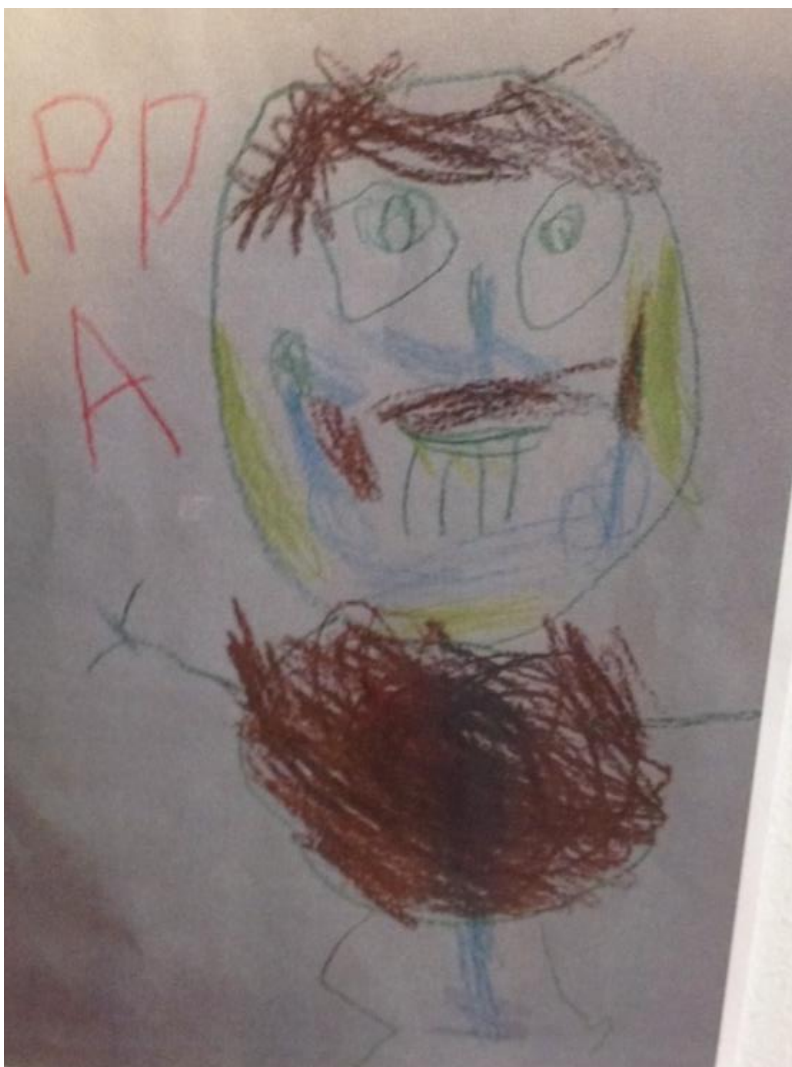


En resa som startade med barnens **intresse och engagemang** i SVT:s barnprogram **Labyrint** och resulterade i ett **projekt** som pågick under två års tid.

När de äldsta barnen på Korvetten kom tillbaka efter sommarlovet hade de tankar kring att det skulle komma en **ny robot** i den nya säsongen av Labyrint. De pratade och diskuterade mycket kring detta och **lekarna inspirerades** till stor del av barnprogrammet med sina robotar och spännande tävlingsmoment. Då vi strävar efter att arbetet ska **utgå från barnens idéer, tankar och erfarenheter** såg vi möjligheter till ett tänkbart projekt.

Jag som pedagog hade inga förkunskaper om Labyrint vilket gjorde att jag fick ge mig in i **barnens erfarenhetsvärld** som genuint **medforskande**...det här var barnens arena, deras lekvärld och jag var otroligt nyfiken på att ge mig in i den och utifrån detta **skapa utmaningar och lärandesituationer**.

Hur kan den nya roboten se ut?



- Han kan heta Mixern. Han bits.
- Den ska fisa
- Som fångar barnen med händerna
- Som Krampus, har klor
- Den ska vara as-stor och så här många år.
(visar fingrarna tio gånger)
- Han är blå.
- Stora tänder som en köttätare.
- Vassare än en vuxenkniv.

Vi pedagoger ville utmana barnens fantasi och kreativitet genom att ge dem i uppdrag att rita och berätta hur den nya roboten skulle kunna se ut.

-Vi kan bygga en labyrintbana!

Samarbete i fokus.

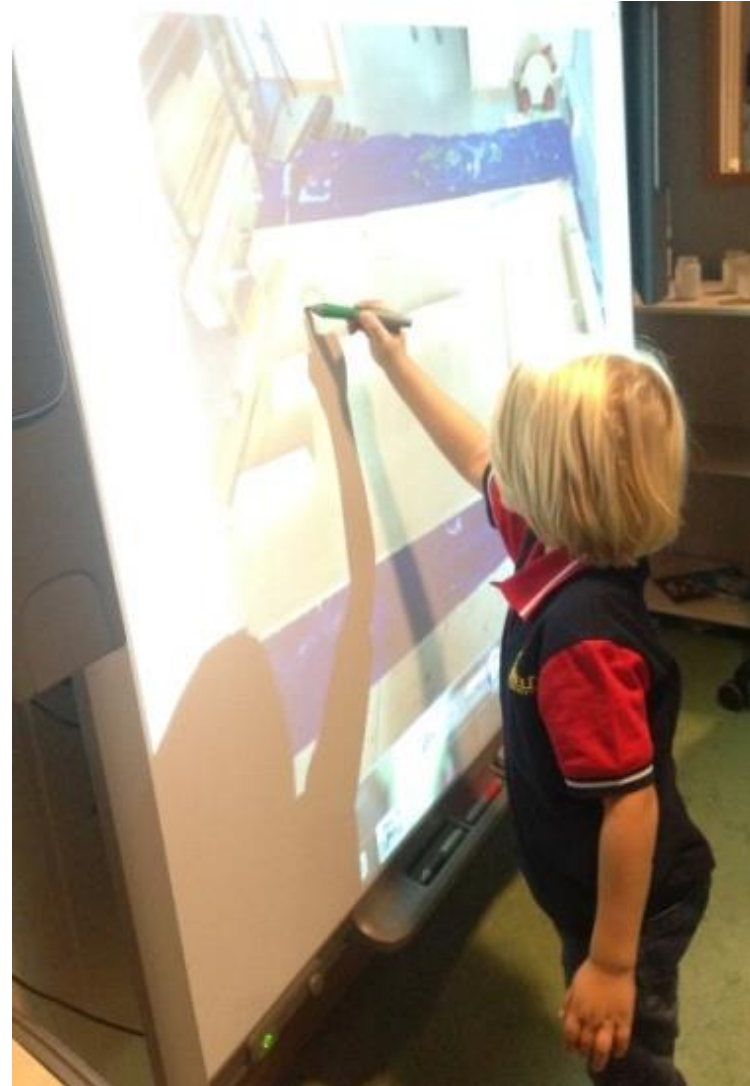
Barnen gör tillsammans en ritning på en labyrintbana – utgå från barnens idéer.



- *En fyrkant*
- *Det är olika väggar*
- *Det är stationer. En del är tomma.*

Reflektion som igångsättare

- Vi ska göra buren.
- Det ska finnas en rundel, man kan böja den.
- En rund, en snurra.
- Här kan buren vara.
- Vi behöver ett hål så att Taurus kommer in. Han har en nyckel på ryggen.



Reflektion som igångsättare

- En gemensam reflektion vid smartboarden startar dagens aktivitet. Använda t ex smartboard, gemensam brainstorming utifrån bilder/film. Reflektion/återblick som början på nästa utmaning.
- Organisera möten där barnen bjuds in och möts.
- Barnen leder reflektionsstunden och processen hamnar i fokus.
- Bilderna fångar barnens intresse och skapar reflektioner som gör att arbetet vidareutvecklas.
- Barnen bjuder in varandra i diskussionen kring sina bilder vilket skapar delaktighet. Gemensam bild ökar delaktigheten och samarbetet mellan barnen
- Inspirera varandra. Olikheter perspektiv – nya idéer

Hur vet vi att vi gör det vi säger att vi gör?

Pedagogens roll

Mod att observera och reflektera över mitt eget förhållningssätt och hur det påverkar arbetet.

Filmning som metod - **medvetandegöra** min egen roll genom filmning och analys.

Filmerna blir ett verktyg för att kritiskt granska och utveckla min pedagogroll.

Hur påverkar det jag säger och gör?

Behöver jag förändra mitt sätt att agera?

Filma för att kunna utvärdera - verksamhetens utvecklingsområde

- Om mitt förhållningssätt stimulerar barnens nyfikenhet, utforskande och lust att lära.
- Barnens relation till materialet och hur det bidrar till att utveckla deras entreprenöriella kompetenser.

Bikupa

Hur gör du för att medvetet reflektera
kring din pedagogroll?

Att ge uppdrag utifrån barnens intresse – ett sätt att undervisa

Undervisning med barnens erfarenheter och intresse som utgångspunkt.

Vi pedagoger skapar **utmaningar utifrån barnens intressen**.
Har en **medvetenhet** om vart vi ska = **undervisning i förskolan**.

Utgå från barnens erfarenhetsvärld, frågor och intressen, möta barnen där de är och utgå från detta. **Pedagogerna har ansvar** för vad barnen ska få erfarenhet av/lära sig.

Uppdrag till barnen:

Bygga en robot av återbruksmaterial tillsammans – ett grupparbete

Syfte: samarbete, återbruksmaterial, stimulera entreprenöriella kompetenser, reflektera över mitt förhållningssätt.

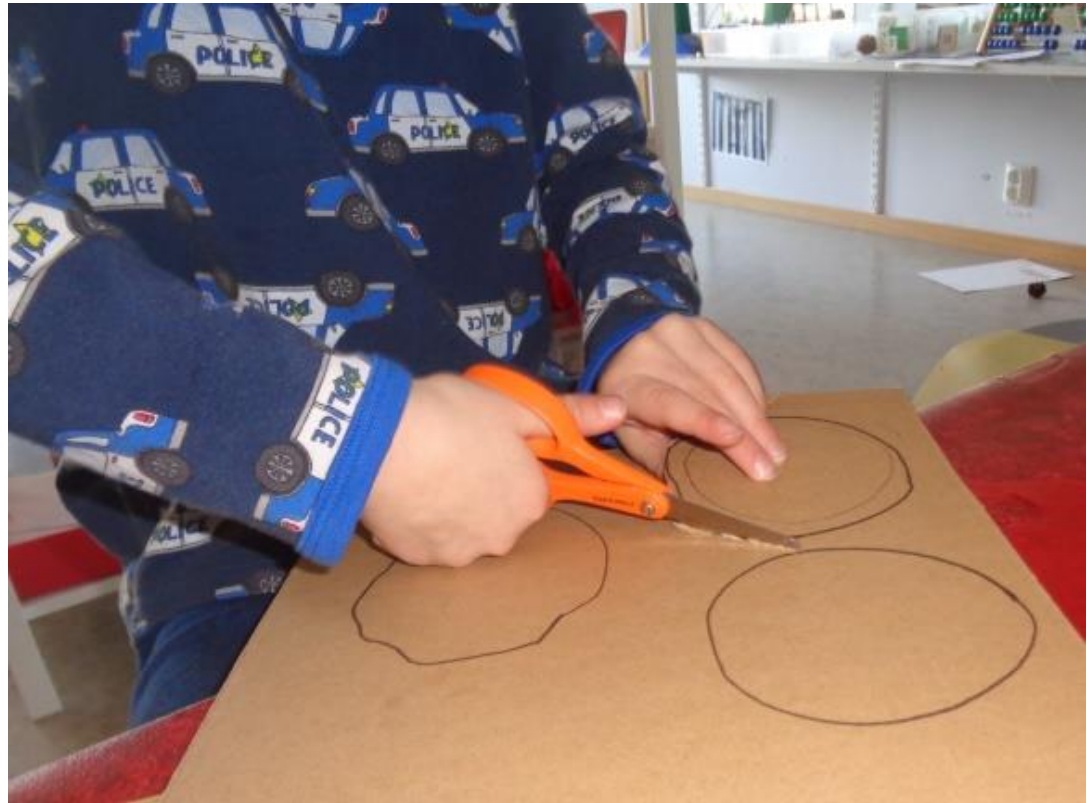


-Vi ska bygga Taurus!

-Vi behöver kugghjul, rör, smal metall, lysögon – då behöver vi lampor så vi kan släcka och tända!



Jag filmade aktiviteten genom att rigga kameran på stativ för att kunna reflektera och analysera efteråt. Genom att rigga kameran kunde jag vara en närvarande och medforskande pedagog.



Hur blev det?



Reflektion och analys

Genom att titta på filmerna, reflektera och analysera kring mitt förhållningssätt och hur materialet påverkar barnen kunde jag göra förändringar.

Att vara lyhörd för barnens egna idéer och samtidigt ge viss ledning för att barnen ska komma vidare i sitt arbete. Tydligare ledarroll, skapa förutsättningar.

När man arbetar med små barn ställs stora krav på pedagogen. Det är en utmaning för pedagogerna att driva processen framåt utan att styra. Att vara lyhörd för barnens egna idéer och samtidigt ge viss ledning för att barnen ska komma vidare i sitt arbete.

Skapa förutsättningar

- Förberedelse
- Starta med reflektion
- Förhållningssätt



Medvetenhet om sin egen roll

- Reflektera över sin egen roll
- Forska i den egna praktiken
- Ha viljan att utvecklas

Att utveckla ett entreprenöriellt förhållningssätt i förskolan innebär att **medvetet reflektera kring den egna pedagogrollen**.

Genom att **forska i den egna praktiken** kan vi göra förändringar som direkt påverkar verksamheten och pedagogens förhållningssätt. Vi behöver ha viljan att utvecklas.

Mod att reflektera kring sin egen roll – få insikter om hur mitt förhållningssätt gör skillnad

Hur utmanar vi barnens lärande?



Att skapa lärandesituationer genom lek

Hitta en ny infallsvinkel för att fortsätta utmana barnens lärande och få fatt i andra delar från läroplanen. Genom att som pedagog titta på klipp från barnprogrammen hittar vi inspiration och till nya möjligheter till lärande.

Återkoppling vid smartboarden utifrån våra filmer



Ge tillbaka dokumentationen till barnen.

Vi återkopplar vid smartboarden genom att titta på ett par filmer från när barnen gjorde Bultens verkstad förra gången. Vi reflekterar tillsammans kring filmerna.

Ge barnen nya utmaningar.

Formjakt

-uppdrag från Taurus



Vi utgår från de förkunskaper om former som barnen har från Bultens verkstad. Genom ett brev från Taurus får barnen i uppdrag att gå ut och leta former i sin närmiljö. Barnen dokumenterar själva de former de hittar med kameran.

100-språkighet

-mångfald i uttryck

Vi erbjuder barnen ett projekterande arbetssätt med många olika uttrycksformer.
100-språkighet – mångfald, möjligheter, olikheter, uttrycksformer



100-språklighet

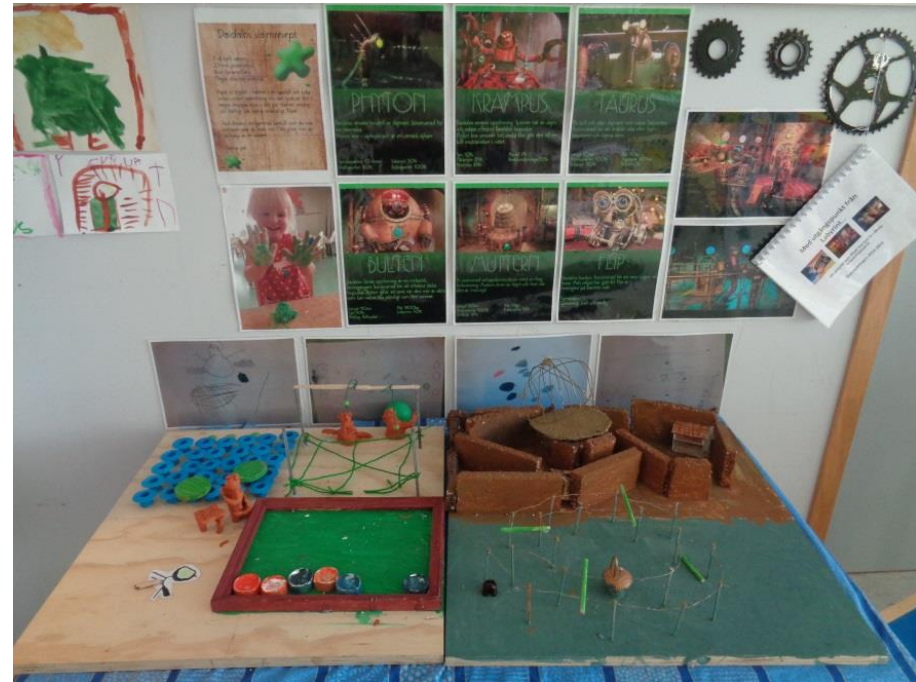
När vi utmanar barnen på olika sätt och genom många olika uttrycksformer har vi möjlighet att göra alla barn delaktiga utifrån det som intresserar dem. Barnen får möjlighet att uttrycka sig på många olika sätt utifrån det som passar dem.

Ateljékultur (som teckna, måla och arbeta med lera), skriva, lek och drama, skapande i återbruksmaterial, arbeta med digitala verktyg, bygg- och konstruktion.

Barnen får genom 100-språkligheten prova många olika tekniker som att sy, såga, arbeta med gips och papier mache, måla, klippa, mäta, limma, räkna osv.

Tillgängligt och inspirerande

Materialets betydelse för nyfikenhet, fantasi, kreativitet och motivation.
Tillgänglighet, inspirerande, uppdukat material, tillåtande.
Projektet lever i våra miljöer



Leken som drivkraft

Barnens lek är utgångspunkt och driver projektet framåt

Genom att observera och **utgå från barnens lek** kan vi fånga upp det som intresserar barnen som mest här och nu. Utifrån det **utmanar** vi barnen att skapa, konstruera, reflektera. Genom att utgå från leken och ge barnen spännande uppgifter att arbeta vidare med arbetar vi **målfokuserat** med **undervisning** utifrån barnens lek och intressen.



Bikupa

Vad innebär undervisning i förskolan
för dig som pedagog?

Undervisning – vår profession

Uppdraget är föränderligt och komplext och vi behöver reda ut begreppen för oss själva.

Pedagogen har ansvar för innehållet och behöver vara medveten om uppdraget.

Pedagogen behöver ha kunskap om de målstyrda processerna, vart vi ska, vårt uppdrag.

Kärnan i vårt uppdrag är att undervisa barnen, utgå från mötet med barnen, utmana dem, ta tillvara på alla tillfällen till undervisning.

Vi kan inte vänta på att barnen ska ta initiativ till det vi tycker att de behöver lära om. Skapa förutsättningar för lärande.

En verksamhet för barnens skull - glädje, lust, ha roligt tillsammans – bildning – ska skapa en helhet

Undervisning – pedagogernas ansvar. Lärande – sker hos barnen.

Tillföra material

- inspiration och näring till leken



- Jag vill va Daidalos.*
- Vi är barnen.*
- Ni pekar på dom ni vill ha så vänder jag upp.*
- Som på riktigt!*
- Du måste släcka livspuckar om vi tar fel.*
- Jag längtar till slajmsuget.*

- Bordet ska va brunt.
- Det ska va en spak också, en guldig. Vi har ju guldfärg!
- Vi kanske kan ta en pinne i snickarrummet.



- Vi behöver livspuckor!



Vi uppmuntrar barnen att skapa vad de behöver till sin lek. Vi använder digitala verktyg som lärplatta och smartboard som verktyg.

Barnens lek visar oss vägen

Labyrintprogrammet och dess banor är en ständig källa till inspiration för både barn och pedagoger.

Vi leker och återskapar de olika banorna och projektet är synligt och levande i våra miljöer.

Som pedagog hittar jag ständigt användbara delar i programmen.



Det råder just nu ett stort intresse för Muttern och hans bana bland barnen. De gör ofta ritningar av Mutterns bana och diskuterar hur det går till då man gör banan. Vi utgår från barnens intresse, tankar och idéer och funderar kring hur vi kan utmana dem vidare utifrån detta.

"Intresse är alltid utgångspunkten för lärande, och det är pedagogernas uppgift att leda processen vidare så att den öppnar nya vägar och bidrar till vidgad nyfikenhet. Det man är intresserad av vill man alltid utveckla och lära sig mer om." (Falk-Lundqvist, Hallberg, Leffler, Svedberg, 2011:72).



Muttern



Ritning av Mutterns bana

Vad vet vi om Mutttern?

Använder smartboarden som verktyg och reflekterar kring bilder på Mutttern och en ritning av Mutterns bana som ett barn har gjort.

Smartboarden skapar möjligheter för barnen att visualisera sina tankar och idéer.

Inspiration från korta klipp från barnprogrammet. Smartboarden som verktyg och igångsättare. Barnens teckningar som utgångspunkt.

Barnen är väldigt delaktiga och engagerade då vi brainstormar och reflekterar tillsammans. Detta visar att det vi gör är meningsfullt och lustfyllt för barnen.



Återbruks-Muttern

- Han har vita ögon som lyser, ögonen är långa.*
- Han har ögonfransar.*
- Krulligt hår.*
- Han har en livspuck på magen, han har en lång hals och rör.*



Barnens tankar om Mutterns slajmkulebana



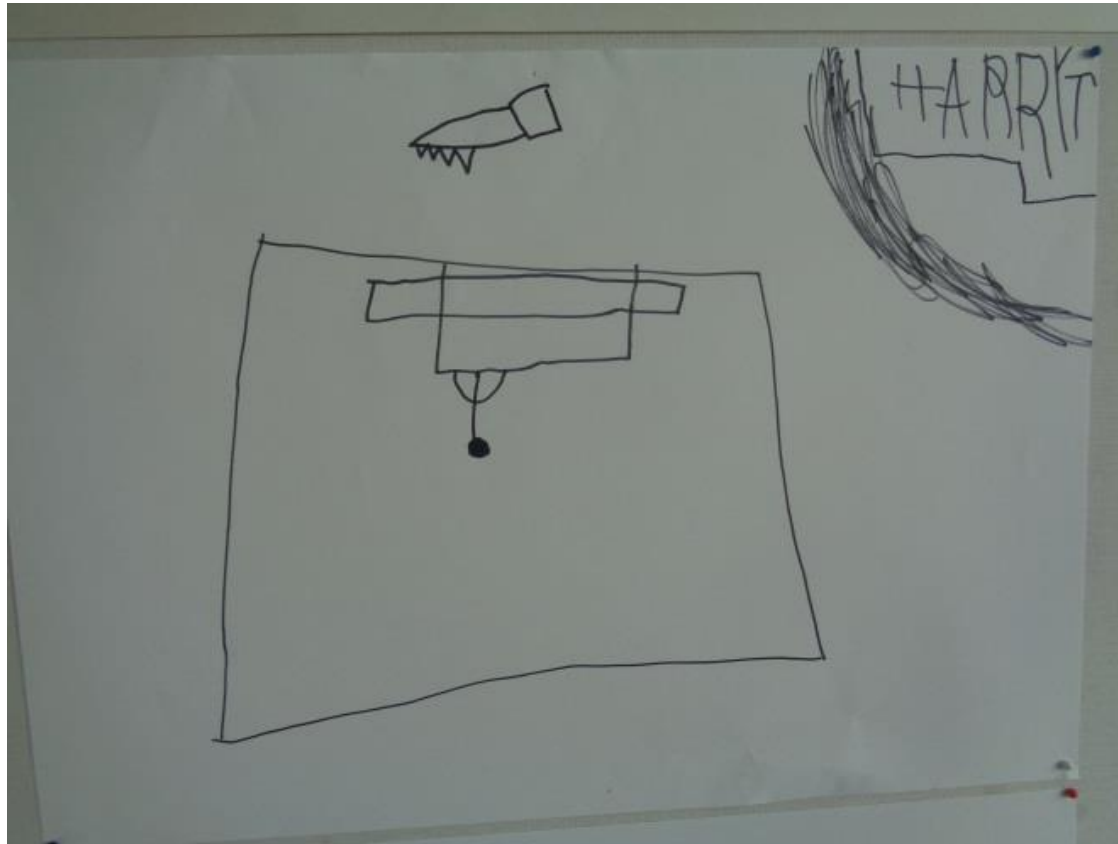
Prova olika idéer



Syftet var att barnen skall få prova sina olika idéer och hypoteser. Ta vara på olika sätt att tänka. Barnen kommer med många olika idéer hur vi ska göra slajmkulor. Pedagogerna tar vara på barnens kunskaper och ger barnen många möjligheter att förklara hur de tänker, hur något fungerar och uppmuntrar dem att dela med sig av sina kunskaper.

- Ballonger med luft/vatten
- Grönmalade apelsiner
- Slajmfyllda plastpåsar

Ritning



Vi uppmuntrar barnen att göra ritningar innan de börjar arbeta. Rita och berätta om sina tankar, kunna reflektera och diskutera med sina kamrater, kunna utgå från en gemensam bild.

Banan testas



Innan vi startar får barnen berätta hur de tror att de olika typerna av slajmkulor kommer att fungera. Vilka som kommer att rulla fort/sakta och varför. Vi vill väcka barnens tankar till olika materials egenskaper, att de ska få resonera och sedan prova. Barnen testar banan och de olika slajmkulorna. Vi filmar för att kunna reflektera efteråt kring hur de olika kulorna fungerade.

Göra film

- Digitala verktyg
- Agera och dramatisera
- Skapande
- Meningsfullhet
- Lustfyllt och spännande



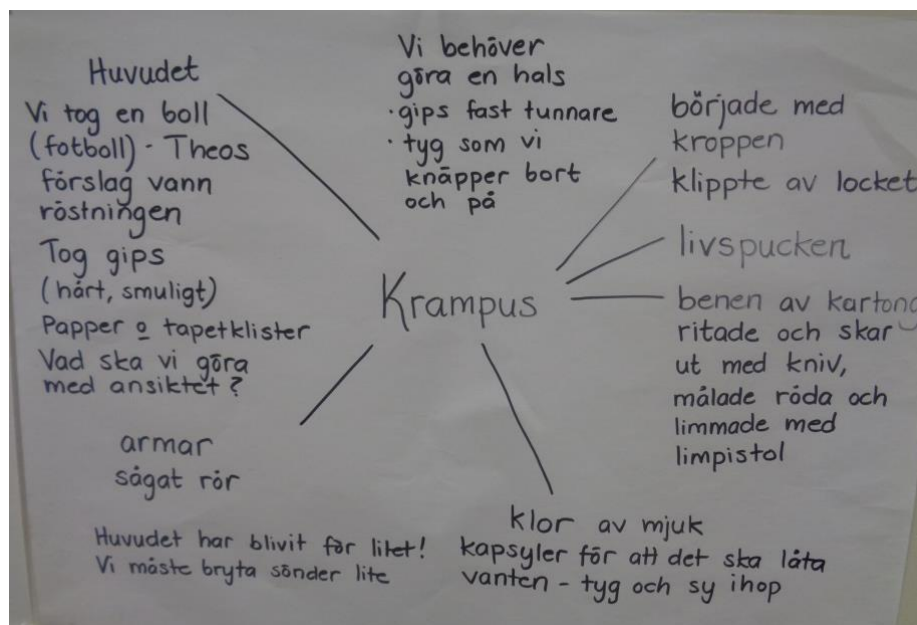
-Det känns som slajm!



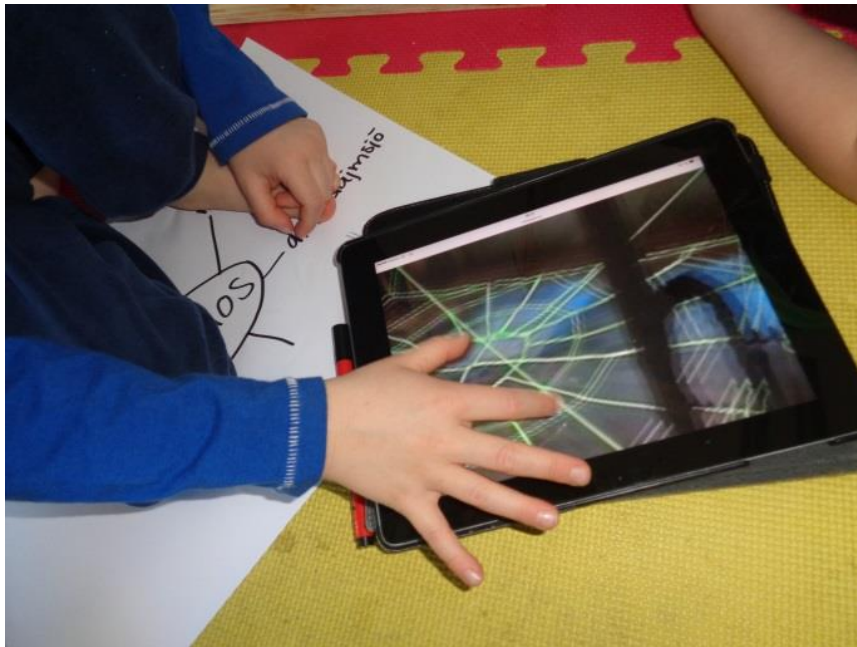
Olika idéer och tekniker när barnen skapar Krampus huvud.

Morgonmöte med reflektion

- Dela med sig av sina idéer, tankar och erfarenheter
- Processen i fokus
- Hur går vi vidare?



Planering av Krampus bana



- *Det ska vara grön tråd.*
- *Det ska vara mest där nere.*
- *En måste stå där uppe och dra upp livspuckarna, för så är det, de åker upp.*

Filminspelning



Barnen delar upp sig i lag, hittar på lagnamn, gör heja-ramsor och peppar varandra. "Lagtävlingen" mot Krampus stärker samhörigheten i gruppen. Barnen hejar på varandra, ger varandra tips och peppar varandra när de gör banan.

Vi tittar på inspelningen och reflekterar

Hur kändes det att spela in film?

- *Roligt att spela in det.*
- *Pirrigt i magen, jätte-pirrigt!*
- *Det kändes pirrigt att de andra barnen skulle titta och att ni skulle filma.*
- *Isspänd.*
- *Pirrigt.*
- *Tråkigt att jag inte fick nån livspuck.*
- *Det viktigaste är att man har kul, inte att man får livspuckar.*
- *Det var inte läskigt... men det var pytte-lite läskigt, i alla fall för mig.*

Analysfrågor

Bygger på våra nyfikenhetsfrågor och utvecklingsområde.

Viktigt att återkommande ställa oss frågor som **Hur ser vi...? Hur vet vi...?**

- Hur ser vi att vi har fångat barnens intressen och hur har vi bibehållit barnens nyfikenhet och lust att lära i vårt projekt?
- Hur ser vi att barnens inflytande har drivit projektet vidare?
- Hur har det kreativa återbruksmaterialet bidragit till att utveckla barnens entreprenöriella kompetenser?

Hur blev det?

- resultat och analys
- Insikter av vårt arbete
- Vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet som påverkat vårt arbete

- Projektet har utgått från barnens intresse och erfarenhetsvärld.
- Barnen har drivit projektet framåt.
- Projektet har genomförts av glädje och lust – det har skapat meningsfullhet och förutsättningar för att ett lärande ska ske hos barnen.
- Vi har arbetat på ett sätt som har bidragit till att stimulera och utveckla barnens entreprenöriella kompetenser som kreativitet, fantasi, nyfikenhet, problemlösning, samarbete, och drivkraft.
- Genom vårt projekterande arbetssätt har vi arbetat med stora delar av läroplanen: delaktighet, inflytande och demokratiska principer som öppenhet, respekt och solidaritet, förmågan att lyssna och reflektera, skapande i många olika uttrycksformer, teknik, naturvetenskap, skriftspråk, matematiska begrepp, bygga och konstruera i olika material, lek, drama och rörelse.

Återbruksmaterial stimulerar de entreprenöriella kompetenserna



Återbruksmaterial är ett viktigt verktyg som förstärker det entreprenöriella arbetssättet då det bland annat bidrar till att utveckla nyfikenhet, kreativitet, fantasi och samarbete hos både barn och pedagoger.

Barnen har visat intresse för att skapa robotar i olika material och där har vi också velat utmana barnen att jobba vidare utifrån sina idéer. Här utmanas barnens fantasi, kreativitet, problemlösnings- och samarbetsförmåga.

Entreprenöriella kompetenser som har stimulerats och utvecklats

- Nyfikenhet
- Kreativitet
- Fantasi
- Problemlösning
- Samarbete
- Engagemang
- Reflekterande
- Motivation
- Drivkraft
- Idériakedom



Viktiga kompetenser att få med sig ut i livet. Oavsett vilka jobb våra barn kommer att ha om 20 år så kommer de att ha nytta av att kunna kommunicera, samarbeta, lösa problem, reflektera, komma med idéer, vara nyfikna och kreativa.



Insikter och framgångsfaktorer

- Pedagogens medvetenhet
- Projekterande arbetssätt
- Barnen äger projektet
- Betydelsen av reflektion
- Återbruksmaterialets betydelse
- Skapa förutsättningar
- Meningsfullt och lustfyllt

