



SEEDS

# SEEDS RECOMMENDATIONS DANSK OVERSÆTTELSE

ANBEFALINGER OM, HVORDAN MAN  
IMPLEMENTERER KOMPETENCER RETTET IMOD  
DET 21. ÅRHUNDREDE



# ANBEFALINGER OM, HVORDAN MAN IMPLEMENTERER KOMPETENCER RETTET IMOD DET 21. ÅRHUNDREDE

## 1) SYNLIGGØR DET ENKELTE BARN'S KOMPETENCER OG STYRKER

Det er vigtigt at udfordre sine egne antagelser og forudindtagelser, lige gyldigt om de handler om opfattelsen af et enkelt barn, aldersgruppe, køn eller etnicitet. Når de forbereder læringsaktiviteter, vil pædagoger ofte have antagelser om, hvad et barn kan eller er i stand til at gøre. Men alle børn ikke er ens og har muligvis ikke de samme muligheder. Når man arbejder med kompetenceudvikling, er det en god idé at skabe læringsmiljøer og -områder, hvor barnets individuelle kompetencer og styrker bliver synliggjort for både pædagogen og barnet. At arbejde på at give børnene forskellige roller i samarbejde og synliggøre deres styrker og kompetencer for dem selv såvel som andre kan understøtte deres evner til at samarbejde, opbygge forhold samt deres selvtillid. At blive klar over, hvad de er gode til, vil give børn mere selvtillid, men også at gøre andre børn opmærksomme på det kan være fordelagtigt, da det kan fremme bedre samarbejde og social inklusion mellem børnene. Derudover vil det hjælpe pædagogen med at tage udgangspunkt i barnets synspunkt og understøtte det enkelte barns læringsvej og udvikling.

## 2) LÆR AT SKABE VÆRDI MED UDGANGSPUNKT I INDIVIDET

Når læring finder sted, er individet altid centrum for læringen. Det er fra individet, at både motivation til at lære og evnen til at skabe mening i forhold til at koble ny viden til forhåndsviden kommer. SEEDS-projektet har fokus på *en social entreprenærskabs-tankegang*, der handler om at skabe værdi for andre. Change Maker-pædagogikken, en af metoderne i SEEDS-pædagogikken, er udviklet på baggrund af forskning indenfor entreprenørskabsuddannelse og beskriver forskellige aktivitetsstadier, der kan understøtte udviklingen af en entreprenørskabs-tankegang ved at finde løsninger på problemer i dynamikken mellem et individuelt og kollektivt perspektiv.

Processen starter med **MIG**. Her fokuserer man på barnet, hvem de er, og hvad der er vigtigt for dem. Herefter går man videre til **VI** og samler børnene i en gruppe. Når grupper arbejder sammen, italesætter og reflekterer de konstant over deres egen forståelse i forhold til de andre i gruppens. Det er her, at fællesskabet grundlægges, at dets identitet skabes og udfordres, nogle gange endda trues. Derfor vil der altid vil være plads til at rykke mellem, hvem man er, og hvem man er som et medlem af gruppen **VI** henviser ikke kun til gruppen, men også til hele daginstitutionen, lokalsamfundet og andre fællesskaber. Processen bevæger sig så videre til **UDFORSKNINGSFASEN**, der er karakteriseret ved at stille spørgsmål, observere og endda afprøve forskellige metoders,





materialers og digitale værktøjers begrænsninger. I udforskningsfasen udforsker og undersøger gruppen et problem eller en situation ved at fokusere på:

- *Hvilke ressourcer og teknologiformer, der bruges*
- *Hvem der er involveret; deres færdigheder og ekspertise såvel som deres indbyrdes forhold*
- *Hvor praksissen finder sted, specifikt i hvilken kontekst*
- *og til sidst, hvordan praksissens udspiller sig i den givne kontekst.*

Herefter kommer **EKSPERIMENTERINGSFASEN**, hvor pædagogen og børnene eksperimenterer med, hvad man kan gøre ved en bestemt problemstilling ved at kombinere forskellige metoder, materialer og digitale værktøjer, der ikke er blevet afprøvet før. Det sidste stadie er **KONSOLIDERINGSFASEN**, hvor der plads til at teste og afprøve. Problemet er løst, når gruppen som helhed er enige om, at løsningen fungerer for dem. Det der gør den, når der skabes værdi for både individet og fællesskabet som helhed. Det betyder, at man kan eksperimentere, søge nye og innovative måder at løse problemer på og afprøve mulige løsningsforslag sammen. Det eksperimenterende fællesskab bevæger sig frem og tilbage i Change Maker-modellen og skaber værdi for det selv og andre igennem alle faserne.

### 3) FREM NYSGERRIGHED SOM DRIVKRAFTEN FOR LÆRING GENNEM LEG

For at fremelske en entreprenærskabstankegang hos mindre børn er det vigtigt at designe læringsaktiviteter og -miljøer, der understøtter dette mål. For eksempel ved at tage udgangspunkt i barnets eget synspunkt, nysgerrighed og motivation for at gøre læringsprocessen aktiverende og meningsfuld. Den pædagogiske tradition, som de fleste daginstitutioner i Europa har tilfælles, er baseret på at lære gennem leg, udforske og følge det enkelte barns nysgerrighed og interesse. Nogle pædagoger taler om at følge "barnets sti", når de afvikler læringsaktiviteter i daginstitutioner.

I dette projekt kom dette til udtryk i aktiviteter, hvor børnene havde mere eller mindre indflydelse på aktiviteternes indhold. Nogle gange stillede et barn et spørgsmål eller udviste interesse for et emne, som pædagogen så tog udgangspunkt i i deres aktivitet, for eksempel ved at planlægge en hel aktivitet omkring emnet. I andre tilfælde var det pædagogen, der satte rammen for aktiviteten, hvorefter de lod børnene bestemme, hvilket retning man skulle gå, og hvad man skulle undersøge indenfor emnet. Nogle pædagoger udtrykte et behov for at ændre den rolle, de spillede i aktiviteten alt efter, hvilken slags læring de ønskede at facilitere. Nogle gange talte de "foran børnene" for at vise dem ting eller fortælle dem noget, de skulle have at vide. Andre gange talte de "på linje med børnene" og var en del af aktiviteten, hvor de påtog sig en aktiv rolle, blev nysgerrige og udforskede sammen med børnene uden at dirigere dem, men ved at følge og arbejde sammen med dem. På andre tidspunkter talte pædagogerne "bagved børnene" ved at slippe tøjlerne, lade børnene lege og gøre som de havde lyst til i aktiviteten og kun støtte dem, hvis der var behov for det – alt dette for at give plads til fri leg.





#### **4) GIV BARNET MOD PÅ AT UDFORSKE, AFPRØVE OG FEJLE**

For at udvikle en entreprenørskabstankegang er det altafgørende at have modet til at sætte sig selv i situationer, hvor man kan fejle. For at være kreativ og innovativ skal man kunne udforske og afprøve ting, hvilket nødvendigvis kan føre til potentielle fejltagelser. Faktisk lærer vi mere af vores fejltagelser end af vores succeser, fordi de fører til nye opdagelser og kan inspirere os til at se løsninger eller muligheder, som vi ikke tidligere kunne se. Dette kræver dog et miljø, hvor der er plads til at fejle, og hvor det opfattes som en del af udforskningsprocessen. Så for at inspirere børn til at engagere sig i udforskningsaktiviteter er det vigtigt, at pædagogen sætter pris på processen, hvor man udforsker og afprøver, fremfor at de leder efter det rigtige svar. De skal sammen med børnene undersøge, hvad de lærer, når tingene ikke går som planlagt, eller hvis de fejler. Det kan være fordelagtigt for pædagogen at give slip på kontrollen over aktiviteten og lade børnene udforske deres egen agens. De lærer nemlig mere ved selv at finde svar end ved at få svaret fortalt. Når man afprøver idéer, er det vigtigt, at der er plads til at have en åben diskussion. Prøv på ikke at give børnene svar eller løsninger, men at støtte dem i deres egen jagt ved at stille åbne spørgsmål. Følg op på spørgsmålene med konkrete afprøvninger og op på disse med, at børnene deler refleksioner og viden med hinanden. Det kan også være fordelagtigt at arbejde med kollaborativ læring imellem børnene. De kan dele deres synspunkter og indblik med hinanden og hjælpe hinanden med at finde løsninger. Man skal altid sikre sig, at man har skabt et trygt miljø, hvor der ikke er nogen forkerte svar, men hvor alle svar bliver accepteret som mulige løsningsforslag og læringsmuligheder. Når man beder børnene om at reflektere over noget og dele viden med hinanden, kan man understøtte deres udvikling af kommunikative kompetencer og lære dem demokratiske kompetencer som at lytte til hinandens synspunkter, acceptere at der er mere end en mulig løsning osv.



## CONTACT

---

### PROJECT WEBSITE

[www.seeds-project.eu](http://www.seeds-project.eu)

---

### PROJECT MANAGER

Daycare Department, Vejle Municipality

Skolegade 1, 7100 Vejle, Denmark

Website: [www.vejle.dk](http://www.vejle.dk)



### PROJECT PARTNERS

