



Verksamhetsplan för Äventyrspedagogik

Kvarnens Förskola

Avdelning Ugglan



Innehåll

Syfte och vision

Struktur/ Arbetssätt

Våra mål och koppling till styrdokument/arbetsplaner

Koppling till värdegrunden

Verksamhetsplanen har sammanställts av:

Anna Sjölin

anna.sjolin@vetlanda.se

Märit Johansson

marit.johansson@vetlanda.se

Kvarnens Förskola
Norrvägen 8
574 34 Vetlanda

Syfte och vision

Vår förskola har 6 avdelningar. På vår avdelning Ugglan som är en 5 årsavdelning har vi en profil i Äventyrspedagogik. Vår gemensamma vision på förskolan är **”Vi utbildar barn för framtiden genom att se barnens unika förmågor samt tillsammans främja en hållbar utveckling”**

Äventyrspedagogiken är vårt verktyg för att på ett spännande och roligt sätt få in läroplanen i verksamheten. Äventyrspedagogiken genomsyrar verksamheten, vi ”lever” i vårt Äventyr under hela läsåret.

Vårt syfte är att stimulera barnens fantasi, empati, lekglädje och kreativitet, och utveckla deras problemlösningsförmåga. Vi vill utveckla lusten att lära, ge spännande upplevelser som engagerar barnet. Gemensamma upplevelser stärker gruppdynamiken. Att stärka gruppen medför också att man stärker individen och att alla känner sig trygga. Ett barn som känner trygghet och tillhörighet kan tillgodogöra sig kunskaper på ett bättre sätt.

Struktur/ Arbetssätt

I början på höstterminen startar vi upp med ett kortare Värdegrundsäventyr. Vi lär känna barnen och ser deras intressen och förmågor samt förbereder dem inför kommande utmaningar. Äventyret är riktat mot att skapa diskussioner om ”hur man är en bra kompis”

Efter detta när barnen blivit hjälpredor till vår sagofé Miranda i Sagovärlden, startar vårt stora Äventyr som innehåller flera fortsättningsäventyr. Varje läsår skapar vi ett nytt Äventyr med en specifik inriktning. Vi använder skogen som arena, genom en Sagoport kommer vi in på Sagostigar där vi möter olika karaktärer. Vi stöter på olika uppdrag som ska lösas, en del på plats i skogen eller hemma på förskolan emellan Sagostigarna. Dessa leder fram till en slutgiltig upplösning.

Det är vår sagofé Miranda som skickar ut oss på uppdragen. Dit reser vi på vår magiska flygande matta som tar oss till sagans och fantasins värld. Någon karaktär blir den vi ska hjälpa med ett grundproblem och denna träffar vi kontinuerligt under året. Allt leder fram till att grundproblemet löser sig och uppdragen avslutas. Det goda segrar över det onda.

På höstens föräldramöte informerar vi föräldrarna om vår verksamhet och uppmuntrar dem att ta del av Äventyret som kontinuerligt läggs ut på vår hemsida, samt växer fram på en vägg på förskolan. Denna dokumentation använder vi för att reflektera kring upplevelserna tillsammans med barnen.

Ett läsår innehåller.

- kamratövningar
- sagostigar med problemlösningar/lärandesituationer
- återkommande möten med karaktärerna
- uppdragslösning/ avslutning

Vi har en mall (se bilaga) för Äventyrets upplägg

Våra mål och koppling till styrdokument/arbetsplaner

Lustfyllt lärande

Förskolan ska sträva efter att varje barn utvecklar sin nyfikenhet och sin lust samt förmåga att leka och lära.

Genom Äventyrspedagogiskt arbetssätt stimuleras alla sinnen. Fantasi är kanske det starkaste inlärningsredskap som en pedagog kan använda sig av. Vi bygger vår story i Äventyret tillsammans med barnen. De engageras känslomässigt och problemlösningarna vi ställs inför triggas både fantasin och kreativiteten, detta i sin tur ökar barnens lust att söka verklig kunskap. Barnen får även inspiration till sin lek.

Motorik

Förskolan ska sträva efter att varje barn utvecklar sin motorik, koordinationsförmåga och kroppsuppfattning.

Genom att de olika Sagostigarna är i skogen i varierad terräng, och att en del av uppdragen är fysiska utmaningar så jobbar vi med kroppens motorik och rörelse. Så även i kamratövningarna.

Språk

Förskolan ska sträva efter att varje barn utvecklar sin förmåga att lyssna, reflektera och ge uttryck för egna uppfattningar och försöker förstå andras perspektiv.

Utvecklar nyanserat talspråk, ordförråd och begrepp samt sin förmåga att leka med ord, berätta, uttrycka tankar, ställa frågor, argumentera och kommunicera med andra..

Utvecklar intresse för skriftspråk samt förståelse för symboler och deras kommunikativa funktioner.

I Äventyrspedagogiken får barnen ta del av och uppleva en berättelse, reflektera kring det, delge varandra sina upplevelser och känslor. Vi använder rim och ramsor, utmanar med nya ord och frågeställningar som de måste söka kunskap om. Vi använder oss av symboler och skriftspråk under Sagostigen för tex fällor och olika uppdrag.

Matematik

Förskolan ska sträva efter att varje barn utvecklar sin förståelse för rum, form, läge och riktning och grundläggande egenskaper hos mängder, antal, ordning och talbegrepp samt för mätning, tid och förändring.

Utvecklar sin förmåga att använda matematik för att undersöka, reflektera över och pröva olika lösningar av egna och andras problemställningar.

Vi integrerar matte i Äventyrspedagogiken genom att konstruera Sagoäventyret så att barnen måste tillämpa matematiska kunskaper som tex mängd, vikt, antal och ordning, Vi använder oss av enkla kartor, lägesbegrepp och former. Vi vill att barnen ska bli inspirerade till att utveckla matematiskt tänkande.

Natur och teknik

Förskolan ska sträva efter att varje barn utvecklar sin förståelse för naturens olika kretslopp och för hur människor, natur och samhälle påverkar varandra.

Utvecklar sin förmåga att urskilja teknik i vardagen och utforska hur enkel teknik fungerar.

Utvecklar sin förmåga att bygga, skapa och konstruera med hjälp av olika tekniker, material och redskap

Vi vistas i naturen och utforskar vad den har att erbjuda. Det är i skogen de flesta upplevelserna i Äventyret sker, vi använder den som arena när vi formar uppdraget. Ger möjlighet till att forska på något specifikt som berörs i Äventyret.

Uppdragen i Äventyren ska stimulera till att söka kunskap, samtala och väcka tankar om vår miljö. Tillsammans jobbar vi med vårt förhållningssätt till natur och miljö, vår delaktighet i naturens kretslopp.

I våra olika uppdrag har vi möjlighet att lägga in teknik, experimentera med konstruktion och material. Uppmuntra egna idéer.

Koppling till värdegrunden

Förskolans värdegrund och uppdrag

Förskolan ska lägga grunden för ett livslångt lärande. Verksamheten ska vara rolig, trygg och lärorik för alla barn som deltar. Delaktighet och tilltro till den egna förmågan ska grundläggas och växa.. Flickor och pojkar ska ha samma möjligheter att pröva och utveckla förmågor och intressen.

Förskolan vilar på demokratins grund. Vi ska uppmuntra och stärka barnens medkänsla och inlevelse i andra människors situation samt utveckla barnens förmåga till empati och omtanke om andra. Ansvarskänsla och social handlingsberedskap ska grundläggas.

I Äventyrspedagogiken har värdegrundsarbetet en central plats. Genom starka gemensamma upplevelser skapas en sammanhållning och en trygghet i gruppen. Barnen lär sig samarbeta och att alla behövs. De har möjlighet att komma med idéer och påverka berättelsen och uppdragen. I Sagoäventyret möter vi karaktärer som på olika sätt behöver vår hjälp. Barnen tränas i att sätta sig in i olika karaktärers situationer.

Bilaga: Mall för arbetsstruktur över Äventyret:

- Barnen får träffa Miranda. Får Sagoskolans Lagar. Erbjudande om att bli hjälpredor i Sagovärlden. Upp till bevis!
- Kontinuerlig dokumentation påbörjas. Läggs på hemsidan och växer fram på vägg på förskolan
- Kamratbanor/samarbetsövningar
- Vi bestämmer ett värdegrundsäventyr. Rekvisita, förbereder skog, roller, tänker ut dilemman, uppdrag
- Barnen får första uppdraget av Miranda till Värdegrundsäventyret
- Reser på Värdegrundsäventyr med problemlösning
- Jobbar i smågrupper om "hur man är en bra kompis"
- Fastställer regler för Ugglan
- Kamratbanor/samarbetsövningar (återkommande)
- Backspiegel/reflektion
- Vi bestämmer årets Sagoäventyr. Rekvisita, förbereder skog, sätter roller(karaktärer)
- Grundproblemet presenteras. Bakgrundsberättelse
- Träna på fällor. Smygträning. Förberedande för Sagostigen.
- Vi bestämmer pedagogiska mål för Sagostigen
- Resa till Sagovärlden. Möte med karaktär. Uppdragslösning
- Fortsatt problemlösning på förskolan. Forskning.
- Resa till Sagovärlden för avslut på delproblem
- Backspiegel/reflektion. För barnen och för pedagoger (har vi nått mål?)
- Äventyret fortsätter... Följetångsäventyr. Samma procedur i ca 3 -4 Sagostigar
- Fortsatt kontakt med uppdragsgivaren
- Slutgiltig upplösning av grundproblemet. Det goda segrar över det onda.
- Den kontinuerliga dokumentationen sammanställs. Ett häfte till varje barn.