

# Äventyrspedagogik

Spännande lärande



Sven-Gunnar Furmark

# Äventyrspedagogik

Spännande lärande

Kort version

© Sven-Gunnar Furmark, 2009

Sven-Gunnar Furmark

0920-26 96 50, 073-077 60 50

# Äventyrspedagogik

---



## Baserad på forskning och erfarenhet

Äventyrspedagogiken baseras på teorier och forskning om hur vi lär oss, framförallt på den pedagogiska tillämpningen av den senaste hjärnforskningen, så kallad *neuropedagogik*. Den baseras dessutom på en gedigen erfarenhet av praktiskt arbete med barn, ungdomar och vuxna.

## Anpassad för förskolan, skolan och fritis

Äventyrspedagogiken är i första hand anpassad till skolans, förskolans och fritis verksamhet, men arbetssättet kan med fördel tillämpas även inom den sociala barn- och ungdomsverksamheten och andra verksamheter där man arbetar med barn och ungdom. Äventyrspedagogiken består i praktiken av många olika metoder och arbetssätt som kan anpassas till olika åldrar, från 3-4-åringar till vuxna.

## Helhetspedagogik

Äventyrspedagogiken utgår från övertygelsen att en av skolans viktigaste uppgifter är att skapa möjligheter för den enskilde individen att växa och utvecklas. Endast genom att satsa tid, energi och resurser på detta växtarbete kan den mer ämnesbetonade undervisningen bedrivas effektivt. Äventyrspedagogiken spänner över både detta växtarbete och inläring av traditionell kunskap. Därigenom integreras också två av skolans viktigaste mål i äventyrspedagogiken: dels att eleven utvecklar kunskap inom olika områden och att hon/han utvecklas som individ. På så sätt innebär äventyrspedagogiken en helhetssyn på lärande där den personliga växten och gruppens positiva utveckling går hand i hand med skolans mer traditionella uppgift att generera kunskap inom olika ämnesområden.

## Projektarbete/ämnesintegrering/hållbar utveckling

I de äventyrsbaserade projekt som jag kallar för *Sagoäventyr*, *Actionäventyr* och *Miniäventyr* arbetar man i projektform. De flesta av skolans ämnen och kunskapsområden kan integreras. Svenska, matte och engelska kan alltid integreras i de olika äventyren, och övriga ämnen beroende på vilket tema man valt att arbeta med. Oavsett vilket tema man arbetar så kopplar man alltid innehållet till hållbar utveckling.

## Livsfrågor

Äventyren ger ofta starka känslomässiga upplevelser och fungerar därför bra som utgångspunkt för diskussioner om existentiella frågor. Det kan vara diskussioner om kamratskap, tillit, hjälpsamhet och andra viktiga relationsfrågor, men det kan också vara diskussioner som knyter an till temat, till exempel om vår miljö, universums mysterium, mm. Äventyrspedagogiken ger på så sätt utmärkta möjligheter att relatera lärandet till livsfrågor och större sammanhang.

## Samarbetskompetens

För att skolarbetet ska fungera bra, måste eleverna tränas i *grupparbetskompetens*, d v s förmågan att tillsammans med kamraterna arbeta och lära i grupp. En helhetssyn på lärande innebär att träning av elevernas sociala kompetens ges stort utrymme. Arbetet med individ- och grupputveckling kan naturligtvis bara lyckas om det genomsyrar hela verksamheten. Det innebär att man ser på individ- och grupputveckling som en *kontinuerlig process* i vilken äventyrspedagogiken är *ett* av flera sätt att främja den processen.





## Mobbingförebyggande arbete

I äventyrspedagogikens olika metoder tränar man samarbete, stärker tillit och kamratrelationer. Flera av metoderna passar därför utmärkt i skolans mobbingförebyggande arbete.





# Syftet med äventyrspedagogik

---






Äventyrspedagogiken innebär ett sätt att se på undervisning och utveckling ur ett helhetsperspektiv, där kunskap i viktiga frågor och olika ämnen integreras med hälsoarbetet, på ett sätt som engagerar hela människan. Syftet är att erbjuda ett spännande arbetssätt som ...

-  sätter kunskap, hälsa och personlig växt i centrum,
-  skapar möjligheter att lära sig på ett sätt som känns meningsfullt och som skapar ett stort engagemang,
-  tar upp existentiella frågor och frågor som är viktiga för barn och ungdomar av idag,
-  nyttjar utemiljön och naturen som arena för upplevelser och lärande.

## Äventyrspedagogiken ska ge kunskaper ....

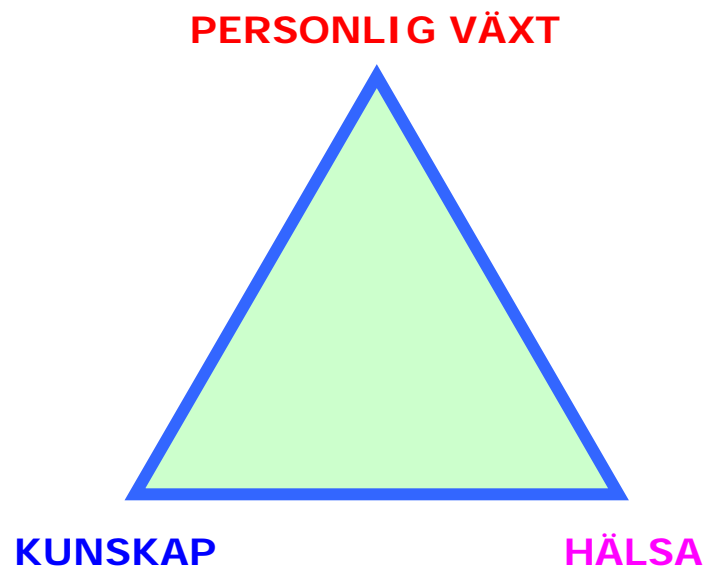
-  inom olika kunskapsområden/ämnen,
-  om hur jag arbetar och samarbetar på ett bra sätt i en grupp,
-  om hur *jag* fungerar i nya situationer och i en grupp,
-  om hur *jag* lär mig (metalärande).

## ... utveckla hälsa ur ett brett perspektiv:

-  Rörelse och fysiska aktiviteter – fysisk hälsa
-  Utomhusvistelse – fysisk hälsa
-  Självkänslan stärks – psykisk hälsa
-  Kamratrelationerna stärks – psykosocial hälsa
-  Klassens sammanhållning stärks – social hälsa

... främja personlig växt genom att ...

- 🌀 stärka självförtroendet och självkänslan,
- 🌀 utveckla mod och företagsamhet,
- 🌀 utveckla ledaregenskaper



# Pedagogisk plattform

---

## Pedagogiska utgångspunkter

- ☀️ Samarbetsbaserat lärande
- ☀️ Upplevelsebaserat lärande
- ☀️ Erfarenhetsbaserat lärande
- ☀️ Emotionellt lärande
- ☀️ Uppdragsbaserat lärande
- ☀️ Multipla utmaningar
- ☀️ Vi lär oss på olika sätt

## Samarbetsbaserat lärande

Vi lär oss bättre i grupper där samarbetet struktureras så att alla behövs och ingen kommer undan. För att det ska fungera bra, krävs att vi metodiskt tränas i att arbeta i grupp.



### Fördelar

- ★ Jag förstår fakta bättre
- ★ Jag blir mer motiverad
- ★ Jag får en mer positiv syn på skolan
- ★ Jag utvecklar kamratrelationerna
- ★ Jag får en bättre självbild

## Upplivelsesbaserat lärande

Jag lär mig effektivt om jag ...

- ✦ får uppleva med hela kroppen och många sinnen,
- ✦ blir känslomässigt berörd och engagerad,
- ✦ reflekterar över och ger uttryck för det jag upplevt,
- ✦ bearbetar mina upplevelser, så att jag får ny kunskap,
- ✦ och slutligen får testa mina nya kunskaper.



## Erfarenhetsbaserat lärande

### Steg 1:

Inled arbetet inom ett tema eller kunskapsområde med att låta barnen berätta för varandra eller skriva om de föruppfattningar de har om kunskapsområdet, baserade på sina subjektiva erfarenheter och föreställningar. Värdera inte – det får vara hur "fel" som helst!



Hallå där!

Jag är inte en tom låda som ska fyllas med kunskap

### Steg 2:

Sedan är det dags för det vetenskapen säger oss om det aktuella kunskapsområdet, genom läromedel och dig (läraren/pedagogen).

### Resultat:

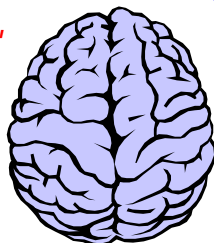
Barnen aktiveras i lärprocessen på ett helt annat sätt, och det är i själva mötet mellan barnets "naiva bild" av verkligheten och vetenskapen, som lärandet blir meningsfullt.



## Emotionellt lärande

För att lära sig effektivt, tänka eller skapa, måste barnen ha ett känslomässigt engagemang.

Hjärnan stimuleras av starka kontraster, nya inslag och känsloladdade situationer



Hjärnan kommer lättare ihåg det som är starkt "emotionellt färgat"

Hjärnans uppmärksamhetssystem aktiveras lättast när känslorna engageras

## Uppdragsbaserat lärande

I spännande filmer och böcker utför hjälten ett uppdrag, t ex Frodo i *Sagan om ringen*. I äventyrsprojektet får barnen ett uppdrag, som är baserat på en story. Uppdraget används som en pedagogisk metod, och i det ligger en oerhörd kraft som man kan dra nytta av i temaarbetet.



1. Barnen/ungdomarna arbetar med ett tema
2. Äventyret introduceras med en fiktiv story som är kopplad till temat
3. Storyn leder till ett uppdrag
4. Uppdraget förbereds – Grupperna diskuterar, analyserar och utvecklar strategier
5. Uppdraget genomförs = Äventyret
6. Uppdraget/äventyret efterarbetas

## Multipla utmaningar

Vi är skapta för utmaningar. Utan utmaningar utvecklas vi inte!

### Sociala utmaningar

- Arbeta och samarbeta i grupp
- Utveckla kamratrelationer

### Fysiska utmaningar

- Rörelse – Lära med hela kroppen



### Kognitiva utmaningar

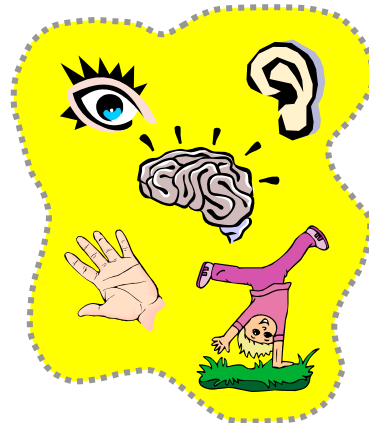
- Lära sig viktiga saker
- Diskutera och lösa problem
- Utveckla strategier

### Psykiska/emotionella utmaningar

- Övervinna rädslor – Våga göra saker

## Vi lär oss på olika sätt

1. Vi lär oss med hela kroppen
2. Vi lär oss med alla sinnen
3. Vi har olika inlärningsstilar och intelligenser



# Äventyrspedagogik i praktiken

---

Äventyrspedagogik består i praktiken av flera olika metoder eller program. Här nedan presenteras dessa kort.

## Kompiskonceptet

- Kamratövningar
- Kamratbanor utomhus
- Kamratbanor i gymnastiksal

## Äventyrskonceptet

- Sagoäventyr
- Actionäventyr
- Miniäventyr
- Mörkeräventyr
- Mixäventyr (bebyggelse + närområde/skog)
- Stadsäventyr

## Övriga koncept

- Smart Kids
- Äventyrsorientering
- Äventyrsgympa
- Kul på skidor
- Skolgårdsprojekt – Klätterbanor

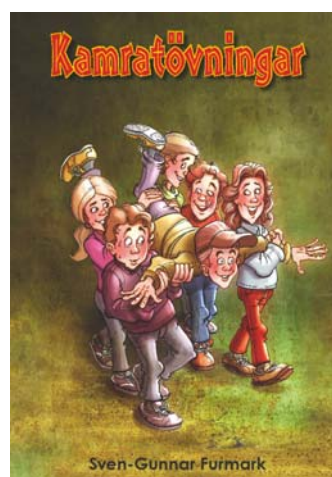


Kompiskonceptet består av två metoder – *Kamratövningar* och *Kamratbanor* med samma syfte. De ska ses som en del i skolans, förskolans och fritidsverksamhetens kontinuerliga arbete med att utveckla barns och ungdomars sociala kompetens.

I kompiskonceptet tränar man inte enbart sociala färdigheter, utan också motorik, kreativitet (problemlösning) och ledarskap. Man kan använda sig av olika roller, t ex ledare, uppgiftsexpert, peppare och observatör.

## Kamratövningar

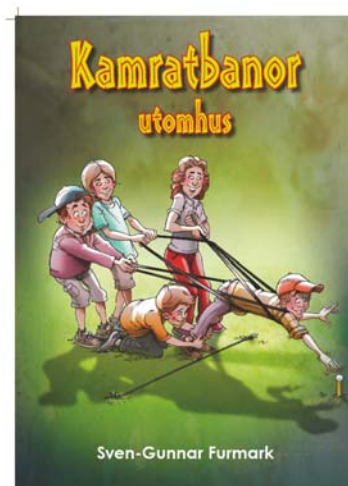
Kamratövningarna kan göras inne och ute året runt, även i snö, och kräver lite eller ingen material. Grupperna får uppgifter som de ska lösa. Dessa kan göras på olika svårighetsnivåer och är mer eller mindre fysiska. Lämplig ålder är från ca 4 år till vuxna.



## Kamratbanor

En kamratbana består av ett antal stationer som man bygger upp i ett grönområde. Vid stationerna löser grupperna uppgifter som kan göras på olika svårighetsnivåer och som är mer eller mindre fysiska.

Kamratbanan är portabel – materialet kan enkelt transporteras och stationerna byggs upp på olika ställen. Man kan också bygga upp kamratbanor inne i en gymnastiksal. Lämplig ålder är från ca 8 år till vuxna.



# Äventyrskonceptet

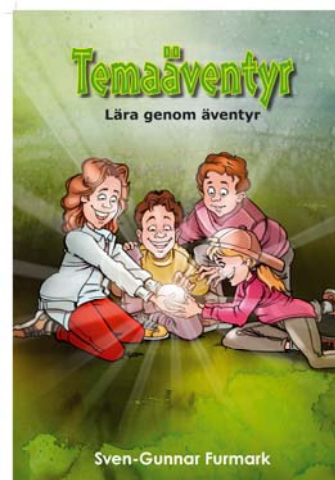


- Sagoäventyr
- Actionäventyr
- Miniäventyr
- Mörkeräventyr
- Mixäventyr
- Stadsäventyr

Gemensamt för de olika formerna av äventyr är att man arbetar i projektform, och att viktiga frågor, temakunskap, ämneskunskap och hållbar utveckling integreras. Projektet utgår från en fiktiv berättelse som leder till ett uppdrag. Genomförandet av uppdraget sker oftast i skogen, och kan liknas vid en spännande film eller bok, t ex *Sagan om ringen*, men istället för att bara läsa boken eller bara se filmen, går barnen/



ungdomarna "in i boken/filmerna" och deltar aktivt i den med alla sinnen och hela kroppen. Istället för att identifiera sig med hjältarna i boken/filmerna blir de själva hjältar. Gemensamt är också att barnen/ungdomarna arbetar i grupper och att man måste samarbeta för att klara av uppdraget.



*Sagoäventyren* kan anpassas för barn ca 3-12 år och *Actionäventyren* för från ca 10 år och uppåt. *Miniäventyren* är helt enkelt mer eller mindre förenklade varianter av *Sagoäventyren* och *Actionäventyren*.

Både *Sagoäventyren* och *Actionäventyren* kan genomföras i mörker. *Mörkeräventyr* är oerhört spännande, men kräver erfarenhet – det kan lätt bli fel! De pedagoger/lärare som arrangerar mörkeräventyr bör själva ha deltagit i fortsättningskursen i äventyrspedagogik, där de fått lära sig att arbeta med mörkeräventyr.

*Mixäventyren* genomförs i ett bebyggt område där närmiljön kan bestå av en park, skogsdunge eller skog.

*Stadsäventyren* genomförs i ren stadsmiljö.

# Övriga koncept

## Smart Kids

Smart Kids kan enklast beskrivas som ett annorlunda och spännande sätt att testa sina kunskaper inom ett ämne/tema. Konceptet passar alla åldrar från ca 7 år till vuxna.



## Äventyrsorientering

Äventyrsorientering är miniäventyr där man tränar sig i att orientera och hitta med hjälp av en karta. Kan anpassas till alla åldrar från ca 7 år och uppåt.

## Äventyrsgympa

Man bygger upp spännande rörelselandskap som barnen/ ungdomarna inte kan motstå. Rörelseaktiviteterna kombineras med samarbetsträning och ledarskapsträning, och man kan också integrera viktiga kunskapsområden som t ex miljö.



## Kul på skidor

Kul på skidor-konceptet består av olika lekar, aktiviteter och miniäventyr på skidor. Tanken med aktiviteterna är att de ska ge barn och ungdomar positiva upplevelser i samband med skidåkning, och ju fler positiva upplevelser de får, desto större är chansen att de kommer att fortsätta med skidor när de blir äldre.



## Skolgårdsprojekt – Rörelsebanor / Klätterbanor

Barn attraheras av lekmiljöer med spännande och rejäla utmaningar. Rörelsebanorna och klätterbanorna är utformade på ett sådant sätt att barnen i regel inte klarar av alla moment direkt, utan först efter mer eller mindre långvarig träning. Det betyder att de kan återkomma till banorna under flera år eftersom det hela tiden finns nya utmaningar.