

”Vi må gerne lege i garderoben”

Formål:

Færre ressourcer er et vilkår i vores arbejde. Ved at kombinere tankesættet bag nudging med brug af digitale medier, vil vi frigive ressourcer i spidsbelastede situationer, her garderoben. Dette giver større arbejdsglæde, faglig tilfredshed og forebygger udbrændthed. En gevinst er også, at der i løsningen arbejdes med barnets læring på flere planer.

Mål:

- Øge arbejdsglæde, faglig tilfredshed og forebygge udbrændthed
- Øget kvalitet af arbejdet
- Gennem indre motivation arbejde med alle børns udvikling af de syv kompetencer
- At der frigives tid til at pædagoger kan være i nærvær med de børn der reelt har brug for det
- Udligne forskelle
- Udfordre de ressourcestærke

Indhold:

Færre ressourcer er som sagt et vilkår. Flere af os har som konsekvens af dette, måtte italesætte overfor personalet, at det at få tøj på og komme på legepladsen i spidsbelastninger – typisk middagsstunden hvor alle går ud – ikke længere er en pædagogisk aktivitet, men en praktisk handling.

Al den gode læring der sker lige der, må vi finde frem og skabe i andre situationer.

En beslutning der fjernede følelsen af ikke at gøre sit arbejde godt nok. Men den hjælp ikke på al den uønskede læring der følger med på trods. Vi nævner blot nogle af disse:

Kun en voksen er tilstede i garderoben til at vejlede og støtte op om barnets udvikling og målet – kollegaen sidder med de andre børn alene ved spisebordet. Mens Anton får hjælp, har en lille gruppe valgt at ”smutte” ned i huset og lege med vand, to andre bliver uvenner, den ene mangler sprog, den anden slår. Ida der får hjælp, vil i hvert fald ikke have det regntøj på pædagogen lægger frem, hun har taktile vanskeligheder og mere tøj er et helvede, så hun skriger. Imens kommer Inge ind, hun skal hente Jonas ... pædagogen føler sig udstillet, hun gør det bedste hun kan, men føler sig utilstrækkelig.

Som dage og uger går, forstærkes den negative læring blandt børnene, det er svært at forsvare fagligt, men også personligt.

Vi ønsker at overføre det vi kender fra nudging, skabe noget der får børnene til at gøre det vi ønsker, fordi det for dem bliver en leg.

De syv kompetencer skal tænkes ind i projektet og kunne ses i hele garderobesituationen.

Børnenes garderober skal have monteret en form for tablet, Der skal udvikles et program/spil der kan følgende:

- Symboler der viser et barn i forskellige vejr-situationer, regn, sol, skyet Når barnet har orienteret sig ved at kigge ud, klikker det på det billede der passer til dagen
- Barnet vil nu guides, skridt for skridt i at finde det tøj frem der er relevant, samt guides i at få det på.

- Der skal være en motivation. Digitale klistermærker. De skal samle et antal, eks. dinosaurer, prinsesser, kæledyr.... Når barnet lykkedes må det vælge et klistermærke. Der skal være mulighed for at få ekstra klistermærker, eks. hvis barnet har hjulpet en kammerat. Man skal kunne komme et level op, her kan det handle om at barnet har lært så meget at guidningen er mindre detaljeret.
- Når færdighederne er automatiseret, øverste level, skal der være en form for vedligeholdelse, så barnet bliver ved med at være motiveret.

Økonomi:

Gennemførelse:

Inddrage produktionsskole, It-skole i programudvikling. Her mangler vi hjælp til hvor vi konkret kan henvende os.

Tablets til alle garderober kan være både dyre og svære at finde plads til, der kan være noget "logistik" med opladning. Så måske kunne ophængning strategisk af touchskærme med begrænset funktion være en mere realistisk løsning. Her skulle designet være som vi har beskrevet ovenfor, men med billeder af børnene så de kan registrere deres "belønning".

Vi går i gang i starten af 2017 med at finde samarbejdspartnere og lave en tidsramme for projektfasen. Projektgruppen samles og inviterede personaler til fokusgruppeinterview, som del af evalueringen.

Observationer på børnenes læring skal foregå på udvalgte antal børn i perioden, på opstart og løbende over hele perioden.

Vi vil bruge resultater fra kommende screening i program for læringsledelse.

Kompetencerne vi henviser til er "klar til læring":

Robusthed

Behovsudsættelse

Nysgerrighed

Automatisering

Gode omgangsformer

Vedholdenhed

Selvregulering

Projektdeltagere:

Projektgruppen består af daginstitutionsledere fra 5 forskellige daginstitutioner. Projektet tænkes gennemført alle fem steder.

Lisbeth Østergaard, Tryllefløjten

Stinne Møller Jespersen, Øster Snede Børnehus

Kirsten Holst Nielsen, Søstjernen

Susanne Lund, Råup/Skjold Fællesinstitution

Helle Eglin, Barrit Børnehus