

LPP för Socialt samspel genom skapande, multimodala, estetiska läroprocesser och lek

Förstärka socialt samspel genom skapande verksamhet, multimodala, estetiska läroprocesser med elevinflytande, värdegrund och genus i tankarna.

Bedömning utifrån LPP

Sari Johansson



Beskrivning av elevgrupp

LPP:n och bedömningen i är skriven för årskurs 3 om 28 elever. Eleverna i denna klass tycker mycket om få uttrycka sig i skapande verksamheter så som att måla, rita, framställa bilder och eller med egna berättelser, konstruera olika saker (hus, rum mm) sy, formge mm. Skapande aktiviteter samt dynamiska gruppkonstellationer har verkat fruktsamt gälände samspel och uppskattar då varandra trots sina olikheter och umgås med kamrater de vanligtvis inte leker med. De leker gärna att de är artister (melodifestival mm) och klär ut sig. Elever uppskattar gemensamma samlingar där alla får bli hörda, komma till tals och efterfrågar även samlingar om konflikter uppstått. Det sociala samspelet är dock svårt, de har uppstått hierarkier där några barn bestämmer ”allt” och manipulerar ut andra. Elever behöver ytterligare stöd i att förstå potentialerna med samspel, även i andra former än i akutare situationer eller Olweus möten som konfliktlösning.

Syfte

Vårt huvudsyfte är att förstärka det sociala samspelet under hela läsåret. Eleverna ska få större känsla för det positiva som kan uppstå i samspel med andra i olika aktiviteter, inte bara under fritidssamlingar. Detta genom skapande och lekfulla aktiviteter och multimodalt med estetiska läroprocesser. Skolans uppdrag och värdegrundsarbete sker i en *social och kulturell mötesplats*, där gemensamma erfarenheter [...]skapar utrymme och förutsättningar för ett lärande och en utveckling där olika kunskapsformer är delar av en helhet. Skolan ska sträva efter att vara en levande social gemenskap som ger trygghet och vilja och lust att lära. (Lgr 11, s.7,10) Vi ser vikten av att fånga ”lärandet i flykten” samt att arbeta efter begreppet ”learn by doing” och en levande verksamhet där lusten att lära är grundläggande. Vi tror att lust förutsätter samspel.

I skolarbetet ska de intellektuella såväl som de praktiska, sinnliga och estetiska aspekterna uppmärksammas”. (Lgr 11, s, 10)

Självkänslan påverkar [...]barnets förmåga att lära[...]barns sociala status i gruppen har ett visst samband med deras skolprestationer och skolanpassning. I skolåldrarna utvecklas successivt barnets självständighet. Barnet utvecklar i allt högre grad en egen identitet och egna intressen. Denna utveckling pågår i nära samspel med andra. Kamratgruppen och dess värderingar blir allt viktigare. (Allmänna råd, s, 23-24)

Syftet är även att bidra till att elevens studier inte begränsas av kön eller av social eller kulturell bakgrund. (Lgr 11, s, 17) Skapande arbete och lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet.(Lgr 11, s, 9)

Lek och kompisar (socialisering, gemenskap, grupptillhörighet mm) poängterats som bland det viktigaste för barn under fritidstiden enligt styrdokument och de allmänna råden. Fritidsaktiviteter är sällan statiska utan mer levande, omprövande och ska stödja elevernas erfarenheter och spontana nyfikenhet där vi kan ta till vara lärande. *Vårt syfte är att eleverna ska få vara ”aktiva skapare” av sin egen utveckling.*



Långsiktigt mål för ämnet Socialt samspel

Sociala samspelet ska övergripande förstärkas. Underförstått tydliggöra för barnen för hur sambanden mellan delaktighet och inflytande i olika former av grupparbeten. Här ingår även att utveckla förmågan till respekt och integritet och att förstå att man kan och får tänka olika och ändå vara vänner.

- ✓ Eleverna ska genom skapande grupparbeten få utveckla tillit, självkänsla, förmågor och sina intressen oberoende av könstillhörighet. (Lgr 11, s, 8). Lekaktiviteter som gynnar samma aspekter.
- ✓ Genom skapande aktiviteter få större förståelse för människors sätt att tänka, lära och uppleva sig själva och omvärlden. Öva upp förmågan att kommunicera sitt skapande.(Lgr 11, s, 20)
- ✓ Få en ökad medvetenhet om vilka normer och värderingar som media uttrycker exempelvis gällande könsroller och kroppsideal.(Allmänna råd, s, 26)
- ✓ ”När det gäller de mer renodlade kunskapsmålen ska fritidshemmet bidra genom sina erfarenheter av en utforskande och laborativ och praktisk metodik.” (Allmänna råden, s, 12).

Skapande aktiviteter och leken ska användas som verktyg för att verka identitetsskapande och stärkande gällande (kamratskap och respekt) där utrymmet för den fria leken är en förutsättning. Sociogram¹ ska kontinuerligt användas som verktyg och stöd.

¹ Ett **sociogram** är ett diagram som avbildar sociala kontakter i en grupp, det vill säga ett socialt nätverk av människor. Sociogram används bland annat av lärare för att synliggöra elever som är utanför socialt.



Konkreta mål: skapande, multimodala och estetiska läroprocesser (ateljé och studio) och lek.

Eleverna ska öva upp sitt ”seende” och ”lyssnande” och förmågan att kommunicera om sina och andras verk. Öva upp vår tolkningsförmåga genom att ha samtal där, vad, hur, varför, vad vi upplever det vi observerar? Reflektera över grupparbets för och nackdelar. Eleverna är med och skapar stimulerande miljöer, rum i rummet inne och ute.

- ✓ Interaktiv högläsning, framställa berättelse i halvklass i klassrummet med Whiteboard, papper & pennor
- ✓ Modellering och konstruktion med lera och gips (enskilt och gruppvis)
- ✓ Bildanalys genom Informativa bilder [...] hur de är utformade och fungerar. (Lgr 11, s. 21) exempelvis reklambilder och bilder eleverna tagit med själva eller som gjort intryck på dem, kommunikativa förmågan ska utvecklas.
- ✓ Storyline² till Tema (givna) Samarbetesförmåga och språklig förmåga ska utvecklas
- ✓ Gestaltning av tema i studio kopplad till Storyline
- ✓ Fotografera, filma, föra reflekterande dokumentationer och överföra bilder av sina verk till dator
- ✓ Skapa inomhus och utomhus spel
- ✓ Leklotterier (ta med fotnot som beskriver)

² **Storyline** är en [pedagogisk metod](#) där undervisningen byggs upp kring en [berättelse](#) som löper som en röd tråd genom undervisningen. Elevernas förståelse används som utgångspunkt för vidare studier. Arbetssättet kommer ursprungligen från [Skottland](#). 1965 fick man en ny läroplan som föreskrev ämnesövergripande undervisning. Storyline utvecklades som ett svar på detta. I Sverige har arbetssättet används sedan 1990-talet.

Arbetsätt

Enskilt och grupparbeten om 2-7 elever, halvklass och helklass. Pedagogens förhållande till eleverna ska genomsyras av lyhördhet, respekt för individen, förebildsamhet, tydlighet, visa empati i tanke och handling. Ge positiv men allra viktigast ge konstruktiv feedback. Öppenhjärtat redovisa, diskutera olika värderingar och uppfattningar. Arbeta förebyggande och motverka diskriminering och kränkande behandling. Barnen behöver fortfarande stöd av vuxna men också ökade möjligheter att ta ett eget ansvar. Ofta pendlar barn i dessa åldrar mellan frigörelse från och beroende av vuxna. Ju äldre barnet blir desto viktigare blir kamraterna och gruppsamvaron blir mer central. Fritidshemmet kan bidra till att barn utvecklar en tillit till sig själva och sin egen förmåga i denna process.(Allmänna råd, s, 24)

- ✚ Interaktiv högläsning går ut på en berättelse utvecklas kommer till genom samläsning och diskussioner där olika kopplingar genom att lyssna till varandra kan ske till texten. Textens får växa fram och illustreras i och med elevernas interaktion i och med gissningar, muntliga ord, skrivna ord och illustrationer.
- ✚ Vi modellerar, konstruerar och formger med sandavtryck i gips. En kamrats ansikte i lera. Vi skapar ett ”drömfritids” i 3D. Bra material och olika verktyg samt materialvård ingår.
- ✚ Vi tar en stadspromenad och fotar reklam som vi sedan analyserar utifrån fria former som genus och värderingar. Vi gör egen reklam och ”veckans nyhet”. Vi diskuterar bilder från olika synvinklar från media (Tv, tidningar & Film och internet) både lärarvalda som elevvalda.
- ✚ Vi arbetar med storyline genom att använda färdiga storylinemallar som vi sedan ska gestalta, skapa rekvisita och framföra vår storyline och tema i en studio med musik och scenigensättningar (belysning mm). Exempel på teman: De fyra elementen, genus, kamratskap, trakassering, skola, fritid och elevernas egna påhitt!
- ✚ Öva på att använda olika sätt att dokumentera (kamera, video och datorn)
- ✚ Formge och skapa egna analoga spel samt leksaker, både befintliga och efter egen fantasi med hjälp av litteratur om spel och lekar.

Bedömning

Bedömningen utgår från hur förmågor utvecklade i namnet av socialt samspel där både individuella insatser som dynamiska samspel elever emellan sker utan lärare som proximalt. Förmågorna som de beskrivs i ”The big five”³ används som stödmaterial under de pedagogiska

³ Analysförmåga, Kommunikativ förmåga, Metakognitiv förmåga, Förmåga att hantera information och Begreppslig förmåga.

<http://www.lararnasnyheter.se/pedagogiska-magasinet/2011/11/08/lagg-krutet-pa-big-5>



processerna, de sätts även upp på väggarna i olika lokaler för eleverna själva att läsa som en sol där strålarna är förmågorna som ska utvecklas. Vi arbetar mot formativ bedömning och mer informellt lärande. Allt kan inte bedömas enligt oss, den fria leken exempelvis.

Dokumentation

Vi kommer att använda oss av sociogram, rumsobservationer, lekobservationer (leksignaler) och sokratiska samtal där dialog, kommunikation och samtalsförmåga dokumenteras av grundlärare för att kunna följa samspeletsprocesser. Vi och eleverna dokumenterar genom foto, film, text och portföljer samt utställningar. vi ska kunna följa vår process och både bedömas samt bedöma oss själva, lärare som elever. Eleverna får även fylla i frågor om de aktiviteter vi gjort i namnet av LPP:n. Utvärdering görs med och av eleverna samt av oss grundlärare separat. Föräldrarna ska ges tydlig information om sitt barn situation och vårt arbetssätt och kommer att få ta av LPP:n, bli inbjudna till vernissager, multimodala uppsättningar, spela spel barnen skapat under föräldrafikan och andra tillfällen.