

# Entrepreneurskab i børnehaven

En pædagogisk tilgang med læringsmål, aktivitetsforslag og principper



**FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB**  
MEDLEM AF JA WORLDWIDE

## **ENTREPRENØRSKAB I BØRNEHAVEN**

**En pædagogisk tilgang med læringsmål, aktivitetsforslag og principper**

*Louise Wisler Glenthøj og Anders Rasmussen*

ISBN 978-87-92167-45-3 (pdf)

ISBN 978-87-92167-46-0 (tryk)

Copyright © 2017

Fotografisk, mekanisk eller anden gengivelse af dette materiale eller dele af det er ikke tilladt ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

1. udgave, december 2017

Forlag

Fonden for Entreprenørskab

Ejlskovsgade 3D

DK - 5000 Odense C

E-mail: [post@ffe-ye.dk](mailto:post@ffe-ye.dk)

*Udarbejdet af*

Louise Wisler Glenthøj, Fonden for Entreprenørskab

[Louise.Wisler@outlook.com](mailto:Louise.Wisler@outlook.com), 2211 0020

Anders Rasmussen, Fonden for Entreprenørskab

[anders@ffe-ye.dk](mailto:anders@ffe-ye.dk), 2925 0675

*Særlig tak til*

Daginstitutionen Pakhuset og pædagogerne Tina Ekelund og

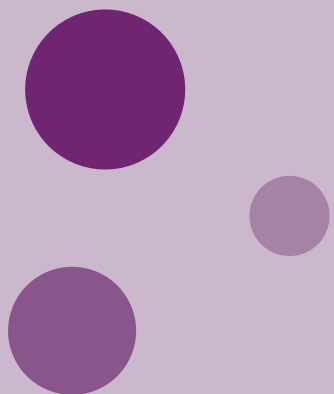
Stine Skaane Pedersen, Maria Brask pædagog v. Børnehaven

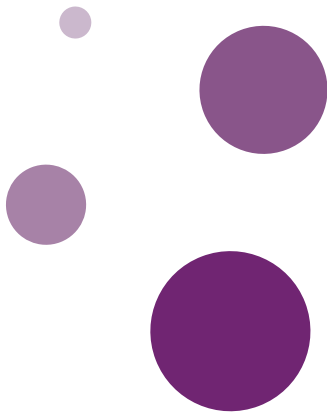
Sansehuset og Anna Ehrlin, fil. dr. i musikvidenskab, docent

i pædagogik og universitetslektor i didaktik v. Mälardalens

Högskola.

**”... en frisættende  
pædagogisk mulighed for  
at give flere mennesker  
større indflydelse på  
egen tilværelse”**





# Entreprenørskab i børnehaven

Fonden for Entreprenørskab ønsker at bidrage til en udvikling af den pædagogiske praksis gennem viden, ideer og principper for, hvordan en entreprenørskabs-pædagogisk tilgang kan understøttes i hverdagen i danske daginstitutioner. Denne pædagogiske tilgang er en "... frisættende pædagogisk mulighed for at give flere mennesker større indflydelse på egen tilværelse"<sup>1</sup>. Med andre ord en mulighed for at børnene opdager en glæde og interesse ved selv at være deltagende i egen hverdag, og en mulighed for at lægge grundlaget for børnenes interesse i og mod på at skabe deres egen fremtid.

Forskning pointerer, at netop børnehaven<sup>2</sup> er et godt miljø for udvikling af entreprenørielle kompetencer, holdninger og adfærd<sup>3</sup>, men forskning har også vist, at den pædagogiske hverdag kan hæmme denne udvikling. Derfor er det vigtigt at vide, hvordan den pædagogiske praksis kan forme et læringsmiljø, hvor alle børn har lige mulighed for at udvikle sig til mennesker med mod på tilværelsen, med lyst til selv at forme denne, mennesker som er nysgerrige og som har interesse for og forståelse af fællesskabets

vigtighed. Personlig udvikling og kreativitet indgår i de pædagogiske læreplaner i dagtilbudsloven §8, og i forslaget til de nye læreplaner og *Master for en styrket pædagogisk læreplan* fra 2016<sup>4</sup>. Som noget nyt beskrives det eksempelvis, at børnene skal lære at finde kreative og innovative løsninger på udfordringer, de skal turde at begå fejl, at slippe deres fantasi løs og at famle<sup>5</sup>. Kreativitet er udgangspunktet for idégenerering, og innovation er den proces, hvori den kreative idé bliver vurderet i forhold til sin værdi for herefter at blive handlet på og udført ud i praksis<sup>6</sup>. Derfor indgår innovation som begreb implicit i dette materiales forståelse af entreprenørskabspædagogikken.

Dette materiale er tænkt som et pædagogisk værktøj til at understøtte og italesætte den del af den pædagogiske praksis, som allerede lægger sig op ad en entreprenørskabspædagogisk tilgang. Materialet bidrager med viden, principper og idéer til at tydeliggøre dette arbejde og henvender sig til professionelle, som ønsker inspiration til, hvordan de i deres pædagogiske praksis kan etablere rum for udviklingen af børnenes entreprenørielle kompetencer.

<sup>1</sup> Rasmussen & Moberg, 2016.

<sup>2</sup> Egen oversættelse af "Preschool" med beskrivelse af en aldersgruppe på 3-5år (Ehrlin, 2015b)

<sup>3</sup> Senkane, L. refereret i Ehrlin, 2015b

<sup>4</sup> Børne- og Ungdomspædagogernes Landsforbund [BUPL], 2017; Dagtilbudsloven, 2016; Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling, 2016b & 2016a.

<sup>5</sup> Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling, 2016a.

<sup>6</sup> Tanggaard, 2016





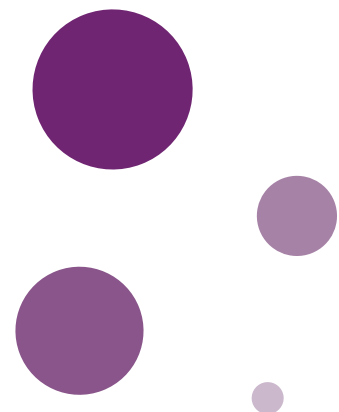


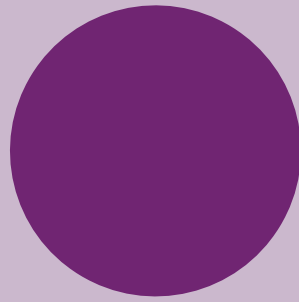
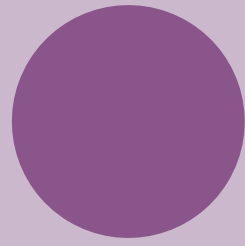
# Pædagogik og entreprenørskab

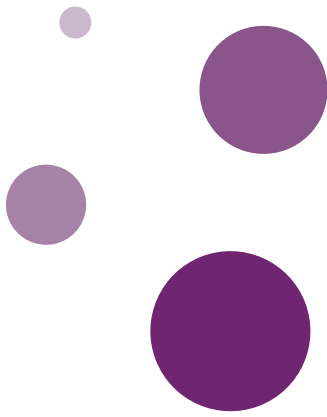
## ENTREPRENØRIELLE KOMPETENCER

I forskningsøjemed kan man ikke finde en entydig beskrivelse af, hvilke færdigheder og ressourcer, som skaber det entreprenørielle menneske. I folkeskolen arbejder man ud fra fire dimensioner: *kreativitets-, handlings- og omverdenskompetencen samt individets personlige ressourcer*<sup>7</sup>. De fire dimensioner består i et dialektisk forhold, som betyder at de gensidigt udvikler og er afhængige af hinanden. Det vil sige, at barnet skal have mod og lyst til at udvikle en idé, selvtillid til at handle på idéen og føre den ud i nærmiljøet. Det er vigtigt at have for øje, at de tre kompetencer ikke er statiske men har indflydelse på hinanden. Eksempelvis kan den pædagogiske praksis gennem arbejde med kollektiv kreativitet i børnegruppen skabe grobund for en interesse i og forståelse af fællesskabets vigtighed og dermed også udvikle børnenes handlings- og omverdenskompetence.

<sup>7</sup> Rasmussen & Fritzner, 2015







## Handlingskompetencen

at handle og udføre, samarbejde og kommunikere verbalt og nonverbalt.

Handlingskompetencen består i handlingen, en dimension som giver børnene erfaring med dét at skabe, arbejde sammen med andre og kommunikere ved eksempelvis at kunne spørge om råd og bede om hjælp. Handlingskompetencen handler derfor også om at famle og fejle - trial and error, hvilket fremhæver vigtigheden af, at pædagogerne agerer inspirerende frem for instruerende<sup>12</sup>. Derudover er det også vigtigt, at børnene har lov til at gå legende til en opgave, at de kan deltage aktivt og bidrage til aktivitetens proces<sup>13</sup>. For at deltage aktivt i eksempelvis samarbejde, er det vigtigt at føle, at man kan bidrage med noget. Børn som samarbejder, "... udvikler sig socialt, emotionelt og kognitivt"<sup>14</sup>. Det må derfor også betyde, at børn ved samarbejde øver sig i at kommunikere, ved eksempelvis at spørge om hjælp eller tilbyde hjælp. Samarbejde stimulerer ifølge forskning og teori også til kreativitet og en udforskende læring<sup>15</sup>. Med inspiration er handlingskompetencen dermed også central i sin kobling til kreativitetskompetencen gennem samarbejdet.

<sup>8</sup> Tanggaard, L. refereret i Danmarks Evalueringsinstitut [EVA], 2017

<sup>9</sup> Tanggaard, L. 2010;2011;2014 refereret i Tanggaard, 2016

<sup>10</sup> Hammershøj, 2013

<sup>11</sup> Hammershøj, 2013

<sup>12</sup> Tanggaard, L. refereret i EVA, 2017.

<sup>13</sup> EVA, 2017

<sup>14</sup> Svinth, L. refereret i EVA, 2014

<sup>15</sup> Williams og Sheridan (2006), refereret i Svinth, 2013

## Kreativitetskompetencen

at skabe, overskride, tænke divergent, tænke på tværs, sanse, eksperimentere, problemløse, samarbejde og vurdere.

Kreativitetskompetencen består i barnets lyst og evne til at agere kreativt, og børnehaven kan stimulere til opfindsomhed hos børnene<sup>8</sup>, hvorfor et pædagogisk fokus på kreativitet også kan sætte rammerne for fremme kreativitet og nysgerrighed. Det kræver systematisk og kontinuerligt arbejde med kreativitet i daginstitutionen, men det vil give børnene mulighed for at agere kreativt på en anden måde end den, som er til stede i hverdagen<sup>9</sup>. Pædagogisk handler det om at gøre plads til, at barnet kan være legende og eksperimenterende i sin tilgang til ny viden og erfaringer. Et eksempel på kreativitet og processen heri er legen - fantasiuniverset er det kreative produkt, som de legene skaber, og der hvor legen udspiller sig<sup>10</sup>. Eksempelvis overskrider barnet sig selv i legen i og med, at barnet åbner op for de andre verdener og gennem sansningen forsøger at forstå<sup>11</sup>.



## Omverdenskompetencen

at møde andre kulturformer, samfundets indretning, andre familieformer, at møde egen og andres opfattelse af "verdenen".

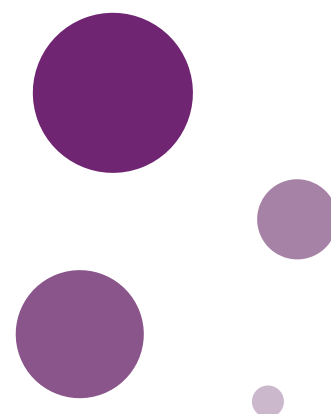
Omverdenskompetencen er vigtig for barnet til at forstå værdien af egen og andres plads i verden og et grundlag for aktiv og engageret deltagelse i det nærmiljø, som er barnets verden. Vores oplevelse af den verden, vi er en del af og deltager i, har betydning for vores væren og væsen. Børnehaven er et primært sted for barnets møde med børn og voksne, som er forskellige fra det, som barnet selv kender. Derfor kan de her sætte spørgsmålstegn ved og observere, at deres hjemmeverden ikke altid fungerer på samme måde som andres verdener - eller som i børnehaven. Ligeledes er det her, at de møder eventuelle kulturelle forståelser og tanker, eksempelvis fejring af fødselsdage, forskellige højtider mv., som kan være forskellige fra hjemmeverdenens, men som anerkendes og accepteres som ligeværdige. Omverdenskompetencen er også central i sin relation til kreativitetskompetencen. Med inspiration muliggør individets kreativitet og forestillingsevne det at kunne sætte sig i det andet barns sted og udgør dermed også forudsætningen for demokratiet og dets udvikling<sup>16</sup>.

<sup>16</sup> Nussbaum (2010), refereret i Tanggaard, 2016

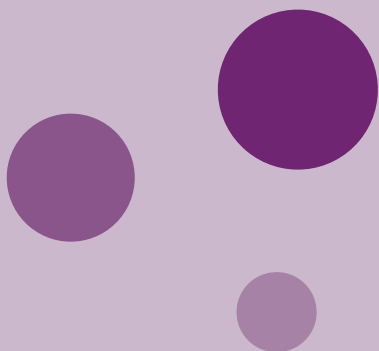
## Personlige ressourcer

Mod, selvtillid, selvværd, sociale kompetencer, vedholdenhed, initiativ, selvstændighed og håndtering af svære følelser som udløses f.eks. ved at fejle, ved usikkerhed eller ved at opdage egne begrænsninger.

De personlige ressourcer er de ressourcer, som pædagogerne i dagtilbuddet arbejder for at udvikle og understøtte samt anerkende i mødet med det enkelte barn. Ved at arbejde med entreprenørskabspædagogik i praksis vil pædagogerne også implicit arbejde med barnets personlige ressourcer. Arbejdet hermed kan forekomme ved eksempelvis leg, eksperimenterende aktiviteter eller samarbejde, hvor barnet kan få øje for, hvad han/hun endnu ikke kan i mødet med, hvad andre kan. Det er af stor betydning for det enkelte barns dannelsesproces, men det kan ikke desto mindre være svært for barnet at håndtere, hvorfor der er behov for støtte og anerkendelse fra pædagogen.



# LÆRINGSMÅL, AKTIVITETER OG PÆDAGOGISKE PRINCIPPER



## ENTREPRENØRSKABSPÆDAGOGIK I BØRNEHAVENS PRAKSIS

Med inspiration fra og forståelse af teori og forskning kan arbejdet med de fire kompetencedimensioner føre til en pædagogisk praksis med rum til bl.a. idé-skabelse, det at evne og turde at tage initiativ, turde prøve noget nyt/begå fejl og have lysten og modet til at fordybe sig og dermed udvikling af entreprenørielle kompetencer.

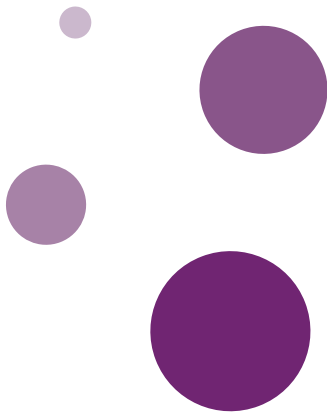
Læringsmålene i dette materiale bygger på en helhedsforståelse af de fire dimensioner og er gjort compatible med de læreplanstemaer, som er udarbejdet i forbindelse med Masteren for en styrket pædagogisk læreplan<sup>17</sup>. Dette er for at vise, hvordan læreplanstemaernes bredde med inddragelse af en entreprenørskabspædagogisk tilgang kan udvikle og bi-

drage til den pædagogiske praksis. En praksis, der har særligt blik for udvikling af entreprenørielle kompetencer, og som samtidig bundet i et ønske om, at børn skal have det godt, og at de skal lære og udvikle sig. Læringsmålene skal også kunne fungere ved tilrettelæggelse af hverdagens aktiviteter, projekter eller til refleksion heraf og af egen praksis. Målene skal ikke forstås som afkrydsningselementer for, hvad barnet skal kunne eller præstere inden skolestart, men som vejledende mål for, hvordan den pædagogiske praksis kan hjælpe og støtte børnene i at opnå eller gøre sig erfaringer med disse færdigheder.

De beskrevne aktivitetsforslag er til inspiration i arbejdet med entreprenørskabspædagogik. De er placeret under hver enkelt kompetence i forhold til deres primære fokus.

<sup>17</sup> Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling, 2016b





## Handlingskompetence

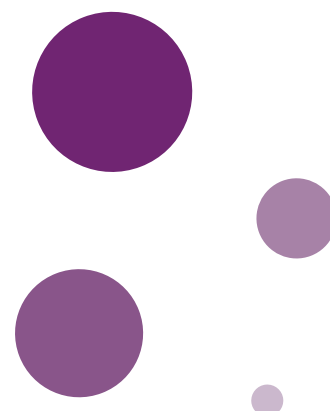
Barnet kan med støtte og hjælp fra voksne deltage i og samarbejde med andre børn i spontane og strukturerede aktiviteter.

Færdighed, kan	Erfaring med og viden om	I praksis, børnene
Forfølge og afprøve små og store idéer.	Selvstændighed og initiativ og selvoverskridelse <sup>18</sup>	<i>Bruger deres sanser i selvoverskridelsen, afprøver deres opfindsomhed v. at finde på regler og nye variationer til lege, får øje for egne og andres evner.</i>
Indgå i simple/ukomplicerede projekter og aktiviteter - alene og i samarbejde.	Samarbejde, kommunikation og sociale regler.	<i>Reflekterer over det sagte, øver sig i kropssprog og i at kommunikere, deler opmærksomhed, komplimenterer og inspirerer hinanden, støtter, hjælper og skaber værdi for hinanden og andre.</i>
Lege med visualisering gennem tegning og andre udtryksformer.	At udtrykke sig fra idé til udfoldelse og gøre sig forsøg ("trial and error").	<i>Får øvet egen skaberkompetence, former udtryk gennem de tilgængelige muligheder og materialer; eksempelvis gennem brug af grene i skoven eller hobbymaterialer.</i>

### Personlige ressourcer

Mod til at udfordre sig selv, selvtillid og selvværd, tage initiativer med støtte fra det pædagogiske personale, håndtering og forståelse af de følelser som er svære samt accept af egen og andres evner, fejl og misforståelser og udholde usikkerhed med støtte fra det pædagogiske personale.

<sup>18</sup> Hammershøj, 2013



## Handlingskompetence

### Aktivitetseksempel til en entreprenørskabspædagogisk praksis

#### Skralde-helten Mangetsu-man

I Japan bor der en superhelt, som hedder Mangetsu-man. Han går rundt i Japans gader og rydder op og fjerner skrald. Pædagogen fortæller børnene om denne superhelt, og i fællesskab snakker de om, hvordan han mon ser ud, hvad han ellers laver, og hvilke superevner han har – hvad vil være godt at kunne, når man skal rydde skrald op? I samtalen kan pædagogen også inddrage andre helte og superhelte og komme ind på superevner som, tålmodighed, at være hjælpsom, at være fantasifuld og fuld af energi<sup>19</sup>. Gennem samtalen om superevner kan pædagogen tale med børnene om, hvad de selv er gode til, og hvad de andre er gode til. Herefter får børnene lov til at klæde sig selv og/eller hinanden ud som Mangetsu-man med de rekvisitter, som de finder passende. Efterfølgende kan børnene sammen med pædagogen tage ud i naturen eller ud på legepladsen for at rydde op og/eller samle skrald op og snakke om, hvad der passer ind, og hvad der ikke passer ind i naturen.

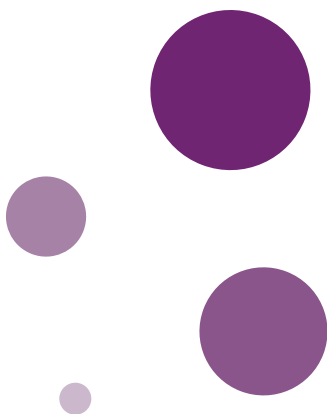
I samtalen om Mangetsu-man får børnene mulighed for at dele opmærksomhed med hinanden og kommunikere ved at overskride sig selv gennem fantasiens verden<sup>20</sup>. Aktiviteten giver børnene mulighed for at forfølge deres ideer og handle herpå med visualisering ud fra de tilgængelige materialer. Pædagogen kan også få øje på, hvordan børnene deltager i fællesaktiviteter, og om de i udfordringer tør spørge om hjælp og ligeledes tilbyder deres hjælp. Igen er det vigtigt at have diversitet i materialerne, så børnene får erfaring med at eksperimentere og lege med materialer på nye måder.

#### Idé til videreudvikling af legen:

Aktiviteten kan også laves som et længerevarende projekt. Efter børnene og pædagogerne har været ude at samle skrald ind, kan børnene og pædagogerne lave kunstværker af skraldet eller tage udgangspunkt i historien om Mangetsu-man og skabe nogle skralde-øjendele til Mangetsu-man, som man forestiller sig, at han ville kunne gøre brug af. I kan læse mere om Mangetsu-man på nettet.

<sup>19</sup> Uddrag fra "de 10 superevner", refereret i *Du er en SUPERHELT*, Fonden for Entreprenørskab

<sup>20</sup> Inspiration fra Hammershøj, 2013v



## Kreativitetskompetence

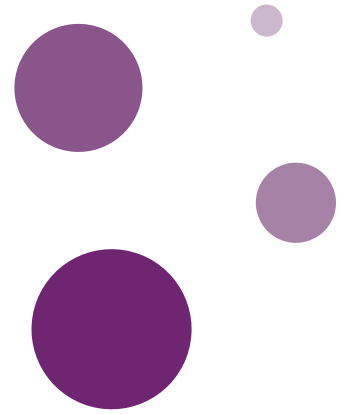
Barnet kan eksperimentere i lege og andre aktiviteter og har en undersøgende og sansende tilgang til verden, både i spontane og strukturerede aktiviteter.

Færdighed, kan	Erfaring med og viden om	I praksis, børnene
Anvende fantasi og kreativitet alene og i fællesskab, i aktiviteter og i projekter.	Eksperimentering, social accept og kreativiteten samt fantasiens verden.	<i>Forfatter fantasifulde historier, supplerer til fællesskabet, fornemmer og opdager grænserne for den sociale accept gennem justering og refleksion af ideer.</i>
Deltage med viden, fantasi og kreativitet i aktiviteter og projekter.	Kollektiv idéskabelse på godt og ondt, egen og andres kreativitet og sociale kompetencer.	<i>Arbejder med de svære følelser, glæder sig over at skabe noget sammen, øver sig etisk og moralsk og øver sig i hvordan man sammen med andre kan skabe noget fælles.</i>
Lege med viden, dele og opnå ny viden sammen med andre i fællesskaber.	Leg, sansning og udforskning af egen og andres viden.	<i>Øver sig i deres grovmotorik, finmotorik og sanser, oplever og får italesat eksempelvis viden om naturfænomener af pædagogerne, vælger til og fra ud fra relevans, øver de sociale regler, fortæller deres viden videre til andre børn og eksperimenterer og leger med den delte viden.</i>

### Personlige ressourcer

Mod til at udfordre sig selv, selvtillid og selvværd, tage initiativer med støtte fra det pædagogiske personale, håndtering og forståelse af de følelser som er svære samt accept af egen og andres evner, fejl og misforståelser og udholde usikkerhed med støtte fra det pædagogiske personale.





## Kreativtetskompetence

### Aktivitetseksempel til en entreprenørskabspædagogisk praksis

#### Tryllekuffertens historier

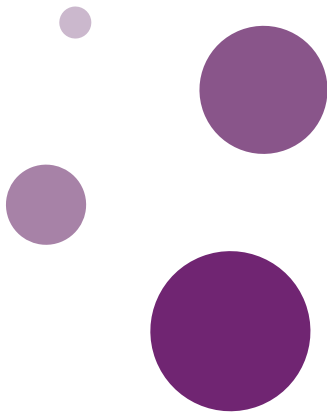
En børnegruppe samler én til to ting fra børnehaven, både indendørs og udendørs. Børnene lægger de udvalgte ting i tryllekufferten. Børnegruppen sætter sig i en rundkreds sammen med en pædagog. Pædagogen lukker øjnene og vælger en ting fra kufferten. På baggrund af denne ting starter hun en dialogisk historiefortælling og lægger op til, at et barn kan gribe fortællingen og føre den i mange forskellige retninger. Barnet vælger én ting fra kufferten og genstanden bliver dermed omdrejningspunktet for næste del i fortællingen. Hvis barnet går i stå, må han/hun gerne bede om hjælp fra de andre deltagende børn. Tingene kan bagefter udstilles på en hylde for en periode, så børnene har mulighed for at huske oplevelsen eller bruge dem som et fælles udgangspunkt ved ønske om inspiration til leg.

Pædagogen kan få øje på, hvordan børnene skaber med deres fantasi, om de føler sig trygge i at bruge den og hvordan de bygger videre på hinandens ideer. Børnene bliver opmærksomme på, hvordan deres børnehave-kammerater eksperimenterer og overskrider egne verdener gennem fortælle-legen<sup>21</sup>. Børnene skaber en fortælling sammen og erfarer sociale samt kommunikative regler, og herigennem opdager de også egne og andres grænser - det der er let for nogle, kan være svært for andre.

Idé til videreudvikling af legen:

Kufferten kan også fyldes med elementer fra årstiderne, når børnene skal have en sanselig og kreativ oplevelse med årstidernes skifte. Eller ved andre længerevarende temaer i børnehaven, eksempelvis hvis de skal lære om årets forskellige højtider, så kan kufferten rumme ting, som børnene i den forbindelse har produceret.

<sup>21</sup> Inspiration fra Hammershøj, 2013



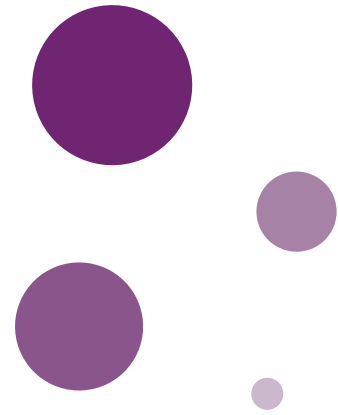
## Omverdenskompetence

Barnet gør sig bekendt med og kan anvende viden om egen kultur, fællesskaber, traditioner, dets nære omverden samt andre kulturer i leg, samtaler og andre udtryk

Færdighed, kan	Erfaring med og viden om	I praksis, børnene
Indgå og anvende børnehavens udfoldelser af ukompliceret viden om og praktisering af traditioner og kulturelle værdier.	Egen og andres kulturer, at kunne sætte sig i andres sted og anerkendelse heraf.	<i>Tilegner sig viden om forskelle og ligheder ift. livsformer; sprog, mad, bolig mm., højtider, fortæller hinanden herom, spørger ind til hinanden, former nye fortællinger, ny viden og fælles oplevelser gennem udtryk som eksempelvis leg.</i>
Deltage i børnehavens fællesskaber, hvor det kulturelle udtryk/form består som det fælles tredje.	Fællesskabet og dets vigtighed og det at sætte sig i andres sted.	<i>Øver sig i at forstå og forholde sig til hinanden og deres omverden, tilegner sig og øver sig i fælles oplevelser med kulturelle udtryksformer; digitale medier, musik, kunst mv., leger og eksperimenterer med disse udtryksformer og skaber nye fælles udtryk.</i>

### Personlige ressourcer

Mod til at udfordre sig selv, selvtillid og selvværd, tage initiativer med støtte fra det pædagogiske personale, håndtering og forståelse af de følelser som er svære samt accept af egen og andres evner, fejl og misforståelser og udholde usikkerhed med støtte fra det pædagogiske personale.



## Omverdenskompetence

### Aktivitetseksempel til en entreprenørskabspædagogisk praksis

#### På opdagelse i børnehaven

En børnegruppe tager på opdagelse i børnehaven og skal tage billeder af det, som de synes allerbedst om. Børnenes billeder skal være fiktive fotos, derfor kan de få inspiration fra pædagogerne, som med hænderne kan forme et kamera og vise, hvordan man kan lade som om, at man tager et billede. Ellers kan børnene også selv finde noget i nærheden, som for dem er et kamera. Når børnene har taget billeder - uden for eller inden for - får de mulighed for at skabe et nyt udtryk for oplevelsen. Dette kan de gøre ved at gengive deres "yndlingsting" med materialer, som de vælger. Udtrykkene samles på et stort bord eller en plade, hvor børnene får lov til at udforme et "landskab". Måske gengives yndlingslegestativet ved hjælp af piberensere eller lego?

Pædagogen kan ved denne aktivitet orientere sig i, hvordan børnene benytter sig af fantasi og kreative løsninger i mødet med åbne opgaver, der kan virke tilpas udfordrende. Jo flere materialer, børnene kan vælge mellem, og jo større diversitet i materialeformerne, desto mere viden og erfaring får de med at eksperimentere, vurdere og sanse. Da aktiviteten tager udgangspunkt i en fælles verden, kan børnene give udtryk for, hvad de selv kan lide, og opdage hvad andre kan lide. Børnene erfarer også sanseligt deres omverdenen ved at opleve hinandens verdener. Med aktiviteten kan børnene også tydeliggøre deres syn på det gode i børnehaven både over for hinanden men også over for pædagogerne. Denne aktivitet åbner derfor også op for det pædagogiske arbejde med den demokratiske dannelse i børnehaven. Børnene øver sig også i at skabe noget sammen ved at anvende en fælles udtryksform.

Idé til videreudvikling af legen:

Aktiviteten kan også laves med blik for den digitale dannelse. Børnene får et kamera og skal tage billeder af det, de bedst synes om. Herefter skal pædagogerne udskrive billederne. Denne del af aktiviteten må ikke tilrettelægges sådan, at børnenes proces forstyrres. Børnene kan blive bedt om, i forhold til deres idégenerering og vurdering, at udvælge et antal billeder, som de skal skabe et nyt udtryk af. Derfor kan det være en idé at gøre det over to dage, hvor børnene den ene dag tager billeder, og den anden dag arbejder med at skabe udtryk. Børnene kan i arbejdet med deres udtryk male sig selv eller hinanden på billedet med deres yndlingsting. De kan lave en historiefortælling ud af billederne og på den måde få billederne til at virke som et fælles tredje - et socialt "produkt" som kan påminde børnene om deres oplevelse af sig selv og andre i fællesskabet<sup>22</sup>.

<sup>22</sup> Inspiration fra Pine & Gilmore, 1999



# Pædagogiske principper

Børnehavens pædagogik udgør en meget vigtig rolle, når børnene skal turde udfolde deres kreativitet, eksperimentere og begå fejl<sup>23</sup>. Forskning viser endvidere, at også sikring af høj kvalitet i dagtilbuddets læringsmiljø<sup>24</sup> har afgørende betydning for børnenes almene trivsel, deres udvikling og læring<sup>25</sup>. Derfor må den pædagogiske praksis arbejde med at forme trygge miljøer, som fremmer disse kompetencer og børnenes lyst til også at lære og opleve efter deres tid i børnehaven<sup>26</sup>. Det betyder eksempelvis, at læringsmiljøet ikke skal være så rammesat, at det imødegår børnenes egne idéer til videreudvikling af legen og/eller aktiviteten. Det er en balancegang ift. vokseninitierede aktiviteter, for pædagogerne må også have øje for de børn, som har brug for strukturer og rammer. Derfor må rammerne og strukturen for aktiviteterne udarbejdes med udgangspunkt i børnenes udviklingsniveau, og med udgangspunkt heri kan pædagogerne også skabe rammerne for, at børnene kan få følelsen af at være i flow<sup>27</sup>. Denne koncentrerede interessefølelse kan indlede til barn-

ets kreative proces og opstår især i situationer, hvor noget med baggrund i irritation eller inspiration overrasker én<sup>28</sup>. Pædagogerne kan forsøge at muliggøre denne overraskelse ved at give kreative benspænd, der udfordrer børnene og deres eksisterende tænkning. Eksempelvis ved at sige, at børnene kun må bruge en bestemt farvet tusch eller andet specifikt materiale.

Hvis de fire dimensioner i entreprenørskabs-pædagogikken forsøges fremmet, er det vigtigt at have øje for de strukturelle og processuelle faktorer ved udvikling og rammesætning af aktiviteter. De strukturelle principper henviser i denne teksts forståelse til eksempelvis "... personalets kompetencer, børnegruppernes størrelse, de fysiske rammer og deres æstetiske udformning, normering mv." hvor de processuelle faktorer omhandler de relationer og samspil, der er i praksis, de pædagogiske didaktiske overvejelser, hverdagens udformning mv.<sup>30</sup>

<sup>23</sup> Tanggaard, L. refereret i EVA, 2017

<sup>24</sup> Læringsmiljøet består i omfanget af og mulighederne i daginstitutionens tilbud til børnene herunder; de daglige rutiner, leg, de spontane og planlagte aktiviteter og de som igangsættes af det pædagogiske personale. Børne- og Socialministeriet & EVA, 2016c

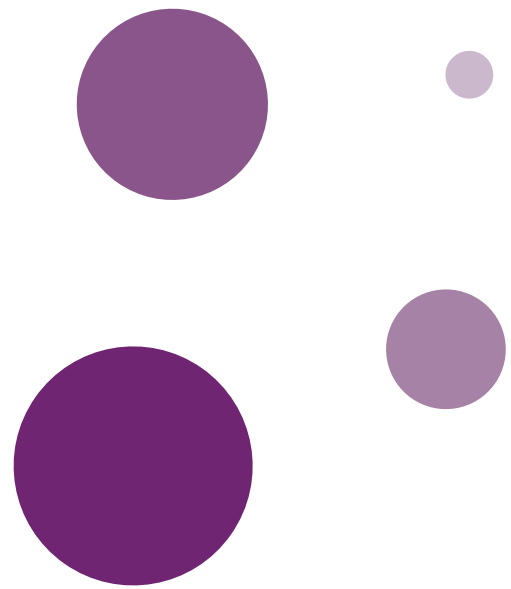
<sup>25</sup> Børne- og Socialministeriet & EVA, 2016c

<sup>26</sup> Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling, 2016a

<sup>27</sup> Csikszentmihalyi, 1996

<sup>28</sup> Poincaré 1908/1982; Hammershøj, 2012

<sup>29</sup> Børne- og Socialministeriet & EVA, 2016c



## PROCESSUELLE OG STRUKTURELLE PRINCIPPER

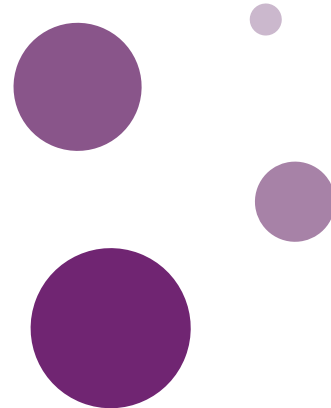
Processuelle				
At åbne op for kollektiv kreativitet gennem samarbejde.	At sikre et trygt rum med anerkendelse, støtte og vejledning.	At stimulere børnenes interesse gennem tilpas udfordrende aktiviteter <sup>30</sup> .	At tænke kreative benspænd ind i planlægningen af aktiviteter til børnene.	At arbejde med socialt værdiskabende aktiviteter.
At stimulere børnene til at være nysgerrige, vedholdne og undrende.	At skabe rum til kreativitet og fantasi ved at gribe børnenes ideer og gøre plads til dem.	At sikre interaktion mellem barnet og dets nære omverden.	At skabe rum for involvering af børnenes sanser.	At skabe rum for at børnene kan arbejde med at skabe udtryk.

Strukturelle		
At sikre pædagogisk formidling der er inspirerende og motiverende.	At involvere egen kreativitet og deltage tilpas i aktiviteter.	At sikre et æstetisk inspirerende læringsmiljø.
At skabe et rum som påminder børnene om tidligere gennemgående processer ved at fremvise børnenes udtryk <sup>31</sup> .	At sikre fordybelsestid og tidsrum uden bedømmelse.	At sikre en balance i aktiviteterernes rammesætning - aktiviteterernes rammer må hverken styre for lidt eller for meget.

<sup>30</sup> Inspiration fra Czihkszentmihayli, 1996

<sup>31</sup> Inspiration fra Pine & Gilmore, 1999.





# Refleksionsspørgsmål

Der er processuelle og strukturelle principper i udformningen og tilrettelæggelsen af en entreprenørskabspædagogisk tilgang i praksis. Derfor er det vigtigt, at pædagogerne alene og i fællesskab arbejder med deres forståelse heraf gennem italesættelse og refleksioner. Følgende refleksionsspørgsmål er udformet på baggrund af materialets præsenterede perspektiver.

## PROCESSUELT

Brug et par minutter på at tænke over, hvad fænomenerne kreativitet, innovation og entreprenørskab er, og hvordan de kan forklares. I kan i fællesskab forsøge at finde praksiseksempler og på baggrund heraf bygge en forståelse af fænomenerne op.

Tal om entreprenørskabspædagogikken - hvordan er den meningsgivende for praksis og er der noget, som er svært ved praktiseringen heraf?

Tag udgangspunkt i egne interesser, viden og kunnen og fortæl hinanden om dem - bagefter kan I tage udgangspunkt i hinandens spørgsmål og finde på børnevenlige spørgsmål, som i praksis kan bruges som kreative benspænd.

Tal om hvordan man kan skabe et læringsmiljø, som stimulerer nysgerrighed, fantasi, undren og

eksperimentering. Formulér gerne praksisrelaterede eksempler.

Tal om hvordan I har det med at "begå fejl" overfor børnene, når I er deltagende eksempelvis i skabende aktiviteter som er eksperimenterende.

Tal om hvordan man videreformidler aktiviteter og projekter på en inspirerende og motiverende måde til børn, og hvordan man løbende agerer for at vedholde børnenes interesse og engagement.

## STRUKTURELT

Hvordan kan der gøres plads til entreprenørskabspædagogik i praksis? Hvordan er det tidsbesparende, og hvordan er det tidskrævende?

Hvordan ser det inspirerende og æstetiske læringsrum ud? Kan børnene evt. være med til at bestemme udformningen af læringsrumme?

Hvordan kan I bedst rammesætte børnenes aktiviteter og projekter, så I hverken styrer for meget eller for lidt?

Hvordan kan I bedst skabe et fleksibelt indrettet rum, som giver plads til hverdagens forskellige aktiviteter?



# Litteratur

Broström, S., Vejleskov, H. (2009). *Didaktik i børnehaven: Planer, principper og praksis*. Frederikshavn: Dafolo.

Byriel-Andersen, R. M., Eiersted, M., Vorborg-Jensen, M. (2015). *Digitale børnefællesskaber: Leg og læring med digitale medier i vuggestue og børnehave*. Frederikshavn: Dafolo.

Børne- og Socialministeriet & [EVA] (2016c). *Organisering af et godt læringsmiljø*. <https://www.eva.dk/dagtilbud-boern/organisering-laeringsmiljoer>

Børne- og Socialministeriet. *Dagtilbudsloven, LOV. Nr. 748 af 20/06/2016*. København.

Børne- og Ungdomspædagogernes Landsforbund [BUPL], 2017. *Seks temaer i pædagogiske læreplaner*. [https://www.bupl.dk/paedagogik/laering/paedagogiske\\_laereplaner/seks\\_temaer\\_i\\_paedagogiske\\_laereplaner?opendocument](https://www.bupl.dk/paedagogik/laering/paedagogiske_laereplaner/seks_temaer_i_paedagogiske_laereplaner?opendocument)

Csikszentmihalyi, M. (1996). *The Flow of Creativity. Creativity, Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Perennial.

Danmarks evalueringsinstitut [EVA] (2017). *Iværksætter – er det for børn?* i *Bakspejlet*, 4-11. <https://www.eva.dk/dagtilbud-boern/bakspejlet-2017> <https://www.eva.dk/dagtilbud-boern/bakspejlet-2017>

Danmarks evalueringsinstitut [EVA] (2014). *Børns samarbejde*, i *Bakspejlet*, 28-31. <https://www.eva.dk/dagtilbud-boern/bakspejlet-forskning-viden-om-dagtilbud-aargang-2014>

Ehrlin, A., Insulander, E. & Sandberg, A. (2015a) *Perspectives on Entrepreneurial Learning in the Early Years of Education* i *Journal of Education and Human Development*, 4(3), 40-58.

Ehrlin, A., Insulander, E. & Sandberg, A. (2015b) *Natural Science and Technology: Interpretations of Entrepreneurial Learning in Early Years of Education* i *International Journal for Infonomics*, 1(1), 1-5.

Guldbandt, H., Ousen, A. & Bjerregaard, A. (2016) *Du er en SUPERHELT: undervisningsforløb til 0. og 1. klasse*. (2. udg.). Fonden for Entreprenørskab.

Hammershøj, L. G. (2012). *Kreativitet: et spørgsmål om dannelse*. København: Hans Reitzels Forlag.

Hammershøj, L. G. (2013). *Dannelsen i uddannelse*. København: Danske Underviserorganisationers Samråd.

Insulander, E., Ehrlin, A. & Sandberg, A. (2015). *Entrepreneurial learning in Swedish preschools: possibilities for and constraints on children's active participation* i *Early Child Development and Care*, 185(10), 1545-1555.

Koestler, A. (1964). *The act of creation*. London: Hutchinson of London.

Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling. (2016a). *Master for en styrket pædagogisk læreplan*. <http://Socialministeriet.dk/media/18433/master-for-en-styrket-paedagoiske-laereplan.pdf>

Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling. (2016b). *En styrket pædagogisk læreplan: Arbejdsgruppernes udkast til temabeskrivelser, brede, pædagogiske læringsmål og punkter om det gode læringsmiljø*. <http://Socialministeriet.dk/media/18439/arbejdsgruppernes-bidrag.pdf>

Poincaré, H. (1908/1982). *Science and Method: The foundations of science*. Washington.

*Pædagogisk tidsskrift*. (2015). *Leg for livet i 0-14*, 25(2), 3-97.

Rasmussen, A. & Fritzner, A. (2015). *Om nordiske kompetencemål og didaktiske principper for undervisning i entreprenørskab*. Nordisk Ministerråd.

Rasmussen, A. & Moberg, K. (2016). *Taksonomi i Entreprenørskabsuddannelse: Perspektiver på mål, undervisning og evaluering*. Fonden for Entreprenørskab.

Svinth, L. (2013). *Children's collaborative encounters in pre-school* i *Early Child Development and Care*, 189(9), 1242-1257.

Tanggaard, L. (2016) *FAQ om kreativitet*. København: Hans Reitzels Forlag.

# WWW.FFE-YE.DK

Et bidrag til pædagoger og andre, der har interesse i  
integrering af entreprenørskabspædagogik.

