

Utomhuspedagogik

Upplevelsebaserat lärande i utomhusmiljö

Drömmarnas Hus arbetar med utomhuspedagogik med olika utgångspunkt beroende på deltagarnas ålder. Gemensamt för allt arbete är ett lärande för hållbar utveckling och ett lärande genom egna upplevelser i utomhusmiljö. Vi har tagit starkt intryck av Howard Gardners tankar kring de nio intelligenserna och strävar alltid efter att variera upplevelserna och upplägg utifrån dess olika lärstilar. Vi använder ofta en berättelse som en röd tråd genom vårt arbete, och praktiskt taget alltid bygger övningar på samarbete och teambuilding. I vårt arbete utomhus så strävar vi efter att erbjuda positiva möten och upplevelser med naturen. Upplevelser som ger känslor och förståelse för naturen och människans samverkan och behov av balans.

T.E.A.M - Together everyone achieves more

T.E.A.M utgår från att stärka individen och i förlängningen gynna gruppens utveckling. En fungerande grupp tar ansvar för individerna, gruppen, samt ser sitt eget ansvar. T.E.A.M medvetandegör individuella styrkor och resurser utifrån social hållbarhet och demokratiska värdegrunder.

Trique – ett spel om förnybar energi

Upplevelse- och samarbetsbaserat lärande samt Uppdragsbaserat lärande
Trique är ett roligt, spännande och stimulerande spel för barn i åldrarna 8-11 år. Ett spel som aktiverar alla i gruppen, tränar samarbete och skapar en tilltro till att gruppen kan lösa uppgiften gemensamt. Trique syftar till att försöka göra svåra frågor om ämnen som energi och specifikt förnybar energi mer begripligt för barn i de yngre skolåldrarna. Det är ett spel som tillgängliggör kunskapen och svåra begrepp även för språksvaga barn genom ett lärande med hela kroppen. Efter det första mötet med spelet fortsätter ett efterarbete och en fördjupning om ämnet i det egna klassrummet med stöd av en framtagen lärarhandledning. Eftersom Trique spelas i skogsmiljö tränas även motorik och rörelse på ett naturligt sätt.

Äventyrets pedagogik och syfte

I äventyret används berättelsen som en ram runt undervisningen. Det avgränsar kunskapen och placerar den i ett överblickbart sammanhang för eleverna. De vet vad de måste kunna för att klara äventyrsuppdraget och lär sig gärna för att bli berättelsens hjältar. De aktiverar alla sinnen och hela kroppen, och fiktionen ger både spänning och magi. Pedagogiken har olika faser utifrån ett bestämt tema. Fas 1: Ett uppdrag levereras till eleverna. Fas 2: förberedelse, kunskap och samarbete. Fas 3: Äventyrsdagen i skogen då barnen blir hjältar. Fas 4: Reflektion och fördjupning kring upplevelsen.

En trädgård för inspiration och lärande om odling, klimatsmart mat och miljö

Just nu omvandlas den gamla herrgårdsgräsmattan till en prunkande oas av ätliga växter, bär, frukter och grönsaker. En trädgård och mötesplats som vill inspirera till att odla och laga mat tillsammans med barn utifrån ett klimatsmart tankesätt.

Trädgårdens design är framtagen med stöd av permakultur. Permakultur är ett designverktyg som genom en noggrann analys av bland annat väderstreck, behov, rörelsemönster och befintliga resurser ger en design som samverkar med naturen istället för att motverka. Just nu anläggs en skogsträdgård, ett utomhuskök och ett uteklassrum där det tidigare bara fanns en outnyttjad gräsmatta. Hela trädgården syftar till inspiration, lärande och positiva möten. En strävan i en riktning där människa och natur är i balans och harmoni. Pedagogiken bygger på upplevelser med alla sinnen och att lära genom att göra!