

# Källkritik i förskolan

Intresse för berättelser, bilder och texter i olika medier, såväl digitala som andra, samt sin förmåga att använda sig av, tolka, ifrågasätta och samtala om dessa - Språk och kommunikation, Äldre

## Syfte – Varför?

Vi uppmärksammade källkritikens dag (15 mars) för att barnen på ett roligt och enkelt sätt skulle få komma i kontakt med ämnet. För att rusta barnen i den digitala värld vi lever i är källkritik en viktig aspekt.

## Mål ur Lpfö 18 – Vad?

Förskolan ska ge varje barn förutsättningar att utveckla:

- intresse för berättelser, bilder och texter i olika medier, såväl digitala som andra, samt sin förmåga att använda sig av, tolka, ifrågasätta och samtala om dessa,
- uppmärksamma och problematisera etiska dilemman och livsfrågor i vardagen, förmåga att lyssna på och reflektera över andras uppfattningar samt att reflektera och ge uttryck för egna uppfattningar.

Förskollärare ska ansvara för att varje barn:

- får använda digitala verktyg på ett sätt som stimulerar utveckling och lärande.

## Tillvägagångssätt – Hur?

Vi använder dramalek i vår undervisning och iklär oss därför två karaktärer som följer barnen under ett helt år. Detta år är det två sagohäxor som besöker och arbetar med barnen. Med sig har de alltid sina digitala vänner Kjell Kritik och Saga Bok (två surfplattor) som hjälper dem med olika saker.

**STEG 1:** Barnen får besök av sagohäxorna som är oense om hur många tänder en katt har. Krax, den ena sagohäxan, har sett på en bild att katter har sju tänder medan den andra sagohäxan, Kvittra, menar att hon hört av en kattandläkare att katter faktiskt har 15 tänder. Eller var det 34? funderar hon vidare. De visar en bild på en katt som gapar och räknar de synliga tänderna. Barnen och häxorna får det till sju tänder, men Kvittra menar att katten har tänder även där de inte syns, längre in i munnen. Barnen och sagohäxorna samtalar om katter de träffat, vad som är sant och hur man kan ta reda på hur det faktiskt ligger till. De kommer överens om att de ska fråga Kjell, den ena surfplattan. De trycker igång surfplattan) får fram olika träffar på google. Kvittra läser de första träffarna som alla säger att katter har 30 tänder. Det är sidor som handhar kattmat, kattförsäkringar och en veterinärsida. Vi andra lärare samtalar med barnen om huruvida man ska tro på sidorna vi läst på eller om vi ska tro på sagohäxorna. Vi kommer snabbt fram till att det ändå är bäst att tro på experter inom området och inte på gissningar och hörsägen.



**STEG 2: Viskleken.** Leken presenteras och vi pratar om hur var och en av oss i ringen kommer att bli en källa som tolkar information. Begreppet har vid tidigare tillfällen använts och barnen är medvetna om vad det innebär. För att få reda på om källan i slutet, den som är sist, stämmer måste vi gå till ursprungskällan, alltså den som var först för att kontrollera resultatet. Vi sätter genast igång och ser hur viskningen går från öra till öra, vi fnissar och väntar med spänning. När vi sen kommer till den sista personen frågar vi vad ordet blev och sen samtalar vi om resultatet.

**STEG 3: Trickfilm.** Vi förberedde oss genom att först ta ett kort mot green screen. Vi skapade två bilder: en bild där en i personalen står på en båt och klappar en haj i vattnet och en bild där en stor monsterkatt äter upp en av sagohäxorna. Med barnen börjar vi sen med frågeställningen: Är det vi ser på bild och i film alltid sant? Vi samtalar om filmer och tecknade serier som barnen sett och de är väl medvetna om att det inte är på riktigt. De har också koll på skillnaden mellan spelfilm och animerad film. Men när de får se bilderna vi förberett är de inte lika säkra längre. Vi har arbetat länge med green screen och ett barn som är skeptiskt väljer ändå att snegla bort mot det gröna tyget på väggen och klurar ut att det måste vara fotat mot den väggen eftersom läraren har samma kläder den dagen som när fotot är taget. Vi låter barnen prova att själva bli fotade med hajen eller katten innan vi går vidare med trickfilm. På vår avdelning har vi en liten koja. Vi frågar barnen om de tror att vi allihop får plats där inne samtidigt. De är enade om att det får vi inte då de bara kommer in två i taget när de leker där. Vi sätter vår surfplatta i ett stativ så att den filmar mot kojans. Vi slår på filmkameran och låter ett barn i taget krypa in i kojans medan vi filmar. Vi filmar endast när de kryper in och inte när de kryper ut. När alla barn krupit in och ut ur kojans sammanfogar vi de små filmerna i ett redigeringsprogram. Barnen väljer bakgrundsmusik och snabbt och enkelt är vi färdiga med filmen. När den spelas upp ser vi 20 barn krypa in i en och samma koja men inte en enda kommer ut. Fick alla plats samtidigt? Vi samtalar igen om det vi ser alltid är på riktigt och hur man kan fråga sig om det man ser verkar rimligt?





## Reflektion/Analys

Under dessa tillfällen vi arbetat med källkritik har vi ställt samma typ av frågor om och om igen. Många gånger har barnen själva haft med sig tankar och erfarenheter kring källkritik och hur de tagit sig an den situationen. Barnen har själva gjort sina föräldrar medvetna om källkritik och samtalen har fortsatt även utanför förskolan. Vi ser att barnen blivit mer kritiska till vad de tror på och de kan med större säkerhet fråga sig själva om saker verkar rimligt. Att fråga Kjell, vår surfplatta, har blivit en självklarhet och naturlig del i vår vardag. Man går till honom och frågar om det man undrar och tillsammans letar vi reda på det svar vi finner troligast. Självklart har det dykt upp gånger då vi inte alls hittat ett svar på en fråga men då har barnen efter sin egen förmåga gjort experiment och försökt ta reda på svaret på annat sätt. De tar sig an problem och frågar på ett nyfiket och positivt sätt. Det har gjort några av dem mer intresserade och nyfikna att ta reda på saker. Vi fortsätter att samtala om källkritik och leka lekar som på ett enkelt och lustfyllt vis väcker nyfikenhet om omvärlden och hur man kan ta ansvar för det man hör och ser innan man sprider något vidare. Vi nöjer oss inte med att tro saker, vi undersöker och utforskar tills vi kommer så nära sanningen vi kan.