

Den Mangfoldige Folkeskole

Legende læring

Sæt dig et sted, hvor du føler dig tilpas

Anne Brøndum Andersen

- Folkeskolelærer
- Cand. Mag Læring og forandringsprocesser, AAU
- Pædagogisk konsulent, Dafolo
- Internt kompetenceudviklet v. Marilyn Friend
- Adjunkt, UCN act2learn Pædagogik og Læring



Dagens program

- Opstart
- Vi leger
- Introduktion til Den Mangfoldige Folkeskole og legende læring
- Valgfrie stationer
- Vi leger
- Opsamling og tak for i dag

Hvorfor er vi her?

Hvad vil vi gerne lære?

Hvordan skal vores læring bringes i spil i praksis?

Hvilke spørgsmål har I?

Fremtiden



Dystopia

- **Autoritær, totalitær styre**
- **Kontrol, overvågning**
- **Undertrykkelse**
- **Manglende individualitet og frihed**
- **Social uligevægt og tydelig klasseopdeling**
- **Selektion og uniformitet**

Utopia

- **Inklusivt og demokratisk styre**
- **Ligeværdige rettigheder og fællesskab**
- **Velfærd**
- **Fred og sikkerhed**
- **Medmenneskelighed, empati**
- **Kunst og videnskab**

Fremtiden

Hvad forbinder I med jeres
samfund og dets værdier?

Vælg 2 artefakter



Fremtiden

**Præsenter dine artefakter for
gruppen – hvad har du valgt
og hvorfor?**



Fremtidens bud på pædagogik og didaktik

- I par i ca. 30 minutter
- Ideudvikl, design og evt. konstruer et bud på fremtidens pædagogik og didaktik, der kan understøtte jeres samfund og værdier i fremtidens skole
 - Materialer til rådighed – skabelon, model, maskine?
- Den skal præsenteres: hvad I har udviklet og hvorfor



Præsentation

Hvordan kommer vi bedst fra start

Lille L

Nem og ikke forberedelsestung

- Billed- og ordkort
- Genstandskuffert
- En fortælling
- Æstetisk

Store L

Forberedelsestung og gennemført

- En større fælles forestilling
- Rekvisitter og stemning
- Rollespil

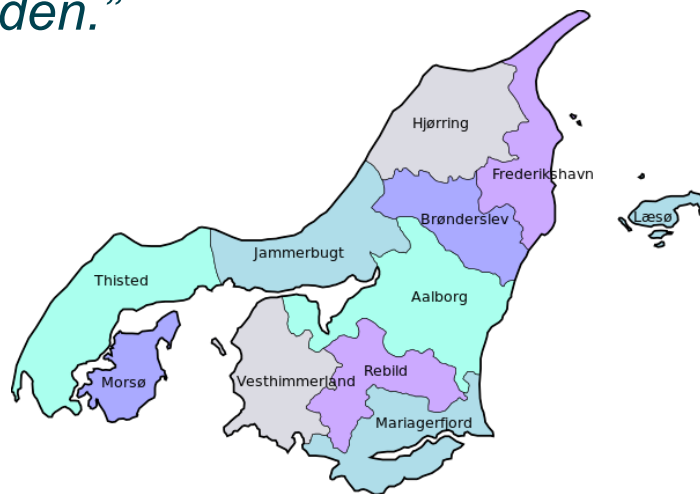
Den Mangfoldige Folkeskole

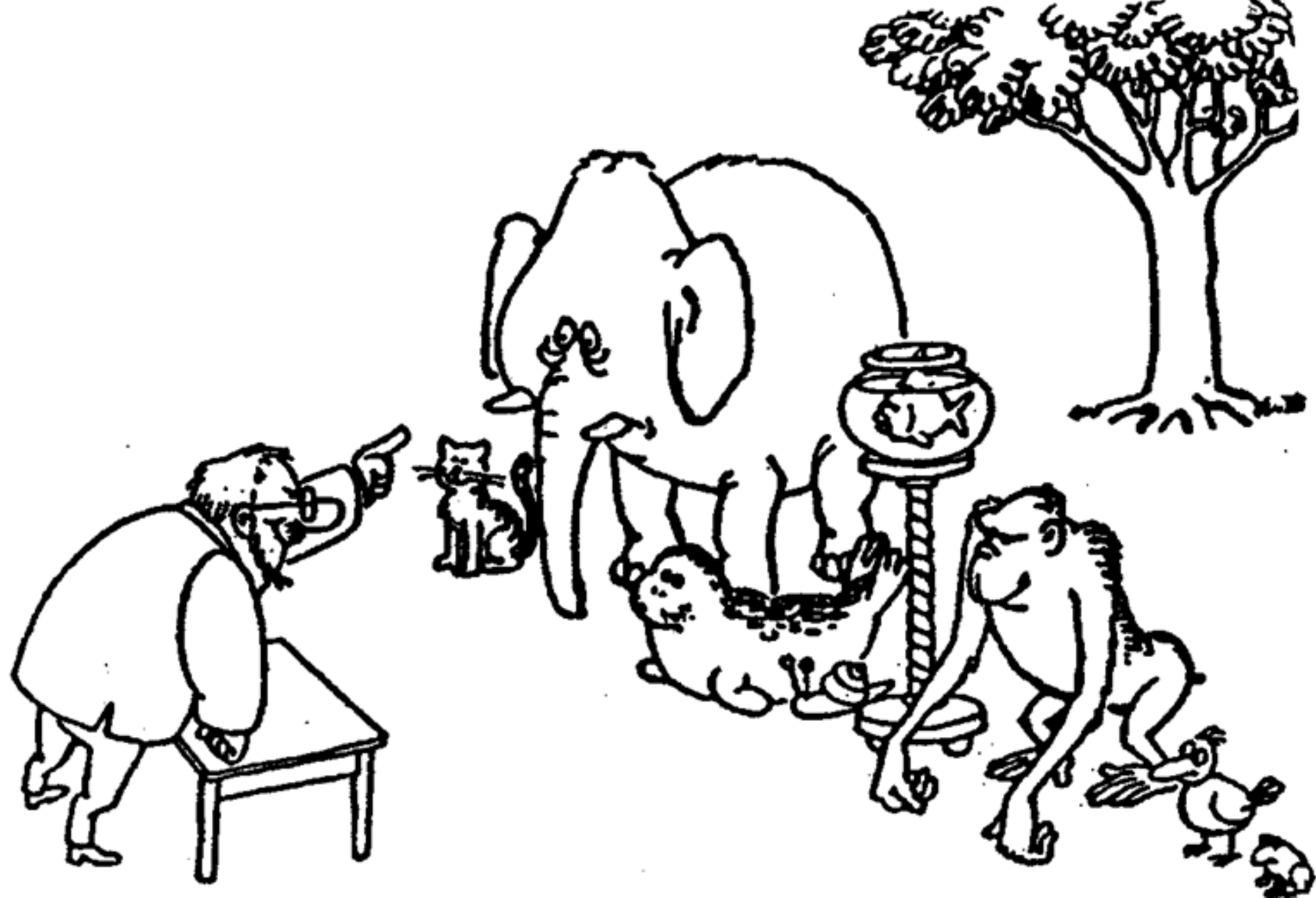
Den Mangfoldige Folkeskole

Formålet med projektet er:

- *at styrke den inkluderende didaktiske og pædagogiske praksis*
- *at styrke alle børn og unges deltagelsesmuligheder.*

”At udnytte det potentiale, der er i at skabe en læringskultur, hvor vi afprøver og lærer sammen og lærer af hinanden.”







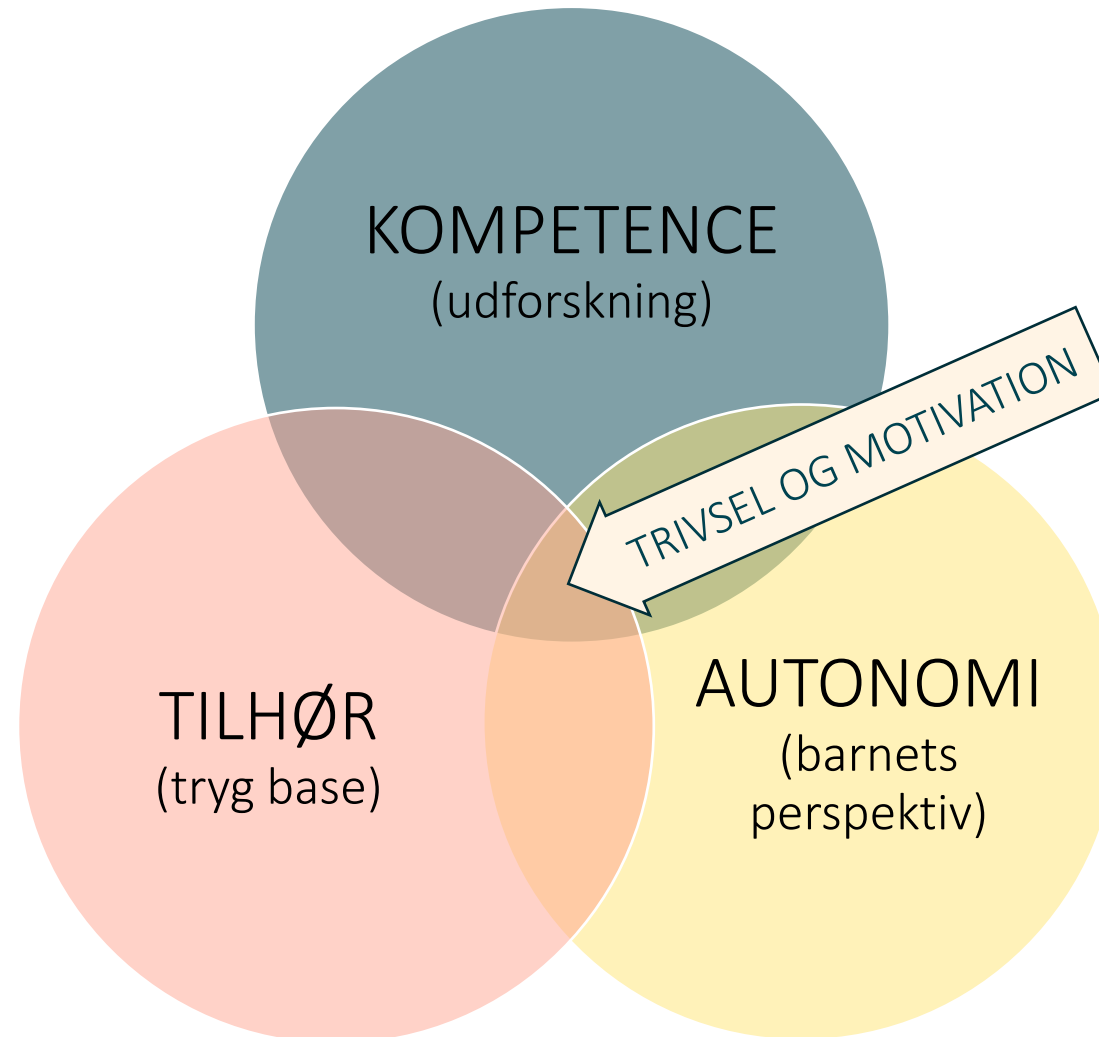
Deltagelsesmuligheder for alle børn

- **Definition:** Forskellige måder, hvorpå individer kan tage aktivt del i skolen (læringen, undervisningen, klassen, sociale interaktioner)
- Det er mere et **grundsyn**



Selvbestemmelsesteorien til deltagelsesmuligheder

Tilhør, kompetence og autonomi udgør tre grundlæggende psykologiske behov, der fordrer trivsel, motivation og deltagelse.



Ib Ravn, ph.d. og lektor på DPU

Legende læring skaber
deltagelsesmuligheder og fordrer
oplevelsen af tilhør, kompetence og
autonomi

UCn

act2learn

Drøft:

- Hvad har vi lige oplevet?
- Hvad havde det med den mangfoldige folkeskole at gøre?
- Hvordan arbejdede vi med læring om at skabe lige deltagelsesmuligheder for alle børn?
- Hvad gjorde det legende ved min deltagelse og oplevelse?

Legende læring





**”Børn lærer, når de leger, men
de leger ikke for at lære”**

Definition af legende læring:

Undervisning og læringsaktiviteter

inspireret af legen; dens stemninger og

kvaliteter

Definition af legende læring:

Undervisning og læringsaktiviteter, der giver eleverne **valgmuligheder**, skaber **forundring, nysgerrighed og glæde.**

Definition af legende læring



Leg

- Bestemt aktivitet
- Legen er målet i sig selv
- Egenværdi for barnet
- Fri og frivillig
- Motivation og engagement

Legende læring

- En tilgang til læring
- Inspireret af principperne for leg
- Indeholder legekvaliteter
- Læringssigte
- Et mindset hos lærere/pædagoger

Definition af legende læring



Fri leg

Guidet leg

Styret leg



Legende læring i praksis

- At læse en gyser i kælderen
- Købmandsbutik i matematik
- Rollespil i undervisningen
- Der findes mange eksempler fra jeres skoledag





Legende læring i praksis

- **Vækker børnenes nysgerrighed**
- **Arbejder med børnenes sanser**
- **Skaber stemninger**
- **Eksperimenterende**
- **Problembaseret læring**

Bl.a. med inspiration fra Sommer, D. 2020, Leg – en ny forståelse



Drøft:

Hvorfor bør skole og undervisningen indeholde mere "leg"?



Hvorfor leg?

- **Epigenetik**
 - Hjernen "tændes" og flere stier trædes
- **Stres**
 - Dæmpende, streshåndtering og resiliens
- **Det menneskelige**
 - Samarbejde, fantasi, kreativitet





Vi fødes med:

- **Lyst til at lære**
- **Lyst til at mestre og eksperimentere**
- **Problemløsningsevner**
- **Sociale evner**
- **Instinktiv optimisme og motivation**





”Legende læring i skolen udgør en enorm, seriøs og ubrugt læringsressource”

Holm, C. Institut for Uddannelse og Pædagogik

Hvorfor legende læring til deltagelsesmuligheder?

Mere fokus på proces end på resultat

Børneperspektiv

Lav indstigning og højt til loftet – kreativitet, differentiering

Øget læring

Variation og æstetisk

Motivation for læring

Gennem legen udforsker vi os selv og verden

Sommer, D. 2020

Principper til legende læring:

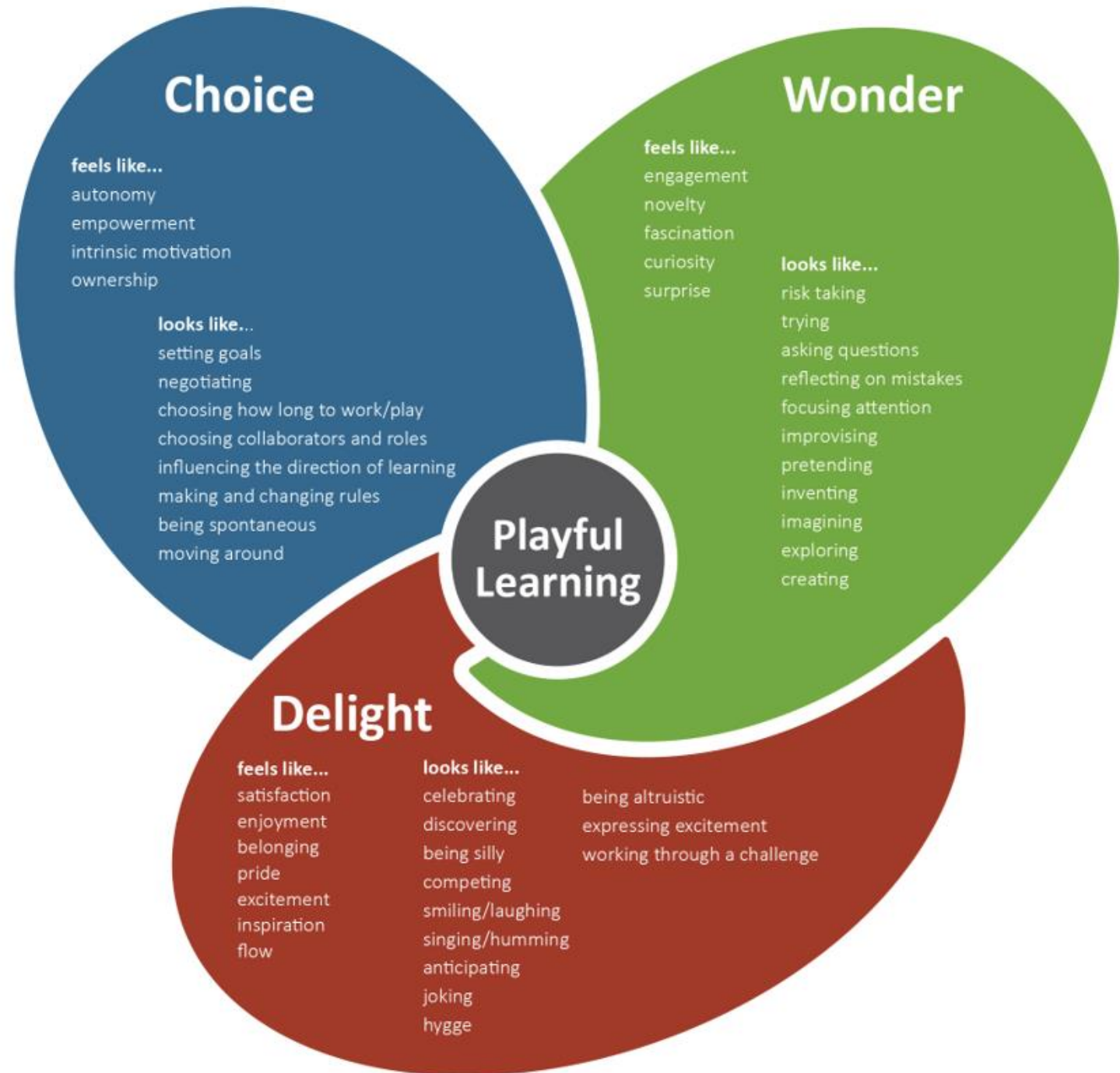
1. At skabe fælles forestillinger
2. At vove uforudsigelighed
3. At insistere på meningsfuldhed



Kendetegn ved legende læring

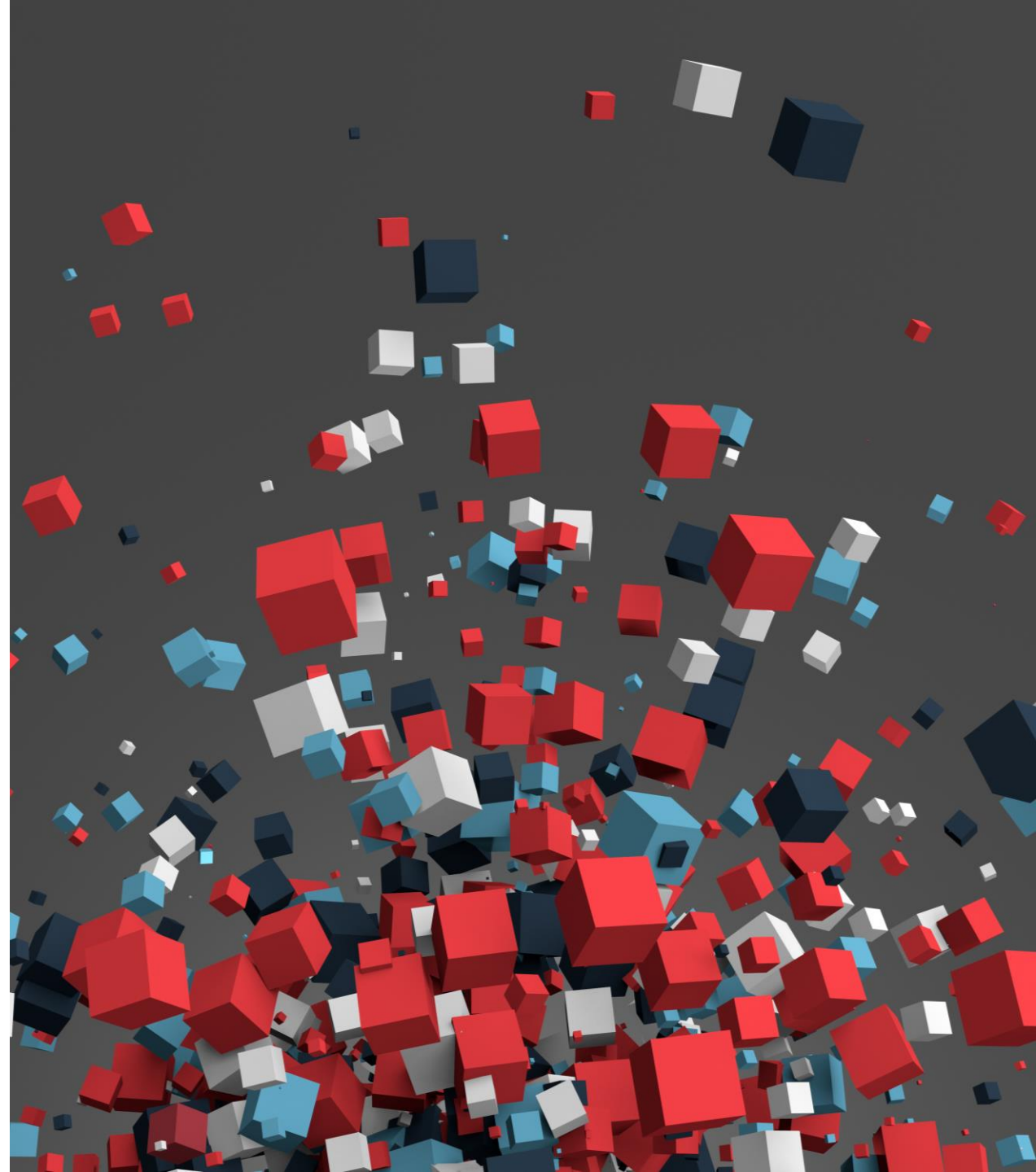


Kendetegn ved legende læring



Bøvl med legende læring

- Rod, kaos, uforudsigelighed
- Facilitere vs. instruere
- Planlægning og forberedelse
- Leg vs. Legende læring – kræver en dygtig didaktiker



Drøft:

- Hvor er du allerede legende i din praksis?
- Hvordan skaber du glæde, forundring og valgmuligheder i din praksis?

Valgfrie stationer

Gå på opdagelse i elementer af legende læring

Valgfrie stationer i 30 minutter

1. Station: **Legestemning og –praksisser** – fordybelse og drøftelse
2. Station: **Legeformer** - fordybelse og drøftelse
3. Station: **Legepersonligheder** - fordybelse og drøftelse
4. Station: **Taksonomi** – tegn på legende læring
5. Station: **Filosofisk samtale** – Drøft legende læring
6. **Hack selv og gå på opdagelse i materialerne på CFU**



Legeformer

Legeformer

- **Bevægelsesleg**
- **Konstruktionsleg**
- **Fantasileg**
- **Rolleleg**
- **Spil- og regelleg**
- **Undersøgende, udforskende**

Winther-Lindqvist, 2020; Svinth & Winter-Lindqvist, 2019; Sommer, 2020

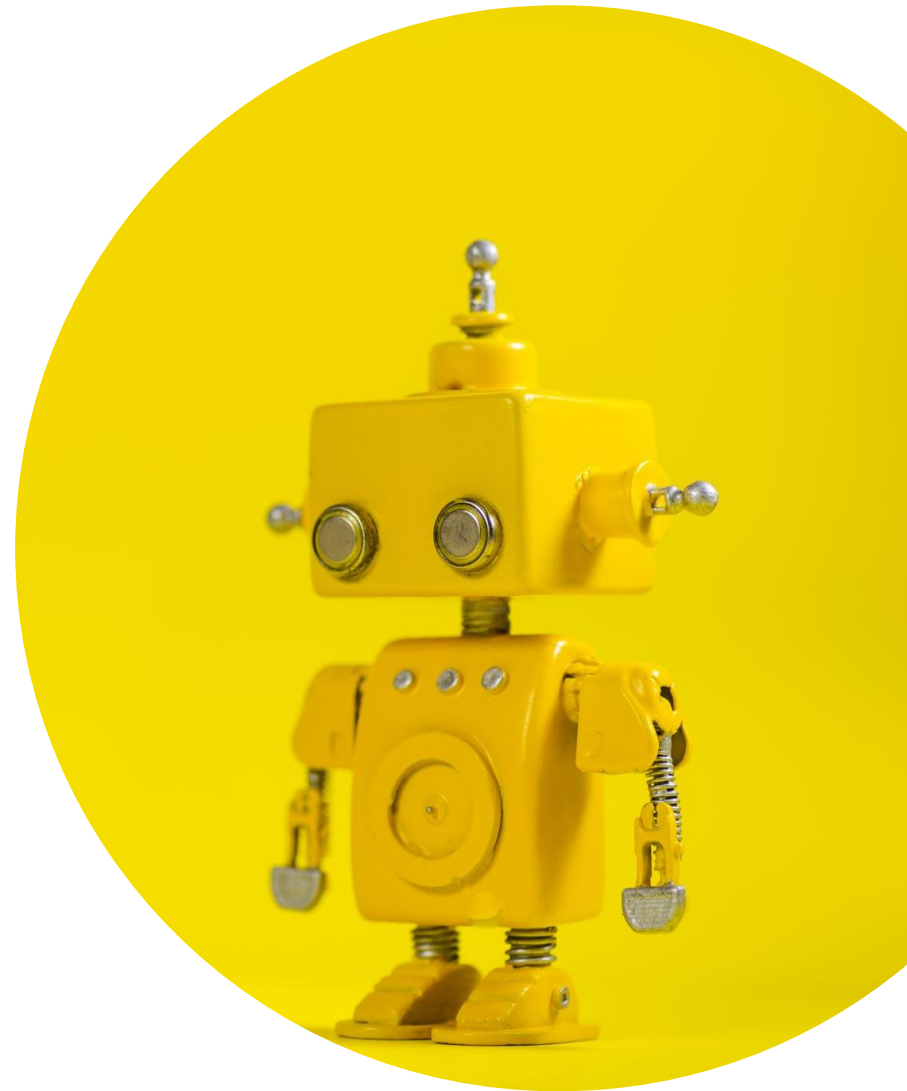




Legepersonligheder

Legepersonligheder

1. **Drillepinden**
2. **Kinæstetikeren**
3. **Konkurrencemennesket**
4. **Samleren**
5. **Kunstneren/skaber**
6. **Instruktøren**
7. **Udforskeren**
8. **Historiefortælleren**





Legestemninger og legepraksisser

Legestemninger og -praksisser

Legestemning

Den stemning, der er
forbundet med den
legepraksis

Legepraksis

Det, man gør for at skabe
legestemningen, altså
handlingen

Legestemninger og -praksisser

1. **Hengivenhed:** Sagte bevægelser, rolige omgang i legen - **GLID**
2. **Højspændt:** Hurtige **SKIFT** i fart og retning i legen, sus, ofte udtryksfuld og med udråb
3. **Opspændt:** skal optræde eller **FREMVISE** noget - udadvendt, ofte ekspressiv
4. **Euforisk:** Når børn **OVERSKRIDER** normerne, ødelægger

Taksonomi

	Gryende forståelse for	Begyndende praksis med	Mod til at dele og udvikle	Bevidst og velovervejet
Legende læring	Jeg ved lidt om, hvad legende læring er. Jeg ved lidt om hvorfor legende læring er vigtig for børns læring, trivsel og dannelse og hvorfor jeg skal arbejde med det som professionel og ift. at skabe en mangfoldig folkeskole.	Jeg ved, hvad legende læring er i teori og i praksis. Jeg får øje på, hvad jeg allerede gør i min praksis som er legende. Jeg afprøver legende læring i min praksis ud fra mindre prøvehandling.	Jeg DELER og videreudvikler mine erfaringer med legende læring og udvider nu modigt med helt nye prøvehandling.	Bevidst og velovervejet anvender jeg legende læring i min praksis til gavn for elevernes læring, trivsel og dannelse og bidrager til at skabe en mangfoldig folkeskole.
Læringsmiljø og artefakter, der understøtter legende læring	Jeg ved, at læringsmiljøet (lokalet, indretningen, lokation) samt artefakter (billeder, genstande, materialer, teknologier) understøtter legende læring. Eks. At flytte undervisningen i skoven, anderledes bordopsætning, eller at lys, lyd, rekvisitter kan skabe legestemninger.	Jeg får øje på, hvad jeg allerede gør ift. læringsmiljøet og artefakter i undervisningen. Jeg gennemfører mindre prøvehandling med læringsmiljøet og artefakter. Eks. Billeder, genstande, lys, at flytte ud i skoven.	Jeg DELER og videreudvikler mine erfaringer med læringsmiljøet og artefakter i og udvider nu modigt med andre og flere artefakter og helt nye lokationer i mine prøvehandling.	Bevidst og velovervejet anvender jeg forskellige artefakter og læringsmiljøer i min praksis til gavn for elevernes læring, trivsel og dannelse og bidrager til at skabe en mangfoldig folkeskole.
Min og elevernes rolle ved legende læring	Jeg ved, at legende læring kræver en bevidsthed om min og elevernes rolle i undervisningen, og at rollerne ofte er anderledes ved legende læring. Eks. Ved jeg, at jeg bl.a. skal være mere faciliterende end instruerende og børnene skal opleve større inddragelse, medbestemmelse og valgmuligheder.	Jeg får øje på, hvad jeg allerede gør i min praksis ift. min og elevernes rolle. Jeg laver mindre prøvehandling på min og elevernes rolle i undervisningen eks. At give eleverne flere valgmuligheder, skabe flere åbne og uforudsigelige processer, processer med udgangspunkt i børnenes ønsker og initiativer.	Jeg DELER og videreudvikler mine erfaringer med min og elevernes rolle i undervisningen og udvider nu modigt med helt nye prøvehandling.	Bevidst og velovervejet arbejder med min og elevernes roller i min undervisning til gavn for elevernes læring, trivsel og dannelse og bidrager til at skabe en mangfoldig folkeskole.
Legeformer	Jeg ved, at der findes forskellige legeformer; eks. Konstruktionsleg, rolleleg, bevægelsesleg, fantasileg, spil- og regelleg og at de kan anvendes i undervisning med legende læring.	Jeg får øje på, hvad jeg allerede gør ift. legeformer. Jeg begynder at overveje og afprøve forskellige legeformer i mindre prøvehandling; konstruktionsleg, rolleleg, bevægelsesleg, fantasileg, spil- og regelleg.	Jeg DELER og videreudvikler mine erfaringer med legeformer og udvider nu modigt med nye legeformer i prøvehandling.	Bevidst og velovervejet anvender jeg forskellige og alle legeformer i min praksis til gavn for elevernes læring, trivsel og dannelse og bidrager til at skabe en mangfoldig folkeskole.

Filosofisk samtaler om legende læring



Filosofisk samtale om legende læring

Formål:

At drøfte forskellige perspektiver på legende læring

Roller: Elev, forældre, medarbejder, skoleleder, politiker

Opsamling på stationer

Hvordan kommer vi bedst fra start

Lille L

Nem og ikke forberedelsestung

- Billed- og ordkort
- Genstandskuffert
- En fortælling
- Æstetisk

Store L

Forberedelsestung og gennemført

- En større fælles forestilling
- Rekvisitter og stemning
- Rollespil

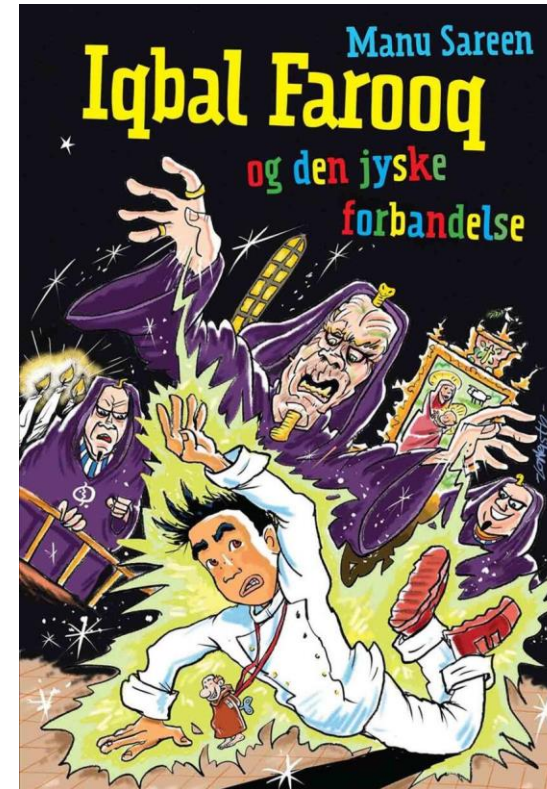
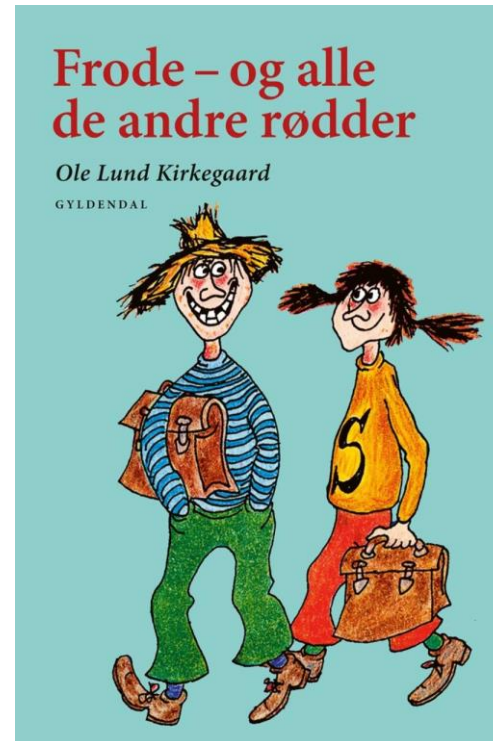


Novel Engineering

Novel Engineering

- En historie – hvor der skal identificeres ét problem eller udfordring
- Lade elever identificere og drøfte og derefter designe en løsning
- Feedback
- Præsentation
- Koble faglig læring på undervejs i forløbet

Novel Engineering



Der var engang en enestående praktiker ved navn Hanne. Hun var kendt for at være meget dygtig inden for sit fag – professionel, optaget af relationerne og at gøre en forskel for dem omkring hende. Hver dag stod hun op med ambitionen om at skabe flere deltagelsesmuligheder for alle.

Over de sidste mange år havde Hanne dog været vidne til flere nedslående tendenser i sit fag; mistroivsel, ligegyldighed, stress, et kæmpe præstationsfokus og en perfektionskultur. Hun vidste præcis, hvad der skulle til...

En mere legende praksis

Men hvor skulle hun dog begynde? Hun havde en stor viden om legende læring; hun vidste at, det handlede om at skabe glæde, forundring og valgmuligheder. Hun vidste, at det handlede om at skabe en fælles forestilling og vove det uforudsigelige, at hun skulle være mere faciliterende end instruerende.

Det blev svært, for hun vidste også, at hun skulle kæmpe med en kultur, et mindset hos kollegaer og chefen, tiden der var knap til at forberede, udøve og evaluere en legende praksis, at der kunne følge rod, larm og kaos med og sidst men ikke mindst... hvordan hun skulle fastholde den praksis og ikke bare glide tilbage i plejer.

Hun havde brug for et værktøj



I skal designe et værktøj til legende læring

- Et værktøj, der hjælper dig til at være mere legende i din praksis
- Hvilken artefakt eller værktøj kan få dig til at være mere legende?
- Skal det bruges i forberedelsen, gennemførslen eller evalueringen?
- Hvordan kan du anvende det i egen praksis?

Opsamling på novel engineering og værktøjer.

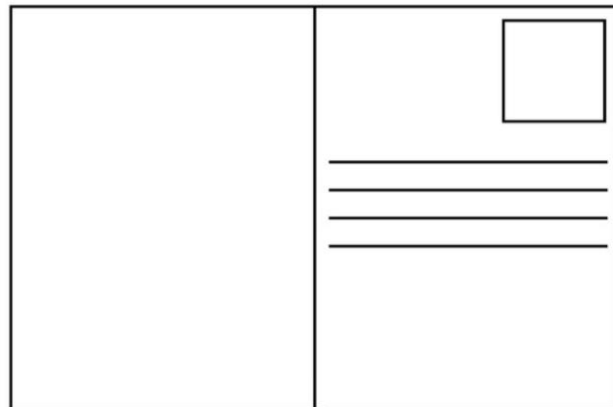


act2learn



Evaluering

Skriv et postkort til en kollega, en elev eller din chef om værdien af dette kursus og kom det i postkassen!



Vil du have mere...

- [Legekammerater - skal vi lege? \(denmangfoldigefolkeskole.dk\)](http://denmangfoldigefolkeskole.dk)

Netværk

- [Playful Learning | Lyst til at lære \(playful-learning.dk\)](http://playful-learning.dk)

- [Pædagogik og Læring | Viden og inspiration \(ucn.dk\)](http://ucn.dk)

- Podcasts, videoer, materiale og artikler

Tak for nu!

uCn

act2learn