



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







Aktivitet i grupper af 2 til 3

Formål

- At lære hinanden at kende og navneskilte
- Dele vores refleksioner om forventninger til dagen
- At få indblik i hinandens viden om legende læring



Aktivitet i grupper af 2 til 3

Roller

- En fortæller
 - Præsenterer sig selv og sine refleksioner
- En interviewer (og tegner ved 2 mandsgruppe)
 - Stiller nysgerrige spørgsmål til fortælleren
- En tegner
 - Portrætterer fortællingen; personen, refleksioner og forventninger



Aktivitet i grupper af 2 til 3

Struktur

- Præsentation og interview mens der tegnes **5 minutter**
- Tegneren overdrager tegning med feedback på præsentation **1 minut**
- Skift



Aktivitet i grupper af 2 til 3

I din præsentation deler du dine refleksioner om

- Hvorfor er du her i dag?
- Hvad du forventer at lære i dag?
- Hvordan du forventer at bringe din nye læring i spil i din praksis
- Hvordan forstår du legende læring?
- Hvad ved du om legende læring?

Opsamling:

Hvorfor er vi her?

Hvad vil vi gerne lære?

Hvordan skal vores læring bringes i
spil i praksis?

Den gode opskrift





Velkommen i køkkenet

I hver jeres gruppe ved hvert bord

1. Lav en opskrift på legende læring
2. Formidl og præsenter opskrift og anretning på 2 minutter

1. Lav en opskrift på legende læring ca. 10 min.



Drøft og planlæg opskriften:

- Hvad består legende læring af?
- Hvordan forstår vi det?
- Hvilke ingredienser indgår?
- Hvad er fremgangsmåden til opskriften på legende læring?
- Hvilke materialer skal vi bruge?
- **Skal kunne formidles og præsenteres på 2 minutter**



2. Præsenter og formidl jeres opskrift

2 minutter til hver gruppe i klynger af XXX

- maks. 2 minutter
- Ingredienser og fremgangsmåde præsenteres
- Kom materialerne i gryden og vis fremgangsmåden
- Afslut med at anret en tallerken
- Udvælg vinder

Oprydning





Ved bordene drøft:

1. Hvordan oplevede du aktiviteten?
2. Hvad oplevede I som legende?
3. Hvordan kom forundring, nysgerrighed og/eller glæde til udtryk?

Den Mangfoldige Folkeskole

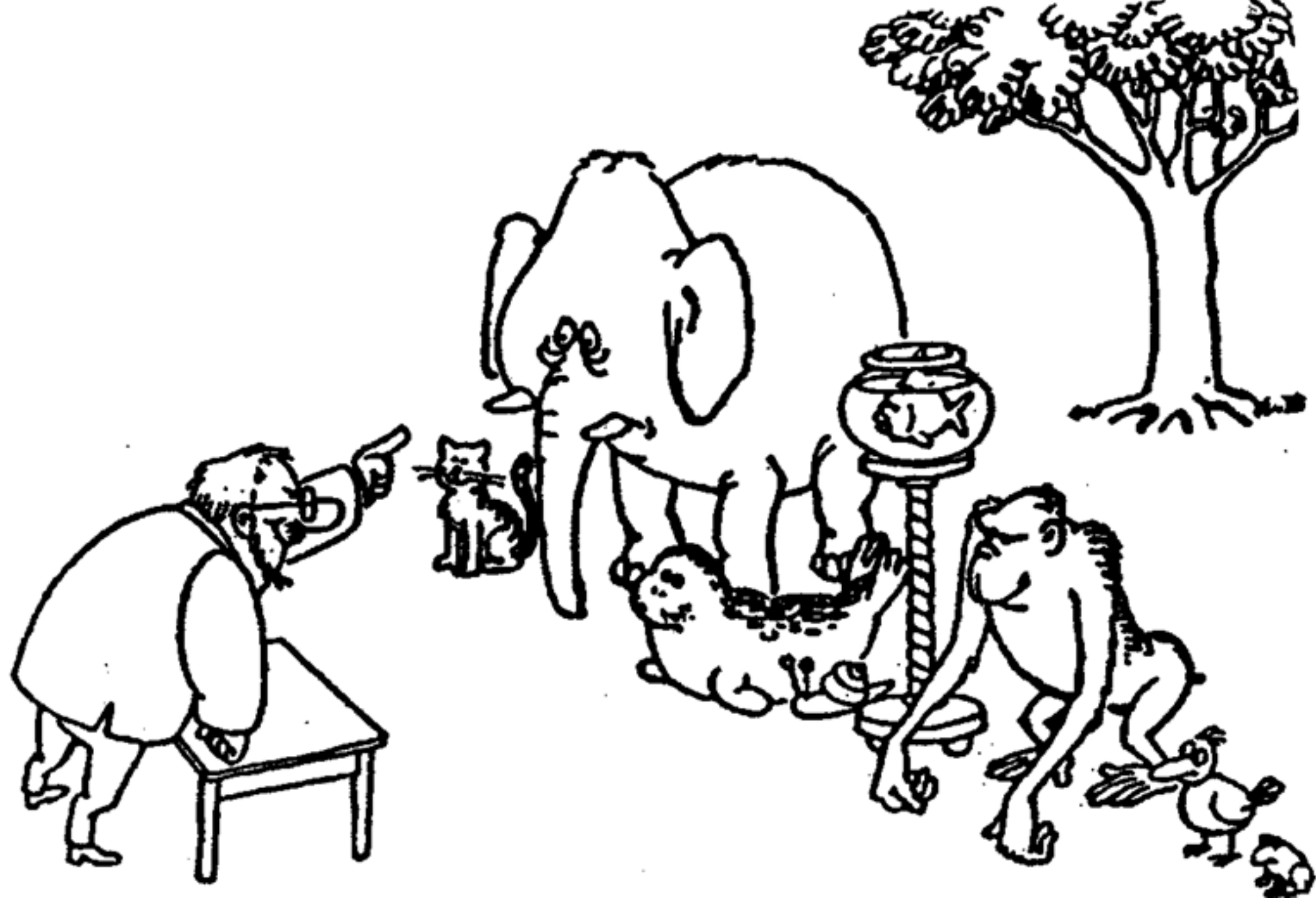
Den Mangfoldige Folkeskole

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

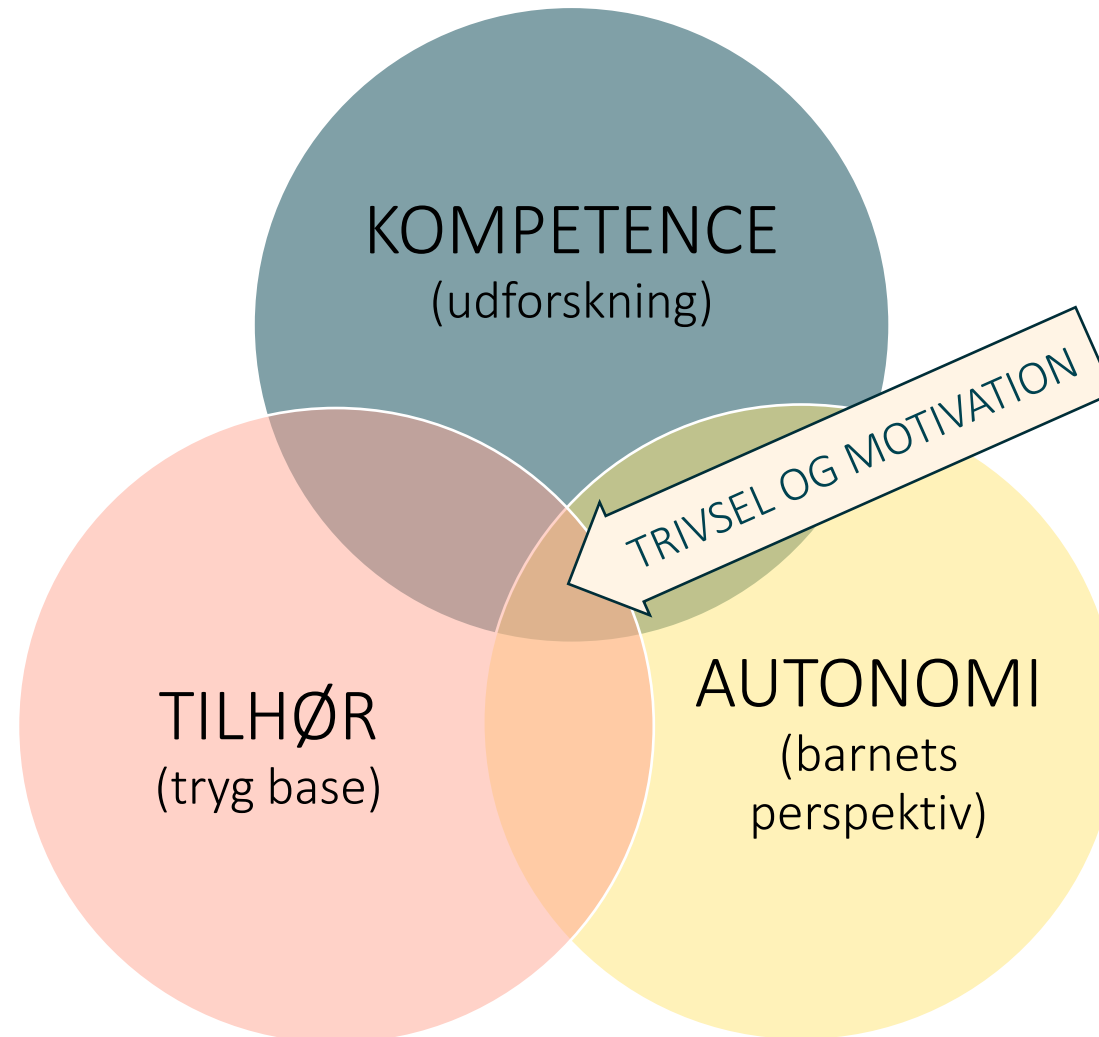


- **Definition:** Forskellige måder, hvorpå individer kan tage aktivt del i skolen (læringen, undervisningen, klassen, sociale interaktioner)
- Det er mere et **grundsyn**



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

Valgfrie stationer

Gå på opdagelse i små eksempler på legende læring

Genstandskuffert

Vælg en genstand, der siger noget om hvilke potentiale, du tænker, legende læring har for klassen.

Del din genstand og tanker med din gruppe.



Billedkort

Vælg ét billede, der siger noget om hvilke potentiale, du tænker, legende læring har for klassen.

Del dit billede og dine tanker med din gruppe.



Bogstaver og tal i modellervoks

Ud af modellervoks udform

- 3 forskellige tal
- 3 forskellige bogstaver



Ozobotter

Først, undersøg ozobotten og se hvad den kan.

Dernæst lav en konkurrence – hvem kan først i gruppen få ozobotten fra start til slut på A4 kortet?



Fangeleg med bogstaver

Hvem kan først fange alle deres bogstaver?

Bogstaver er fordelt i 4 poser – snup en pose... Klar, parat, **START!**



Hop talrækker og regnestykker

Snup en pose:

Kan du hoppe talrækken?

**Kan du også hoppe
regnestykkerne?**



Byg historier

Læs historien på bagsiden af denne opgave:

Drøft hvad er problemet i historien?

Byg nu en løsning til problemet af materialerne.



Opsamling



Ved bordene i grupper:

- 1. Hvad oplevede I som legende ved de forskellige aktiviteter?**
- 2. Hvordan kom forundring, nysgerrighed og/eller glæde til udtryk ved aktiviteterne?**
- 3. Hvordan vil det legende se ud i din praksis?**

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





Hvorfor leg?



- **Epigenetik**
 - Hjernen "tændes" og flere stier trædes
- **Stres**
 - Dæmpende, stresshåndtering 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

Lav indstigning og højt til loftet - kreativitet

Variation og æstetisk

Børneperspektiv

Øget læring

Motivation for læring

Gennem legen udforsker vi os selv og verden

Sommer, D. 2020

Principper til legende læring:

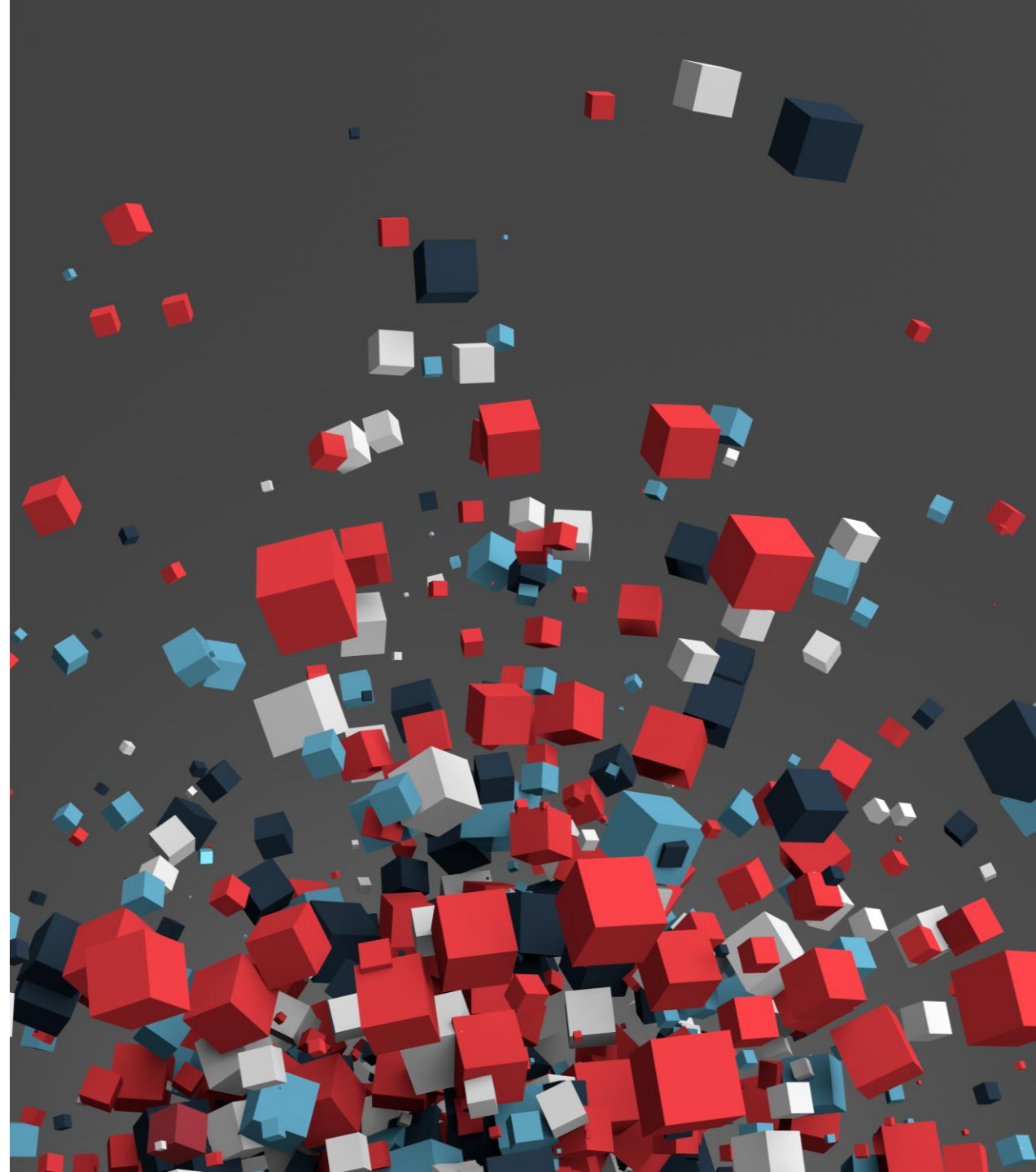


- 1. At skabe fælles forestillinger**
- 2. At vove uforudsigelighed**
- 3. At insistere på meningsfuldhed**



Bøvl med legende læring

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



Valgfrie stationer



Valgfrie stationer i 45 minutter

1. Station: **Legestemning og –praksisser** – fordybelse og drøftelse
2. Station: **Legeformer** - fordybelse og drøftelse
3. Station: **Legepersonligheder** - fordybelse og drøftelse
4. Station: Taksonomi



Legeformer

Legeformer

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

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

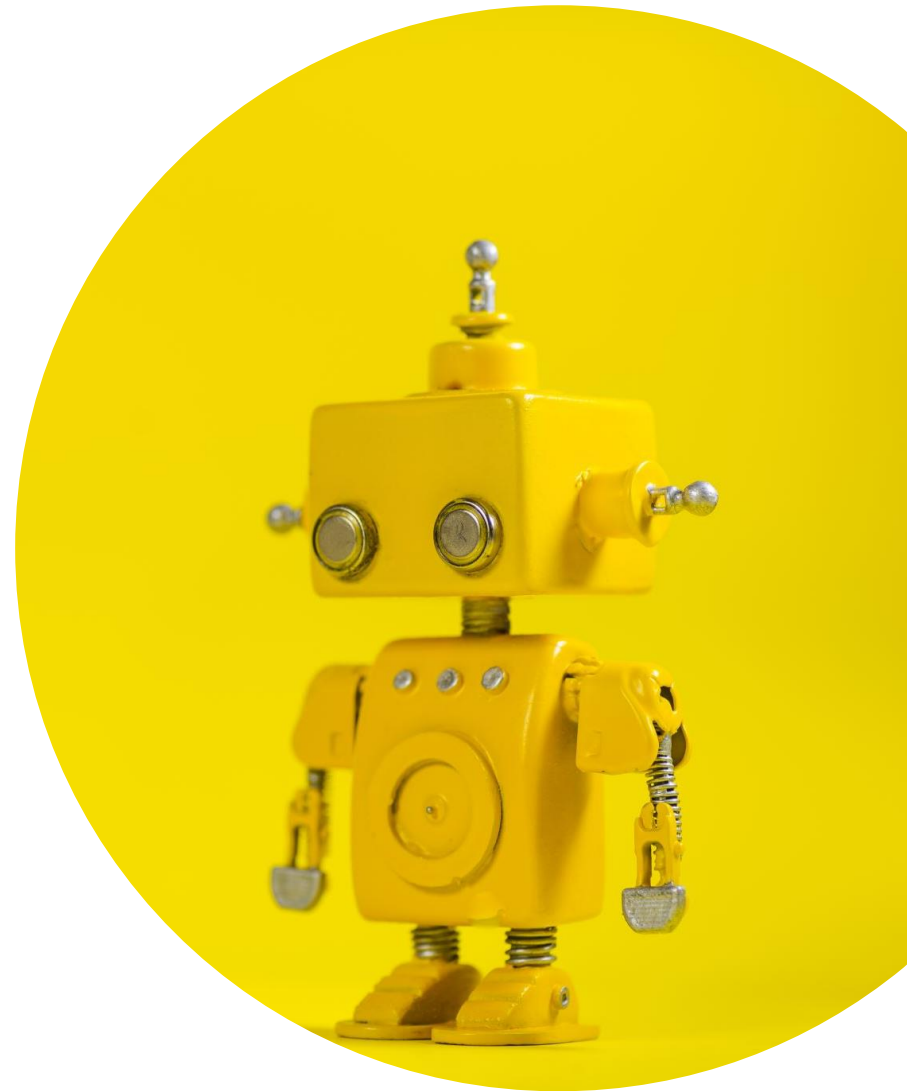




Legepersonligheder

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.

Taksonomi



- **Læs**
- **Indplacer**
- **Overvej eget design**

Valgfrie stationer i 45 minutter



1. Station: **Legestemning og –praksisser** – fordybelse og drøftelse
2. Station: **Legeformer** - fordybelse og drøftelse
3. Station: **Legepersonligheder** - fordybelse og drøftelse
4. Station: Taknsonomi

Filosofisk samtaler om legende læring



Filosofisk samtale om legende læring



Formål:

At drøfte forskellige perspektiver på legende læring

Roller: Elev, forældre, medarbejder, skoleleder, politiker

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

**De mest kreative og frie processer
kræver styring og rammer**

UCn

act2learn

Strukturer i legende læring



- **Kan fordre og hæmme**
- **Lav indstigning men med højt til loftet**
- **Strukturer er som stilladser eller rettesnor, der guider**

Vi leger



I skal designe et værktøj til legende læring



- Et værktøj, der hjælper dig til at være mere legende i din praksis

Opsamling



**Skriv et postkort til en kollega om
værdien af kur kom det i postkassen!**

