



ucn act2learn

Kursusdag Eksekutive funktioner og fællesskabende didaktikker

UCN, Aalborg
Fredag d. 14. juni 2024

Pernille Nielsen
UCN act2learn Pædagogik og Læring



**Den Mangfoldige
Folkeskole**

Hvem er girafferne?



Charlotte Haaber
Adjunkt, lærer og
master i læring og
forandringsprocesser

UCN act2learn,
Pædagogik & Læring

crh@ucn.dk



Pernille Nielsen
Adjunkt, lærer og
cand.pæd.pæd.psyk

UCN act2learn,
Pædagogik & Læring

pern@ucn.dk



Den Mangfoldige Folkeskole

Samtlige 11 nordjyske kommuner og Professionshøjskolen UCN er sammen om det treårige projekt "Den Mangfoldige Folkeskole".

Her skal en lang række lokale indsatser være med til at løfte en af folkeskolens største udfordringer: At skabe rum til, at flere børn og unge kan lære og trives i den almene undervisning og deltage i skolens fællesskaber.

I Den Mangfoldige Folkeskole skal vi udnytte det potentiale, der er i at skabe en læringskultur, hvor vi afprøver og lærer sammen og lærer af hinanden lokalt og på tværs af kommunerne.

I dag er vi sammen om at blive klogere på eksekutive funktioner og fællesskabende didaktikker – og hvordan viden om børns læringsforudsætninger spiller ind, når vi ønsker at tilrettelægge en undervisning med fokus på det fællesskabende.



Den Mangfoldige Folkeskole

Formål:

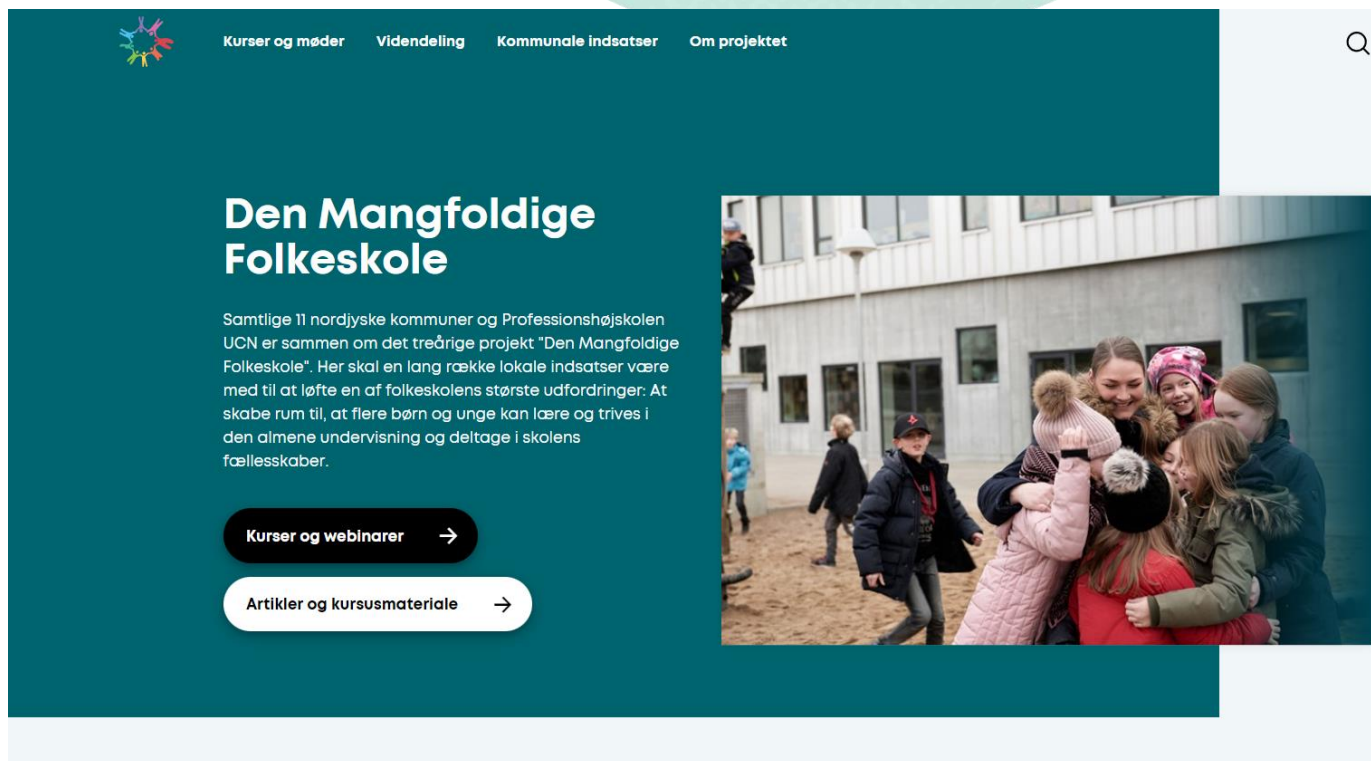
At øge deltagelsesmulighederne for alle børn og unge

Mål:

- Styrke den inkluderende didaktiske og pædagogiske praksis
- Styrke alle børn og unges læring og trivsel
- Styrke grundlaget for fremtidens skole



Den Mangfoldige Folkeskole



Efter i dag

- Følg løbende med på hjemmesiden for ny inspiration, competenceudvikling og videndeling.
- Spred gerne budskabet om mulighederne i Den Mangfoldige Folkeskole.
- Videndel om dagens læring med kolleger og ledere.
- Slides kan findes efterfølgende på hjemmesiden.

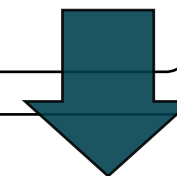
Kursets indhold

Charlotte

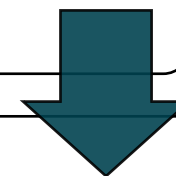
Pernille



Hvad er eksekutive funktioner, og hvilken betydning har de for børns læring?



Hvordan forstår vi fællesskabende didaktikker?



Legende læring



Check-in

Hvad er den vigtigste årsag til, at du er her i dag?





Hvad er eksekutive funktioner, og hvilken betydning har de for børns læring?



Kognitive funktioner

Eksekutive funktioner

Sprog

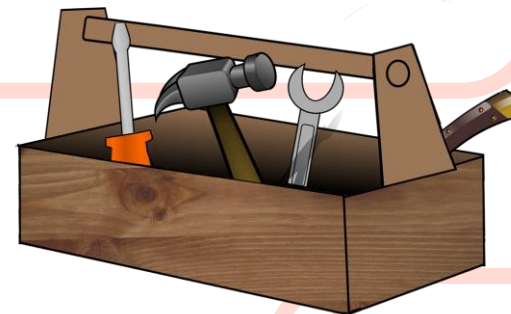
Man kan have rigtig gode kognitive funktioner (værktøj), uden at man er god til selvstændig problemløsning, fordi de eksekutive funktioner ikke er gode – og omvendt.

agennem

De kognitive funktioner kan opstilles i et hierarki.

Alle delene i hierarkiet hænger sammen og påvirker hinanden. De nederste funktioner er en forudsætning for, at de øverste funktioner udvikles fuldt ud.

Hjernens dirigent

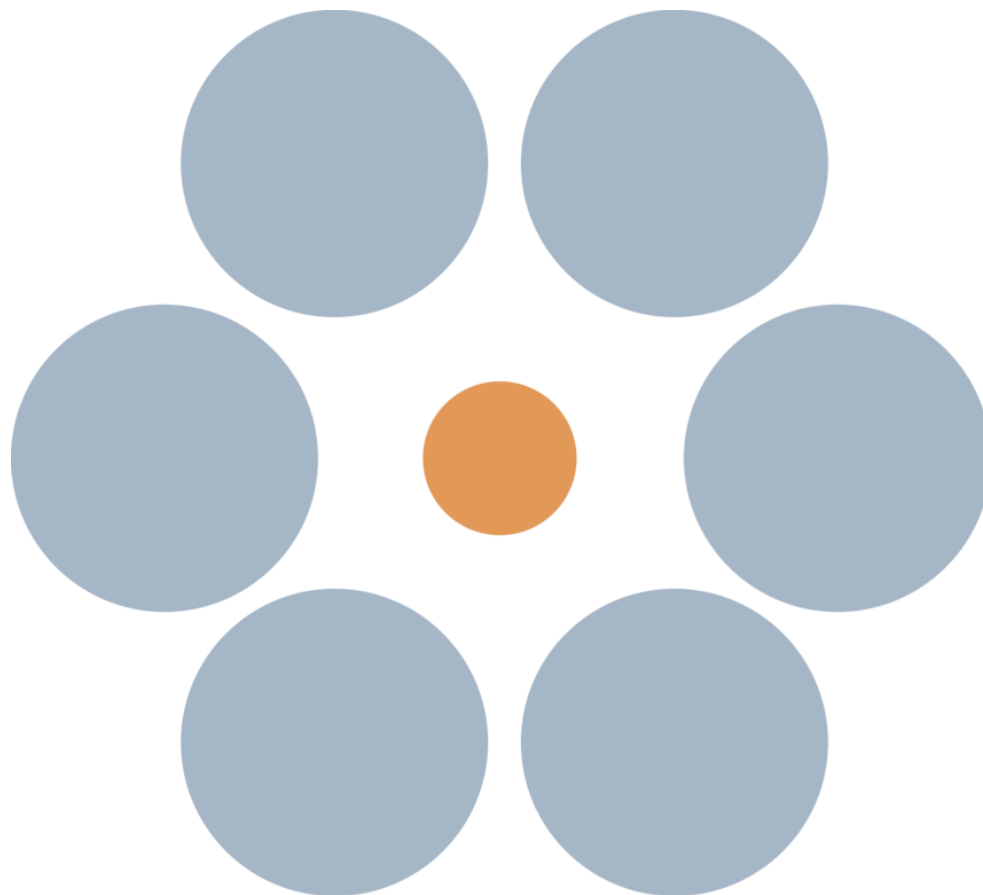


Kognitive funktioner

Hjernens direktør/dirigent = de kognitive funktioner beskrives som værktøjet, og de eksekutive funktioner som personen evne til at bruge værktøjet.



K A T
A A T



Hej Alle

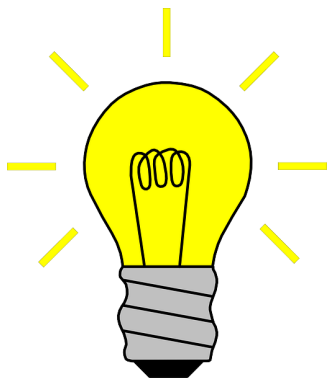


Vistde du dtete?:

Iøfgle en uerndsøeglse på Cmabrigde Uinvertisy, bteyedr det ikke noget i
hivklen rkækefløge bgotsavrene såtr i et ord, det esente vgitgie er at det
frøtse og sdiste bgosatv i odret er på de rtete padlser. Rseten kan linge
vloaypk, men du vil satdig vræe i snatd til at lsæe det. Det er frodi den
mnenesekilge hejrne ikke lesær hevrt bgotsav, men odret som en hleehd.

Så belv man så mgeet klogree (Efter Rawlison, 1976).

I korte træk



Eksekutive funktioner handler om at kunne
*få en ide, planlægge, udføre og vurdere
ideen.*

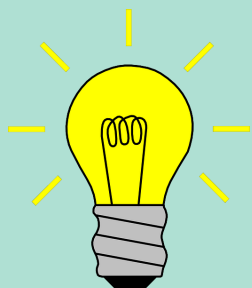
Det, der først er nyt og komplekst, og som
stiller store krav til de eksekutive funktioner,
bliver med tiden en rutinepræget handling,
der gør, at man kan tænke på noget andet
undervejs.



RØD GRØN BLÅ LILLA GUL BLÅ

XXX XXX XXX XXX XXX XXX

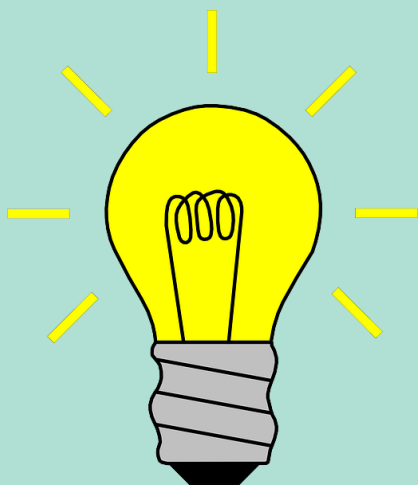
BLÅ GUL LILLA GRØN RØD GUL RØD



Den sidste linje gør det svært og udfordrer vores opmærksomhed, fordi det læste er mere overindlært end farverne, og derfor vil det være det læste, der får vores opmærksomhed.

De fire trin i eksekutive funktioner

1. At få en ide = kræver at man kan danne forestillinger. Ideerne bygger dels på tidligere erfaringer (hukommelse) og dels på den givne situation (hvad kan man gøre eller lege med her).



2. At planlægge ideens udførsel = indebærer at man kan fastholde en ide og opløse den i dele, der skal udføres i rækkefølge. Stiller fx krav til arbejds hukommelsen.



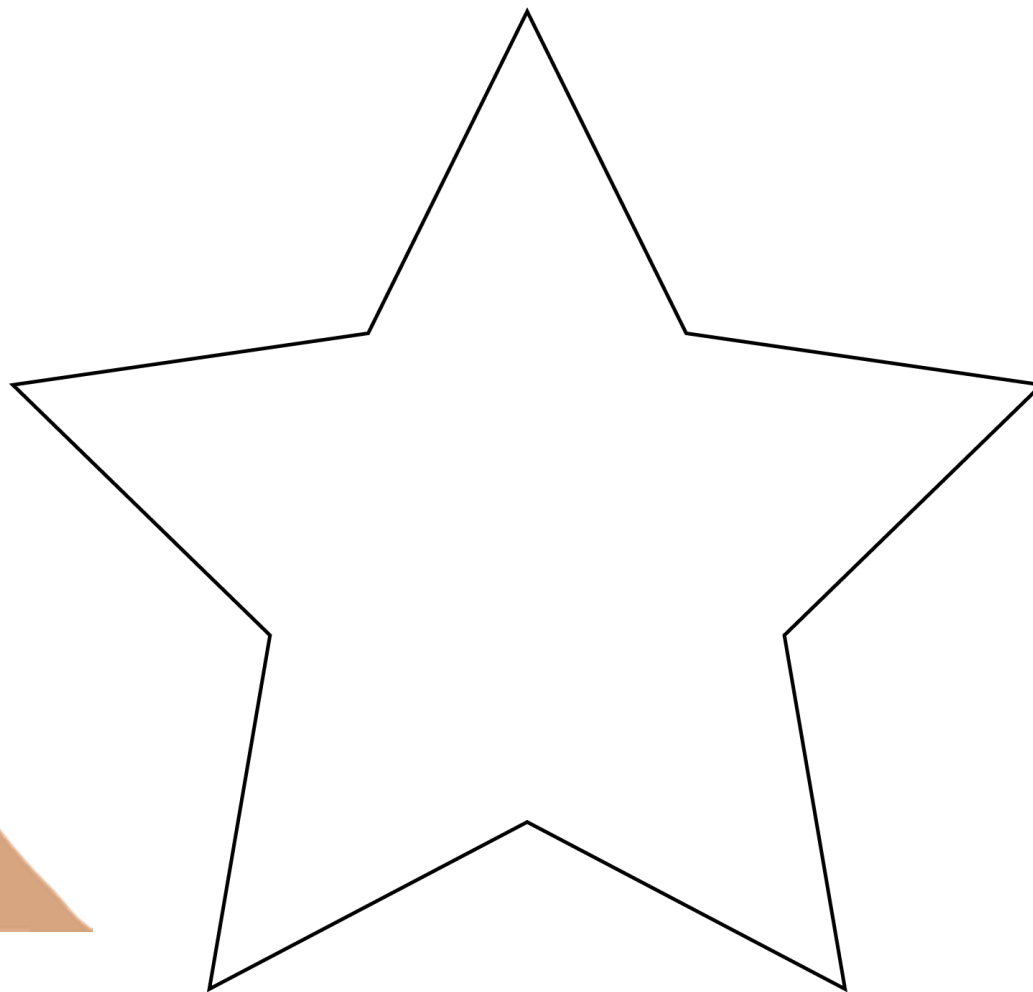
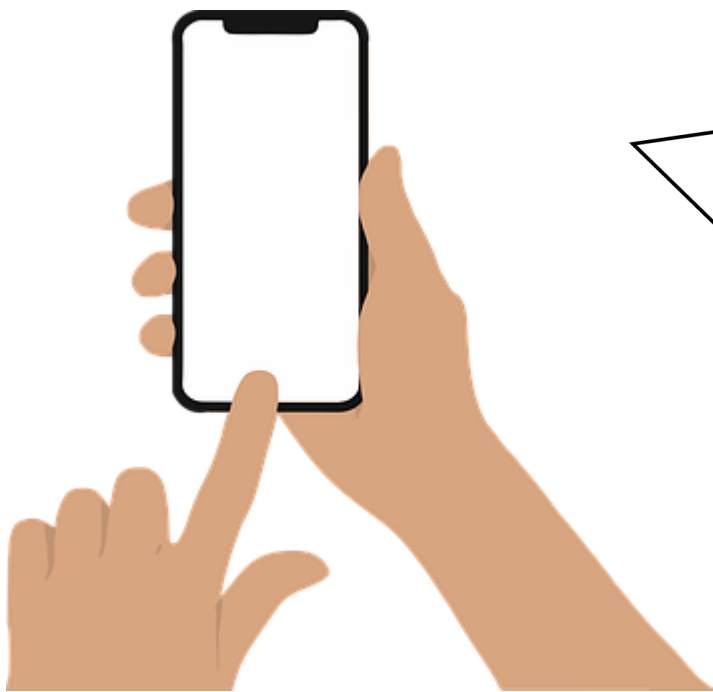
3. At udføre planen i målrettede handlinger, med hensyntagen til egne behov og situationens krav = handler om at udføre de enkelte handlinger i den rigtige rækkefølge på vej mod målet, mens forstyrrelser sorteres fra. Samtidig skal man være opmærksom på andres krav og forventninger, så man ikke overtræder grænser eller moral. Stiller krav til bl.a. opmærksomhed og selvregulering.



4. At vurdere udførslen undervejs og til sidst og herunder foretage eventuelle justeringer = under hele udførslen skal man vurdere, om handlingerne fører til målet, og om de lever op til ens egne og andres behov. Stiller krav til evne til at vurdere noget i forhold til noget andet samt fleksibilitet.



Øvelse: At tegne spejlvendt

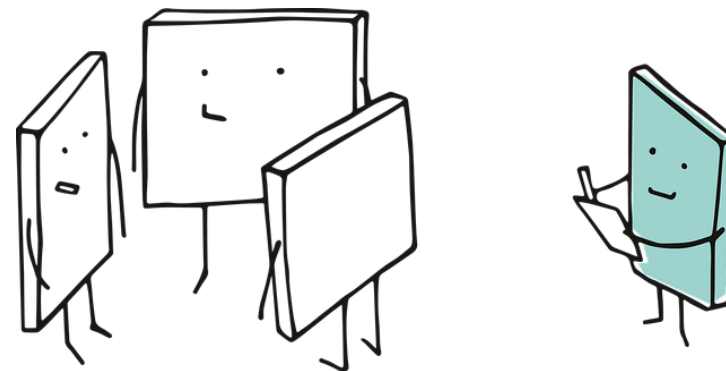


PAUSE



Eksekutive funktioner/vanskeligheder

- Impulshæmning
- Fleksibilitet
- Emotionel kontrol
- Initiering (initiativ)
- Arbejdshukommelse
- Planlægning/organisering
- Organisering af materialer
- Monitorering (justering/selvevaluering)



Alle har eksekutive vanskeligheder

Vi har alle styrker og svagheder, når det kommer til eksekutive funktioner...



Impulsiv, men får lavet meget.

Mindre fleksibel, men grundig og omhyggelig.



Svært ved at komme i gang, men kan holde mange bolde i luften.

Får rigtig mange ideer, men får ikke fulgt alle til dørs.



Hvilken betydning har eksekutive funktioner for læring?

"Jakob er 13 år. Han er en omhyggelig elev. Han holder styr på sine sager og skriver sine lektier ned. Jakob er god til at regne, og han elsker geometri og matematik. Jakob har rigtig svært ved opgaver, hvor man skal være kreativ, eller hvor der ikke er noget bestemt emne. Hvis han fx skal skrive om "min sommerferie", kan han ikke rigtig finde på andet end overskrifter. Han beder ofte sin mor om hjælp, men han bliver sur, hvis hun siger, at han bare skal tænke sig lidt mere om, eller hvis hun ikke kan lide de ideer, han selv har.

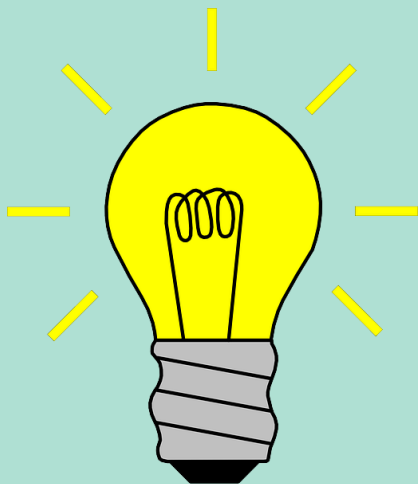
Hvad består Jakobs vanskeligheder i? Jakob virker gennemgående som en meget struktureret og organiseret dreng. Når han skal skrive stil, virker det imidlertid, som om han har vanskeligt ved at strukturere arbejdet og komme i gang. Men hvordan hænger det sammen med, at han i øvrigt er velorganiseret?

Hvis man fx forsøger at hjælpe Jakob med at organisere sin stileskrivning og fx lærer ham at lave en disposition og tidsplan, vil man sandsynligvis gå galt i byen. For det er ikke Jakobs egentlige problem. Han klarer nemlig fint at disponere og planlægge, når emnet er givet på forhånd. Han har derimod brug for hjælp til at forestille sig, hvad man kan skrive om. Hjælp til at tænke fleksibelt og kreativt, at få ideer, fx ved at kigge på billeder fra sommerferien, eller ved at snakke med sin mor om, hvad han har lavet i sommerferien og lave et mindmap på baggrund heraf.

Det er i denne sammenhæng hans nedsatte kognitive fleksibilitet og mangelfulde evne til at danne forestillingsbilleder, der hindrer ham i at bruge sine gode evner til at agere målrettet."

De fire trin i eksekutive funktioner

1. At få en ide = kræver at man kan danne forestillinger. Ideerne bygger dels på tidligere erfaringer (hukommelse) og dels på den givne situation (hvad kan man gøre eller lege med her).



2. At planlægge ideens udførsel = indebærer at man kan fastholde en ide og opløse den i dele, der skal udføres i rækkefølge. Stiller fx krav til arbejds hukommelsen.



3. At udføre planen i målrettede handlinger, med hensyntagen til egne behov og situationens krav = handler om at udføre de enkelte handlinger i den rigtige rækkefølge på vej mod målet, mens forstyrrelser sorteres fra. Samtidig skal man være opmærksom på andres krav og forventninger, så man ikke overtræder grænser eller moral. Stiller krav til bl.a. opmærksomhed og selvregulering.



4. At vurdere udførslen undervejs og til sidst og herunder foretage eventuelle justeringer = under hele udførslen skal man vurdere, om handlingerne fører til målet, og om de lever op til ens egne og andres behov. Stiller krav til evne til at vurdere noget i forhold til noget andet samt fleksibilitet.



Hvordan kan man støtte idefasen?

Forestillingsevnen har afgørende betydning for eksekutive færdigheder. Hvis barnet har en svag forestillingsevne, er det svært at producere ideer og indre billeder – derfor kan der være brug for hjælp til at skabe ydre billeder.

Præsenter barnet for valgmuligheder.

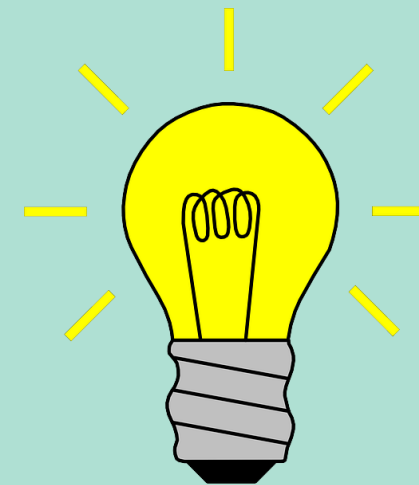
Aktivér forforståelsen: billeder, video, oplæsning, musik mm.

Hvad motiverer barnet?

Bygge bro til allerede eksisterende viden/erfaringer.

For mange ideer: Lad barnet brainstorme alle ideer og udvælge den bedste, som barnet går med.

1. At få en ide



Hvordan kan man støtte planlægningsfasen?

2. At planlægge ideens udførsel



Syntese/analyse-tænkning:

En ide skal opløses i de nødvendige dele, at skrive en historie kræver, at man på samme tid kan forestille sig målet og vejen til målet - hvilke trin skal jeg igennem?

Visuel støtte:

Tegne eller skriftliggøre vejen til målet – fremgangsmåder.

Gode spørgsmål:

Hvilke dele indgår i at skrive en historie?
Hvordan opbygger man en historie med begyndelse, midte og slutning?
Hvor skal man begynde, og hvor skal man ende?

Opmærksom:

Hvor mange trin er der i den opgave, jeg stiller?

Hvordan kan man støtte udførselsfasen?

Gode spørgsmål:

Hvad er det, man arbejder med?
Hvor er vi på vej hen?
Hvor langt er jeg i forhold til slutmålet?

Visuel støtte:

Overstrege trin i processen.
Hvor kan jeg finde information (fx tavlen)?

Rammesætning og struktur for aktiviteten: Hvor lang tid har jeg?

Sprogliggørelse og italesættelse – enten som indre tale eller spørgsmål fra den voksne:

Hvad er du i gang med?
Hvor langt er du med opgaven?

3. At udføre planen i målrettede handlinger, med hensyntagen til egne behov og situationens krav



Hvordan kan man støtte vurderingsfasen?

Vurdering undervejs:
Hvor langt er jeg i forhold
til slutmålet?
Hvilke justeringer er der
brug for?

**Slutvurdering og
fremtidsperspektiv:**
Hvilke erfaringer har jeg gjort
mig?
Hvad har jeg lært?
Hvorfor gik det, som det gjorde?
Hvad vil jeg gøre næste gang?

4. At vurdere udførslen
undervejs og til sidst og
herunder foretage
eventuelle justeringer



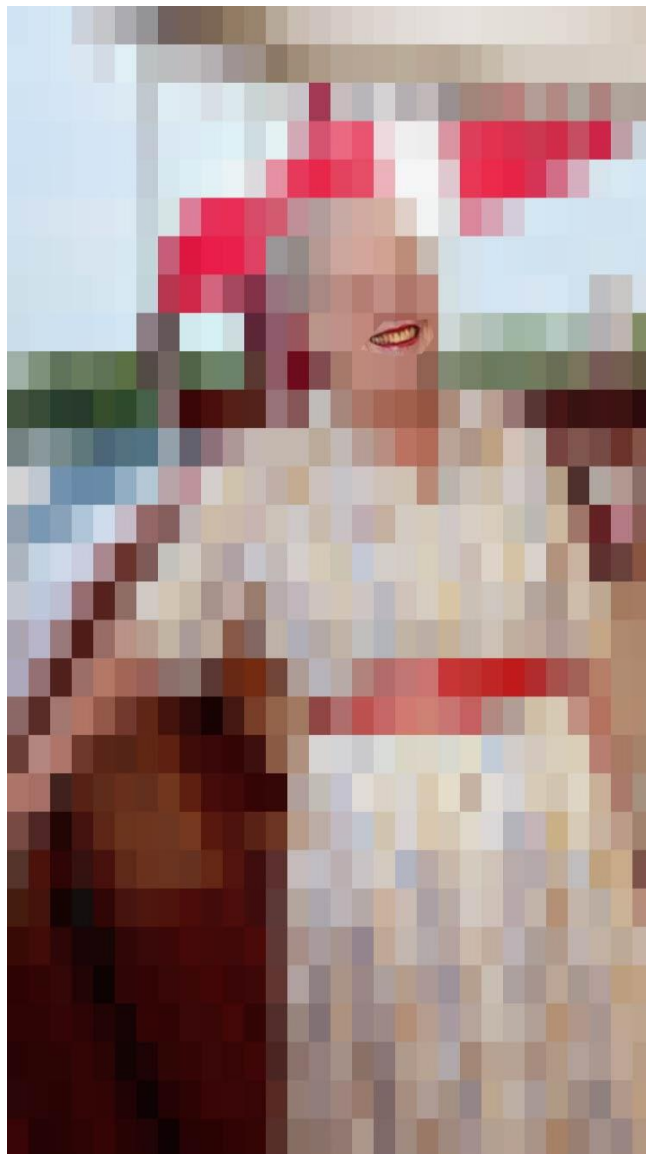
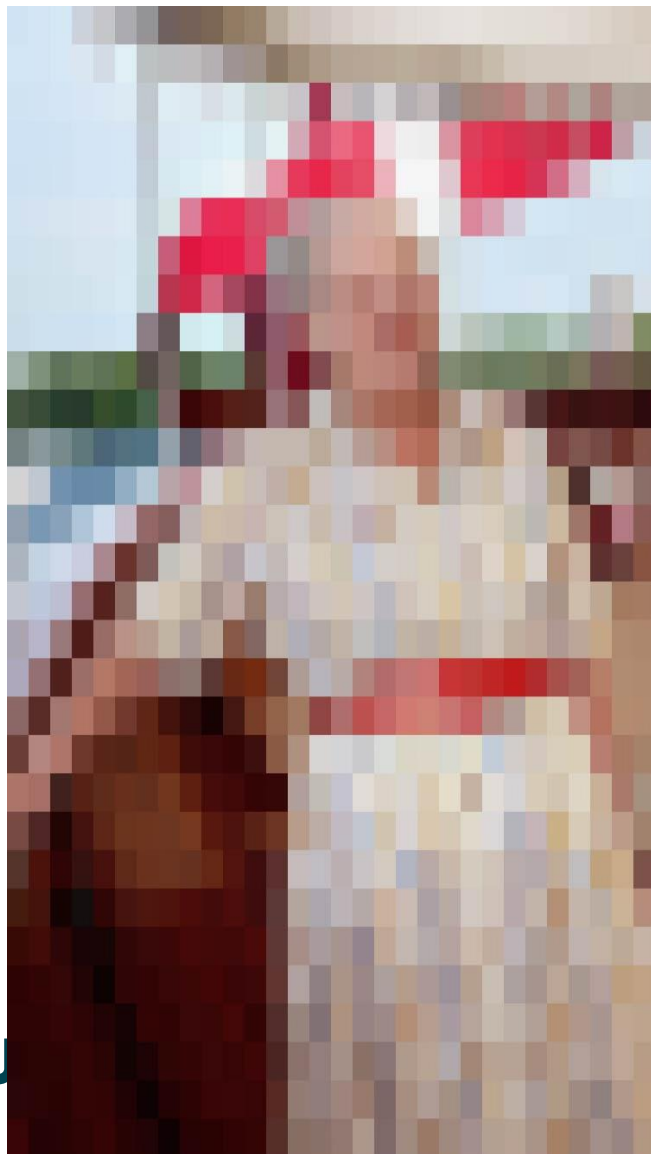
PAUSE



Fællesskabende didaktikker

- Fællesskabende didaktikker
- Den didaktiske relationsmodel
- Legende tilgange til læring
 - Legepersonligheder
 - Legepraksis
 - Legestemninger

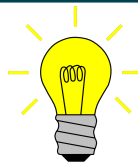
At forbedre "pixeleringen" hos eleverne



Fra ”oppe i hovedet” til ud i fællesskaberne og kroppen

Hvordan ser et fællesskab ud?

1. At få en ide



På post-its skrives
kendetegn ved
fællesskaber.
3 min

2. Planlægning



I præsenterer jeres post-
its i gruppen og
udvælger en post-it hver,
som du finder vigtig.
5 min

3. Udførelse



Med papir og tape skal I
lave et symbol for
fællesskaber. Jeres
udvalgte begreb på post-
its skal indgå i symbolet.
5 min

4. Vurdering og justering



I skal præsentere
jeres symbol for
klassen.
1 min

Fællesskabende didaktikker

Fællesskaber og mening (Etienne Wenger)

- At lære kan kun forstås i et socialt perspektiv
- Menneskets engagement i verden er først og fremmest en meningsforhandling
- Mening genforhandles løbende
- Meningen findes i den dynamiske relation imellem mennesker
- Deltagelse i sociale fællesskaber former både vores oplevelse og fællesskabet
- Meningen med de ting vi gør, er altid social

(Wenger, E. (2004): Praksisfællesskaber. Hans Reitzels Forlag)

Longing for belonging (Helle Rabøl)

”Fælles **aktiviteter** og **engagement** med andre, der har **mening** for deltagerne, giver en følelse af **tilhørsforhold** og social identitet” (Rabøl i Skolefravær og skoletilvær)

”Jeg er noget med nogen – jeg hører til”

Andersen m.fl. (2019) Skolens fraværende børn. Årsager og indsatser. Kap. 10: Skolefravær og skoletilvær – elevperspektiver på skoleulighed.

Fællesskabende didaktikker - pointer

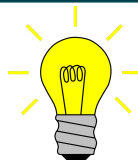
- Udspringer af mobbeforskning (EX- BUS (Exploring Bullying in Schools) – Helle Rabøl Hansen
- Handler om at samtænke undervisning, faglighed, trivsel samt udviklingen af elevernes sociale kompetencer og klassens sociale liv.
 - Modvirker mobbemekanismer
 - Bidrager til at udvikle eller vedligeholde trygge læringsfællesskaber, hvilket sker ved et fælles, fagligt fokus (herigennem udvikles inkluderende læringsmiljøer).
 - Nye forståelser af f.eks. klasseledelse og uro

Praksisdimensioner – som analyseapparat (Wenger)

Gensidigt engagement - At være en del af det, der har betydning i skolen	Fælles virksomhed - Det fælles er en proces	Fælles repertoire - Flertydighed er ikke en forhindring
Hvilke værdier er vigtige at kende til og/eller være en del af i klassen? Hvordan ser fællesskabsopretholdelse ud i klassen? Hvilke "tiltag" ser I eleverne gøre ift. det fællesskabsopretholdende? Hvordan ser klassen på forskelligheder? Er det en ressource eller en begrænsning	Hvilke positioner er mulige at indtage i klassens praksisfællesskab? Hvilke positioner giver undervisningen eleverne mulighed for at indtage? – hvad med frikvartererne? Hvilke muligheder har eleverne for at meningsforhandle – være uenige?	Hvilke fælles fortællinger har klassen om sig selv? Hvilke fælles handlinger giver undervisningen mulighed for? Hvilke muligheder har eleverne for at genforhandle klassens fælles fortælling? Hvordan ser de tre dimensioner ud på skolen, i afdelingen, i klassen eller i teamet?

GENBESØG: Hvordan ser et fællesskab ud?

1. At få en ide



På post-its skrives
kendetegn ved
fællesskaber.
3 min

2. Planlægning



I præsenterer jeres post-
its i gruppen og
udvælger en post-it hver,
som du finder vigtig.
5 min

3. Udførelse



Med papir og tape skal I
lave et symbol for
fællesskaber. Jeres
udvalgte begreb på post-
its skal indgå i symbolet.
5 min

4. Vurdering og justering



I skal præsentere
jeres symbol for
klassen.
1 min

Den didaktiske relationsmodel

Didaktisk inklusionsforståelse (Florian)

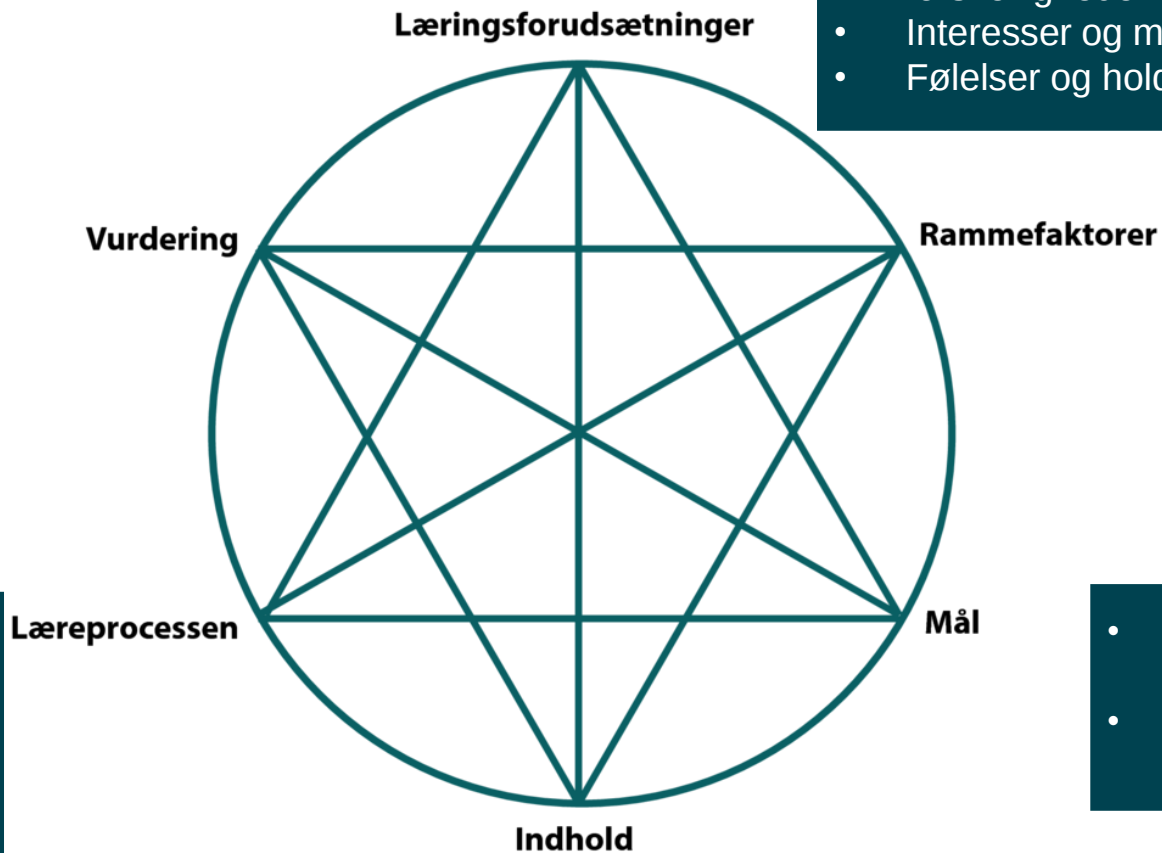
”...undervisningen skal tilpasses, så den retter sig mod alle lærende. Der skal altså ikke tænkes i et ’de fleste’ og ’de få’, hvor ’de få’ skal tilbydes noget ekstra eller noget særligt. Derudover slås det fast, at inklusion forudsætter en undervisningsplanlægning, der har elevgruppens diversitet som centralt omdrejningspunkt. At lave særlige indsatser for enkelte elever, baseret på individuelle diagnoser eller afvigelser, betegnes som stigmatiserende og ekskluderende over for disse. Inklusion og deltagelse ses som mere end dét at være placeret i et læringsmiljø sammen med andre; nemlig som at være aktivt deltagende i såvel undervisning som i andre aktiviteter i skolen.” (Florian & Black-Hawkins 2011: 818)

(Inklusion er)...at skabe læringsmuligheder og adgang for alle; ved at udvide det, som almindeligvis er tilgængeligt for alle og ikke ved at anvende undervisningstilgange, som retter sig mod ”de fleste” og at lave særlige og ekstra tilrettelæggelser for ”de få” (som oplever vanskeligheder).
(Florian & Black-Hawkins 2011:818)

Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel

Hvilke læreprocesser skal jeg vælge i min undervisning, når målet er "det og det", og eleverne har forskellige læringsforudsætninger?

- Kompetencer/forudsætninger
- Eksekutive funktioner/socialkognitive forskelligheder.
- Interesser og motivation
- Følelser og holdninger

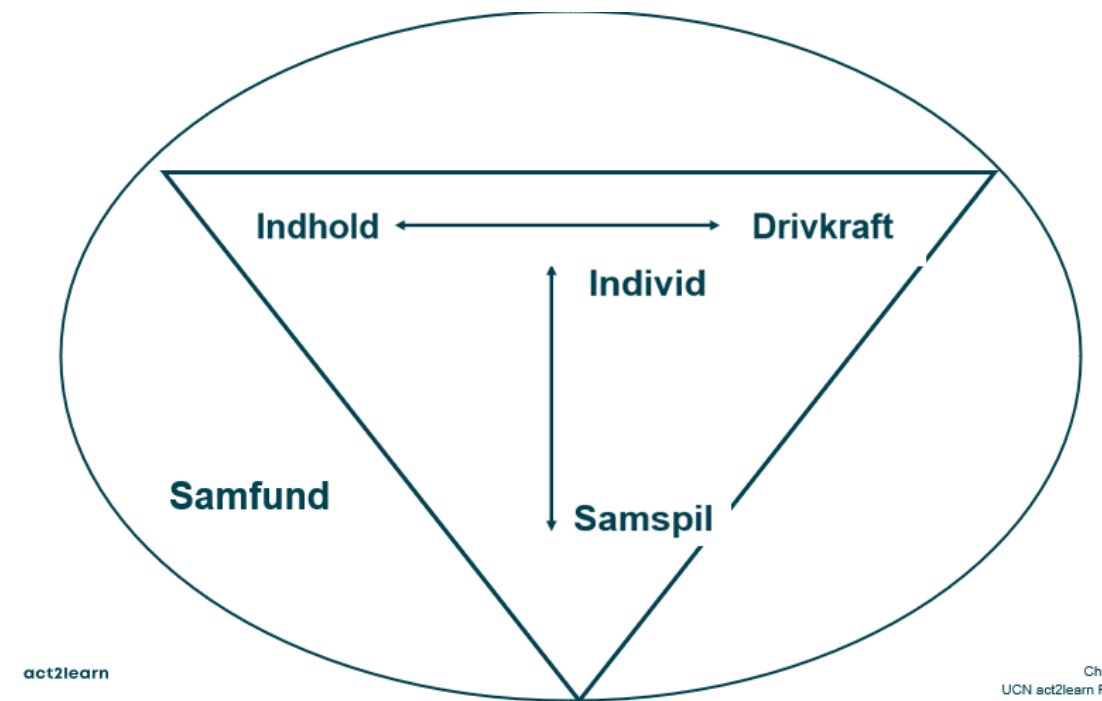


- Hvad er målet med undervisningen?
- Hvad er det for en læring eleverne skal opnå?

- Metoder og arbejdsformer
- Variation og valgmuligheder
- Eksperimenter vs. teorigennemgang
- Involvering
- Aktive vs. passive elever
- Det æstetiske/kropslige vs. det kognitive

Læringens 3 dimensioner (Illeris)

”Grundtesen er, at læring involverer disse tre dimensioner og at alle tre dimensioner altid må tages i betragtning, hvis en forståelse eller analyse af en læringssituation skal være fyldestgørende.”



Valgmuligheder og læreprocesser

En stillesiddende og lyttende læreproces udspringer grundlæggende af tanken om, at læreren kan fylde viden over på eleverne. For at det kan lade sig gøre er det et grundlæggende træk ved denne type af læreprocesser, at eleverne sidder stille på deres stole, lytter og stiller spørgsmål ved at markere ved håndsoprækning. (Von Oettingen, 2018).

Gennemgang af teori og opgaver i bogen.

En kropslige og sanselige læreproces handler om, at eleverne aktivt involverer deres kroppe i undervisningen. Det baserer sig på en forståelse af, at læring ikke kun sker i eller med hjernen, men at læring sker gennem og med kroppen i samspil med omverdenen. (Fredens, 2018, Damsgaard m.fl. 2023).

Eleverne hopper tabeller og løber stafet, mens de løser matematiske opgaver.

En æstetisk og skabende læreproces handler om, at eleverne i undervisningen sanser, oplever og erfarer og i forlængelse heraf får mulighed for at bearbejde og omsætte deres viden til et produkt. (Austriug & Sørensen, 2006).

Eleverne bygger modeller af tyngdekraft ud af papir, tape osv.

En fællesskabsopbyggende læreproces handler om, at eleverne i undervisningen udvikler sig og lærer igennem deltagelse i fællesskaber. (Rabøll, 2022).

Eleverne løser opgaver sammen med afsæt i fx Cooperative Learning.

Fællesskabende læreproces

Stillesiddende og lyttende læreproces

Valgmuligheder

Æstetisk og skabende læreproces

Kropslig og sanselig læreproces

Legende tilgange til læring

Hvorfor legende læring?



**Styrker børns trivsel
og lyst til at lære**

**Skaber
deltagelsesmuligheder**

**Gør det muligt for
børn at få positive
læringsoplevelser**

Legende tilgange

Vi arbejder med legende tilgange til trivsel, udvikling og læring. Vores arbejde baserer sig på tre didaktiske principper. Principperne er udviklet i samarbejde med undervisere og studerende fra landets pædagog- og læreruddannelser på baggrund af 4 års udviklingsarbejde.

At skabe fælles forestillinger

Legende tilgange giver adgang til fiktive universer og fremtidige scenarier. Legens fiktionsrum bliver et alibi for at afprøve nye perspektiver eller udleve pædagogiske tilgange gennem de "som om" situationer, som legen giver adgang til.

At vove det uforudsigelige

Legende tilgange udfolder sig som uforudsigelige processer, hvor det ikke er muligt eller ønskeligt at kontrollere, hvilke nye muligheder og overraskende indsigter, der opstår undervejs. Det legende repræsenterer således et opgør med illusionen om, at læreprocesser skal forudsiges og detailstyres.

At insistere på meningsfuldhed

Oplevelsen af meningsfuldhed er en hel central præmis i legen. Hvis legen ikke giver mening, melder man sig ud. Legende tilgange kan derfor kun finde sted, hvis det er meningsfuldt for deltagerne at melde sig ind i det legende. Muligheder for involvering og aktiv deltagelse er derfor essentielt.

Legepersonligheder

Man hører nogle gange, at **evnen til at lege forsvinder som voksen**, men måske er det et spørgsmål om at **kigge godt efter** i de aktiviteter vi foretager os **i det daglige**, som giver os en **følelse af velvære og spænding**, eller giver os et smil på læben. Her kan vi nemlig finde voksenlegen.

Ifølge Stuart Brown, har vi alle i større eller mindre grad alle **8 legekategorier indlejret i vores personlighed**, dvs. at der ikke er nogen af os der KUN leger på den ene måde og på samme måde i alle kontekster, tværtimod.

Dog foretrækker de fleste **voksne** én bestemt form for leg, som kaldes for den **dominerende legepersonlighed**.

Stuart Brown 2012



Fx At løbe...

- ❖ Konkurrenceløberen løber for at forbedre sin tid
- ❖ Kinæstetikeren løber for at mærke kroppen, og måske tænke sig frem til hvordan hun kan blive stærkere
- ❖ Historiefortælleren tager på eventyret i aktiviteten: fx at lade sig jage af zombier.

Samme aktivitet, men indre oplevelse af aktiviteten er forskellig.



Drillepinden



Drillepinden elsker at:

- ◆ Lave fis med andre
- ◆ Få andre til at grine med jokes
- ◆ Se komedier

Samleren



Samleren elsker at:

- ◆ Indsamle metodisk materiale, der kan bruges til deres samling
- ◆ Indsamle informationer eller oplevelser
- ◆ Gøre samlingen offentlig tilgængeligt eller vise den til venner

Kinæstetiker



Kinæstetikeren elsker at:

- ◆ Bevæge sig med kroppen igennem fx sportsaktiviteter, dans, løb, yoga, svømning, gåture, vandreture
- ◆ Være med i grupper, der dyrker samme aktivitet
- ◆ Se og udøve yndlingsaktiviteterne

Kunstneren/skaber



Kunstneren/skaber elsker at:

- ◆ Lege med keramik, glas, blandede materialer og evt. give dem væk
- ◆ Dyrke planter i egen have
- ◆ Bygge, lave eller hacke egne kreationer

Udforskeren/opdagelsesrejsende



Udforskeren elsker at:

- ◆ Tage på "eventyr" (mentalt eller fysisk) for at lave NYE ting
- ◆ Lære noget nyt og fascinerende
- ◆ Undersøge ting, som gør vedkommende nysgerrig

Instruktøren



Instruktøren elsker at:

- ◆ Planlægge, organisere og udføre begivenheder
- ◆ Skaber oplevelser for andre
- ◆ Påtager sig rollen som gruppelederen

Konkurrencemennesket



Konkurrencemennesket elsker at:

- ◆ Spille spil (for at vinde eller slå rekorder)
- ◆ Opsamle point og dokumentere progression
- ◆ At se konkurrencepræget sport

Historiefortælleren



Historiefortælleren elsker at:

- ◆ Fortælle eller skrive historier, dagdrømme
- ◆ Læse, lytte til eller se fortællinger, deltage i skuespil og optræde
- ◆ Leve sig ind i karakterernes følelser og tanker

Leg som barn

1. Luk øjnene
2. Hvad var din yndlings-leg som barn? **Hvorfor? (hvad kunne du lide ved den?)**
3. Åbn øjnene
4. Skriv din leg på en Post it
5. Gå rundt blandt hinanden og find en makker
6. Fortæl din makker om din yndlingsleg



Leg som voksen

Sammen med jeres makker...

- Hvad kan du bedst lide at lave? (fx din yndlings aktivitet, hobby, fritidsaktivitet)
- Hvorfor (fx jeg kan lide at løbe fordi jeg gerne vil opnå et målbare mål, fordi jeg kan lide fornemmelsen i kroppen, fordi jeg kan lide at opdage nye ruter)
- Hvornår? (fx om morgenen/aftenen, hverdagen/weekend, om sommeren/vinteren)
- Hvilken kontekst? (fx studieliv, privat, job)
- Med hvem? (fx alene, med en anden, med flere, familie, venner, kollegaer)
- Gå nu rundt og rate de otte legepersonligheder



Hvad er din primære legepersonlighed?

Alle 8 legepersonligheder kan træde frem hos os i mindre eller større omfang. Men vi har alle en primære legepersonlighed. Denne legepersonlighed kan ændre sig med alderen og kontekst, men vores *primære* legepersonlighed er grundlæggende for, hvordan vi interagerer med verden igennem leg. Når du har læst hver beskrivelse, markerer du, i hvor høj grad du føler beskrivelsen passer på dig, hvor 1 = "slet ikke mig" og 10 = "det er total meget mig". **Hvert tal bruges KUN ÉN GANG**



1

Drillepinden

10



1

Samleren

10



1

Kinæstetikeren

10



1

Kunstneren/skaber

10



1

Udforskeren/opdagelsesrejsende

10



1

Instruktøren

10



1

Konkurrencemennesket

10



1

Historiefortælleren

10

Legepraksis og Legestemninger¹



**Den Mangfoldige
Folkeskole**



Legepraksis -legens handling	Glid	Skift	Fremvise	Overskride
	Legen flyder via gentagelser. Legen er rolig og forudsigelig	Kroppen er aktiv Legen er præget af gentagelser, men også skift i bevægelser (rutsjebanetur). Skiftene sikrer interessen.	At vise noget for andre. Handlingerne i legen er rette mod bedømmelse (f.eks. fra publikum) Til inspiration for andre.	Legen er udadvendt – næsten manisk. Hensigten er at overskride alle de tidligere gentagelser. At gøre op med det gamle og prøve noget nyt.
Legekvaliteter	Taktfuld Kontinuerlig Forudsigelig Bekræfte det foregående Rolig	Veksler i fart, højde, relationer, retning. Veksler mellem bevægelse og stilhed. Stærk gentagelse, men afbrudt af momentvise brud. Hele kroppen er involveret	Veksler mellem at gentage former, som det sociale accepterer, og bryde med disse. Publikummet er afgørende for praksis. Både at se på og gøre sig til for, at andre kan se på.	Konstant brud på det, der foregår. Ude efter utakten, dissonansen. Det skøre, gakkede og overraskende er i centrum
Legestemningen	Hengivenhed	Højspændt	Opspændt	Euforisk
Legekvaliteter	Oplevelsen af flow Intens tilstedeværelse Selvforglemmelse	Kilden i maven Ryk i kroppen Begejstring	Udadvendt Nysgerrig på andres reaktioner Udtryksfuld	Udskejelse Flygtig fornemmelse Manisk

¹ Fra 10 Tanker om leg af Helle Marie Skovbjerg, Dafolo 2021

Legende læring og børn med autisme og ADHD

Legende læring for livet – CollaboLearn



Legeaktiviteter ▾ Refleksionsrutiner ▾ Kom i gang ▾ Skolekultur ▾ Om projektet ▾ Dansk / English

KOM I GANG MED

Legende læringsmiljøer

CollaboLearn er et gratis inspirationsmateriale udviklet til pædagoger og lærere, som arbejder med socialfaglig læring i skolen. Materialet er udviklet med skolebørn med autisme og ADHD og rummer derfor specialpædagogiske greb. Uanset om du arbejder i almen sektor eller specialskektor, kan du her på siden hente inspiration til, hvordan du kan designe og facilitere legende læringsforløb, hvor skolebørn kan indgå i sociale læreprocesser med udgangspunkt i legens motiverende og meningsfulde kvaliteter.



Ejerskab, nysgerrighed og begejstring i legende læringsmiljøer med autistiske børn



Litteratur

- Agergaard, K., Albrechtsen, T. R. S., Gissel, S. T., Hansen, T. I. & Brodersen, P. 2021
- Andersen m.fl. (2019) Skolens fraværende børn. Årsager og indsatser. Kap. 10: Skolefravær og skoletilvær – elevperspektiver på skoleulighed.
- Brown, S. (2012). Leg –Hvordan leg former hjernen, stimulerer fantasien og beriger livet. Dansk psykologisk forlag.
- Bøttcher, L., & Dammeyer, J. (u.d.). *Handicappsykologi - en grundbog om arbejdet med mennesker med funktionsnedsættelser, 2. udgave*. 2021: Samfundslitteratur.
- Fleischer, A., & From, K. (2015). *Eksekutive funktioner hos børn og unge*. Dansk Psykologisk Forlag.
- Fleischer, A., & Merland, J. (2007). *Eksekutive vanskeligheder hos børn og unge - vurdering og indsats i praksis*. Dansk Psykologisk Forlag.
- Florian, L & Black-Hawkins; K (2011): Exploring Inclusive Pedagogy. British Educational Research Journal 37(5)
- Gade, A. (1997). *Hjerneprocesser - kognition og neurovidenskab*. Frydenlund.
- Hiim, H & Hippe, E. (2007). Læring gennem oplevelse, forståelse og handling. København: Gyldendalske boghandel
- Nordfang, M., & Nørby, S. (2017). *Kognitionspsykologi*. Samfundslitteratur.
- Rabøl Hansen, Rasmussen, Søndberg (2022) Fællesskabende didaktikker. KVAN
- Skovbjerg, H. (2021). 10 tanker om leg. Dafolo.
- Smedler, A.-C., & Tideman, E. (2011). *At teste børn og unge - om testmetoder i den psykologiske undersøgelse*. Hans Reitzels Forlag.

 Wenger, E. (2004): Praksisfællesskaber. Hans Reitzels Forlag