

collabo  
learn

KOM I GANG MED

Legende læringsmiljøer



# ● Informationer

## E-mail

Kontakt CollaboLearn-teamet på [collabolearn@outlook.com](mailto:collabolearn@outlook.com) for at dele erfaringer, idéer og spørgsmål.

## Hjemmeside

CollaboLearns hjemmeside findes på [www.collabolearn.dk](http://www.collabolearn.dk) og rummer al CollaboLearns materiale. Her findes alle vores inspirerende legeaktiviteter og refleksionsrutiner, modeller og værktøjer til at skabe en legende skolekultur og vores teoretiske og praktiske baggrund for projektet.

## Hæfte

Hæftet er et lille udsnit af hjemmesiden og er tiltænkt som et hurtigt og let informationshæfte, der kan inspirere lærere og pædagoger til at komme i gang med legende læring i praksis. Og det eneste, det kræver, er lyst og mod til at komme i gang med at designe og afprøve legende læringsforløb.

## Indholdsfortegnelse

Hvad er CollaboLearn?	2
Hvordan gør jeg?	3
Legeaktiviteter	5
Refleksionsrutiner	7
Eksempel på et læringsforløb	9
Inspiration til praksis	13

# ● Hvad er CollaboLearn?

CollaboLearn er et gratis inspirationsmateriale udviklet til pædagoger, lærere og børn, som arbejder med socialfaglig læring i skolen. Materialet inspirerer til at skabe legende læringsmiljøer, som inddrager og motiverer børn med sociale udfordringer til at engagere sig i og reflektere over deres læring sammen med hinanden.

Materialet er udviklet med afsæt i børn med autisme og ADHD og rummer derfor specialpædagogiske hensyn. Målet er, at børnene finder ejerskab, nysgerrighed og begejstring i læringsmiljøet. Det kræver, at hele den sociale læreproces stilladseres; fra erfaringer og konkret refleksion til vigtige gentagelser, som skaber fundamentet for at overføre læringen til andre kontekster.

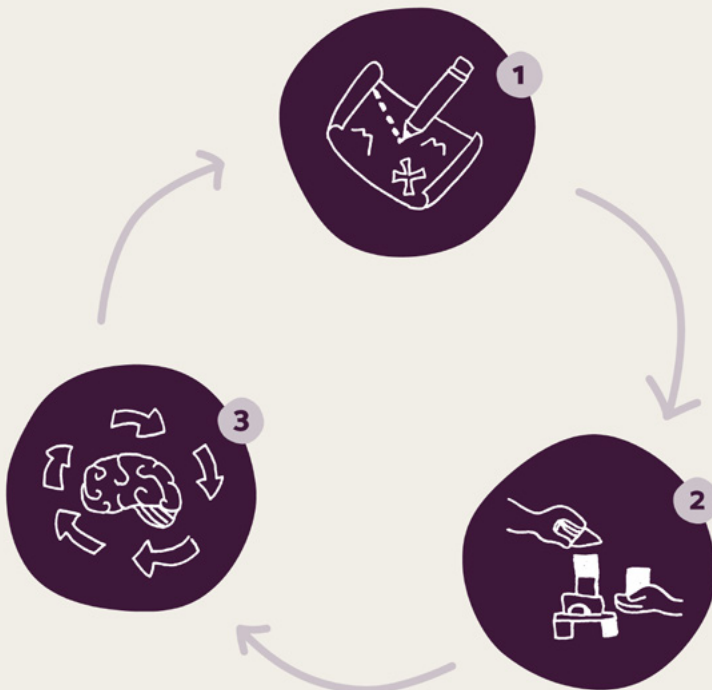


## ● Hvordan gør jeg?

Når du designer et legende læringsforløb, kan du tænke på det som en cirkulær proces, hvor hver legesession informerer den næste. Vi opbygger gennem vores erfaringer et legende læringsmiljø som motiverer børnene til at engagere sig i og reflektere over deres læring sammen med andre.

Som lærer eller pædagog er du facilitator for legen og refleksionen. Du observerer og stiller nysgerrige spørgsmål og indfanger og fordyber børnenes læring frem for at undervise dem.

I stedet for at være den alvidende kaptajn, kan du altså betragte dig selv som en nysgerrig facilitator, der ligesom børnene udforsker og eksperimenterer med legende læringsforløb.





### **1. Forberedelse**

I forberedelsen spørger os selv: Hvad håber vi på, at børnene opdager? Vi opsætter et læringsfokus, som ligger inden for børnenes zone for nærmeste udvikling. Forberedelsen hjælper med at rammesætte vores fokus, så vi kan gøre den meningsfuld og motiverende for børnene.

### **2. Leg og refleksion**

Dybden af læring afhænger af barnets opmærksomhed og engagement, og derfor leger vi. Legeaktiviteterne sikrer sociale interaktioner, som langt hen af vejen er børnedrevne læreprocesser. Vi stilladserer læreprocessen og fordyber læringen gennem refleksionsrutiner. Mange børn profiterer af, at de sociale opdagelser gøres konkrete og synlige, og det kan børnene også selv inddrages i.

### **3. Faglige overvejelser**

Et engagerende og reflekterende læringsmiljø kommer ikke af sig selv. Det kræver, at vi efter legesessionen gør os faglige overvejelser, som vi kender fra aktionslæringscyklussen: Hvad så jeg? Hvad tager vi med videre næste gang? Hvad skal gøres anderledes næste gang?

# ● Legeaktiviteter

Legeaktiviteterne er designet til at give børn lyst til at engagere sig i læringsmiljøet.

Hver legeaktivitet kan leges som sololeg, parallelleg, spil eller samarbejdsleg, fordi social interaktion (spil) i leg ligger på en skala fra solo til parallel over regelstyret interaktion til samarbejde. Legeaktiviteterne kan derfor tilpasses børnenes forudsætninger og sociale dagsform.

## □ Sololeg

I sololeg er vi opslugt af vores egen leg uden at holde øje med, hvad andre er i gang med. Når først vi er trygge i sololegen, kan vi måske begynde at bevæge os hen mod parallellegen ved at skæve til, hvad de andre ved siden af er i gang med.

## ▣ Parallelleg

I parallelleg er vi i gang med den samme aktivitet ved siden af hinanden. Selvom det ved første øjekast ser ud som om, vi ikke leger sammen, er der alligevel masser af interaktion imellem os. Vi holder nemlig øje med, hvad de andre er i gang med, men følger hovedsageligt egne idéer, tanker, holdninger m.m.

### □ Solo



### ▣ Parallel





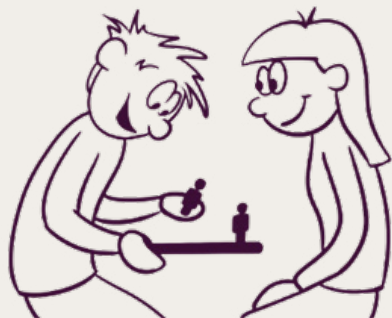
## ○ Spil

I spil bygger vi sammen med hinanden ved hjælp af faste regler og minimal voksenstøtte. Reglerne i spil gør det lettere at få øje på og forstå de andres perspektiv på vores fælles byggeri.

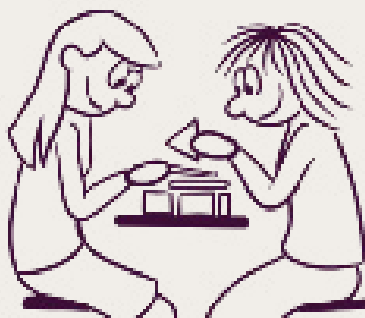
## ☆ Samarbejdsleg

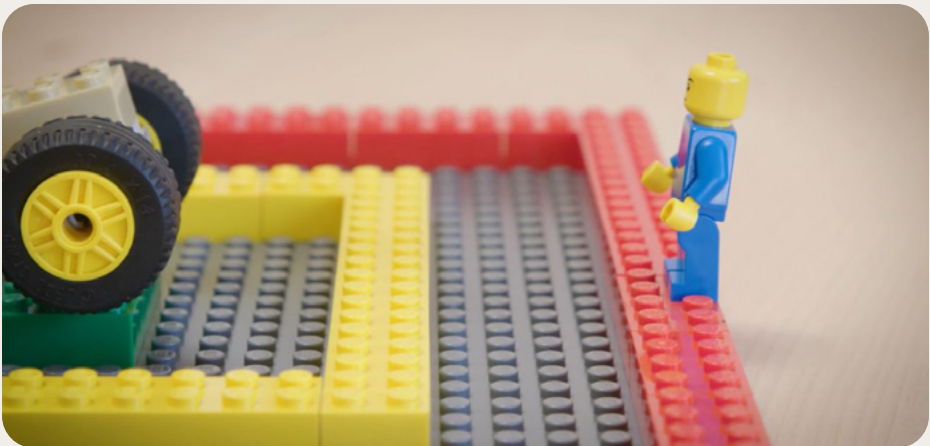
I samarbejdslegen bygger vi sammen ved at aftale og løbende forhandle om, hvad vi gør. Vi har et fælles fokus, vi undersøger aktiviteten sammen, og sammen finder vi ud af, hvordan byggeriet ender.

## ○ Spil



## ☆ Samarbejde







# ● Refleksionsrutiner

Refleksionsrutinerne hjælper os med at gøre den sociale læring konkret og synlig, og til det kan vi bruge forskellige objekter.

## Læringsfigurer

Læringsfigurer er designet til at gøre den sociale læring håndgribelig. Når vi bygger små figurer, som repræsenterer vores sociale strategier eller fortællinger om det, der sker mellem os, bliver det lettere at dele vores læring, reflektere over den og begribe de sociale dynamikker, fx at samarbejde, selvom man har forskellige idéer på hovedet.

## Emojis

Sociale erfaringer er ofte knyttet til følelser. Vi kan hjælpe hinanden med at forstå hinanden ved at konkretisere vores følelser. På den måde kan vi gøre dem til genstand for dialog. Emojis kan derfor hjælpe os i gang med at snakke om følelser, når vi er i sociale situationer. Vi kan fx spørge: Hvad føler jeg lige nu? Hvad tror du, de andre føler?

## Avatars og ratings

Avatars er repræsentationer af os selv, som giver os mulighed for at tale om vores handlinger under legen i 3. person ('den') i stedet for i 2. person ('du'). Med vores avatar kan vi rate, hvad vi føler, eller hvordan noget er gået, ved at placere den på en skala. Vi kan bruge forskellige former for skalaer som en måde at spørge ind til, hvorfor avataren placerede sig netop der. Vi kan fx spørge: Hvor godt synes I, samarbejdet gik i dag?

## Min sociale rygsæk

Med en konkret genstand som en rygsæk, en papkuffert eller en kiste kan vi få et fysisk samlingspunkt for børnenes sociale refleksioner. Vi kan bruge rygsækken til at få overblik over, hvad børnene allerede har indsamlet af sociale strategier, og vi kan løbende tilføje den læring, som vi samler op undervejs på vores sociale opdagelsesrejse.

# ● Eksempel på et læringsforløb

## Legesession 1

### 1. Forberedelse

Læringsfokus: at Sine og Emil opnår et gensidigt socialt samspil og opdager, at det giver mening at dele tanker og idéer.

Rammefortælling: "I dag skal vi på en mission. Kuglebanepladen er jeres hjemby, men fem robotter har overtaget byen. I bliver derfor nødt til at bygge en kuglebane, så I kan flygte ud af byen uden at robotterne opdager jer. I må derfor ikke lade kuglebanen komme for tæt på robotterne. I har 30 minutter til at bygge banen, og I må bruge alle de materialer, der ligger på bordet. Husk, at jeres mission bedst lykkes, hvis I deler jeres tanker og idéer med hinanden og sammen snakker om, hvordan I bygger banen. I kan fx skyde med ord på hinanden ved hjælp af Ordkanonen."

Børnenes gensidige bidrag og evt. tilpasning: For at lykkes med opgaven, kræver det, at begge børn bidrager. Hvis kommunikationen ikke





går som forventet, får de en ny challenge, der kræver sproglig kommunikation, for at de kommer gennem aktiviteten, fx at de kun må bruge én arm hver til at bygge banen med.

Nysgerrige spørgsmål: Mon det vil være en hjælp at aftale, hvem der gør hvad? Hov, I er vidst stødt på en udfordring. Hvordan løser I den sammen? Måske kan I skyde med ord på hinanden?

Refleksionsrutine: Læringsfiguren, Ordkanonen, introduceres som som en hjælp til at huske at skyde med ord på hinanden. Til opsamling af dagens session bruger vi vores avatars og en rating skala til at rate, hvor godt det gik med at snakke sammen.

## 2. Leg og refleksion

Børnene får 30 minutter til at bygge banen. Undervejs holder underviser øje med, hvordan samarbejdet og særligt det at snakke sammen går.

Efter 7 minutter snakker børnene ikke sammen længere, og kun Sine bygger på pladen. "Hov, I snakker slet ikke sammen længere. Jeg kan se, at Sine bygger, mens Emil måske ikke helt ved, hvor han kan hjælpe. Hvordan kan I begge hjælpe med at bygge banen, så I kommer uden om robotterne?" Underviser holder Ordkanonen op og minder

dem om deres læringsfokus: ”Måske kan det hjælpe, hvis I skyder med ord på hinanden. Hvem vil starte med at skyde?”

Børnene snakker lidt sammen. ”Læg lige mærke til det, I gør lige nu. I snakker sammen. Det lader til at være en god samarbejdsstrategi.”

Opsamling: Børnene laver en Tell and Show, hvor de først fortæller om kuglebanen og derefter afprøver, om kuglen klarer missionen.

Underviser viser dem Ordkanonen og vil have børnene til at rate deres oplevelse af samarbejdet: ”Jeg kunne se, at det hjalp at skyde med ord på hinanden og snakke sammen. Så fik I bygget banen sammen og lykkes med missionen. Hvis jeg nu stiller Ordkanonen her, hvor godt synes I så, det gik med at snakke sammen? Hvor tæt kom I på Ordkanonen? I kan putte jeres avatars på skalaen, efter hvor godt, I synes, det gik.” Børnene placerer deres avatar på skalaen og forklarer, hvorfor de blev placeret netop der.



### 3. Faglige overvejelser

Underviser har undervejs observeret, at børnene fandt rammefortællingen motiverende og meningsfuld og gik i gang med opgaven med

det samme. De bidrog begge, men samarbejdet havde udfordringer. Næste gang kan læringsfokuset derfor med fordel være, at børnene planlægger sammen hvem, der gør hvad, inden de går i gang.

## Legesession 2

### 1. Forberedelse

Læringsfokus: at Sine og Emil planlægger sammen.

Rammefortælling: “I dag skal vi på en ny mission. De fem robotter har stadig overtaget jeres hjemby, og sidste gang klarede I at flygte ud af byen og komme i sikkerhed. Og det klarede I, fordi I snakkede sammen om, hvordan det bedst kunne lykkes. I dag skal I starte modstanden mod robotterne. De kan nemlig ikke lide kulde, så derfor skal I indsamle snebolde. I skal derfor bygge en kuglebane, hvor kuglen kan få fat på alle sneboldene på pladen. I har 30 minutter til at bygge banen, og I må bruge alle de materialer, der ligger på bordet. Men der er én regel: Først bliver I nødt til at lægge en plan for, hvordan kuglebanen kommer omkring alle snebolde. Næste gang skal vi nemlig bruge alle sneboldene til at drive robotterne ud af byen.”

**Forløbet fortsættes som en cirkulær proces:** Underviser videreudvikler på læringsforløbet ud fra det, som børnene finder motiverende og meningsfuldt, bliver nysgerrige på eller opdager af sociale strategier.



# ● Inspiration til praksis

Her finder du inspiration til at designe legende læringsforløb. Du kan finde mere inspiration samt vores forberedelses- og evalueringsark på [www.collabolearn.dk](http://www.collabolearn.dk).

## Sociale læringsfokuser

Børnene opdager, at det giver mening at...

- tage sociale initiativer rettet mod andre
- sætte forklaringsord på sine tanker og idéer
- have gensidig opmærksomhed og fælles fokus
- lytte til andre

- følge eller bygge videre på andres idéer
- være fleksibel i forhold til andres idéer og forslag
- koordinere turtagning med andre
- søge andres hjælp og viden

- finde fælles løsninger på udfordringer
- forstå, at egne og andres handlinger påvirker tanker, følelser og handlinger
- selvregulere (tilpasse sig hinanden og situationen)
- acceptere egne og andres fejl
- rumme forskellighed
- håndtere egne og andres følelser
- tale eksplicit om 'vi' og 'os'

## Motiverende rammefortællinger

Hvilken leg og rammefortælling skaber motivation for deltagelse hos børnene?

### Robotterne kommer!



**Model:** Byg forskellige robotter.

**Bro:** Byg en bro, der forbinder to menneskebyer, så de kan gå sammen mod robotterne.

**Kuglebane:** Byg en sikker vej uden om robotterne.

**Tårn:** Byg en høj mast til at kommunikere med robotterne.



### De hemmelige agenter

**Kuglebane:** Byg en bane, hvor hemmelige beskedere kan blive transporteret.

**Byg skjult:** Hjælp hinanden med at bygge en kopi af det, fjenden har bygget (den skjulte figur fx et simpelt våben eller en computer).

**Tårn:** Byg et tårn, hvor I kan overvåge fjenden.

### I Tivoli

**Model:** Byg et spøgelseshus.

**Kuglebane:** Byg en rutsjebane.

**Tårn:** Byg Det Gyldne Tårn.

**Temabyg:** Forlystelser med vikingetema.



### Superheltene redder verden

**Model:** Byg heltens superbil.

**Kuglebane:** Byg en flugtrute til superskurken.

**Temabyg:** Byg en kur til at neutralisere fjenden.

### Strandet på en øde ø

**Model:** Byg en tømmerflåde/båd/fly med de klodser, der er på øen.

**Bro:** Byg en bro over til fastlandet.

**Temabyg:** Byg ting, I gerne ville have med på en øde ø.



## Nysgerrige spørgsmål

Nysgerrige spørgsmål kan stilles undervejs i legesessionen for at facilitere legen og læringsfokusset. Fx:

- Mon det vil være en hjælp at aftale, hvem der gør hvad?
- Jeg kan se, at I arbejder på forskellige ting lige nu. Gad vide, om I har samme idé?
- Se lige, hvad I gør lige nu. Er det mon en samarbejdsstrategi?
- Hov, I er vidst stødt på en udfordring. Hvordan løser I den sammen?

## Variation og challenges

Hvilke tilpasninger kan foretages undervejs, hvis børnene keder sig eller bliver for overvældede?

### Sociale challenges

- Byg med forskellige roller.
- Brug kun én arm, mens I bygger.
- Byg uden at snakke sammen.
- Byg med turtagning.
- Lav en fortælling, et eventyr eller en sang ud fra jeres byggeri.

### Materielle challenges

- Brug alle materialerne på bordet.
- I må ikke bruge LEGO til at bygge med.
- Brug noget fra din skoletasker i byggeriet.
- Brug papir i byggeriet.
- Brug så få materialer som muligt.

### Mekaniske challenges

- Byg på tid, fx så hurtigt som muligt.
- Byg med et materiale, der kan bevæge sig.
- Byg over eller under noget, fx en væg, en stol eller et monster, der dukker op.
- Byg på en skråning.

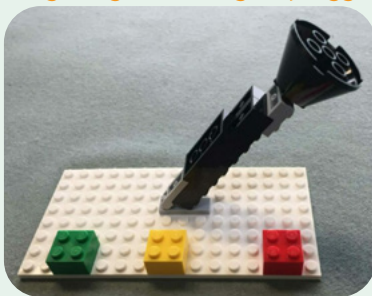
## Læringsfigurer som refleksionsrutine

Howdan kan børnenes strategier og udfordringer synliggøres og konkretiseres?



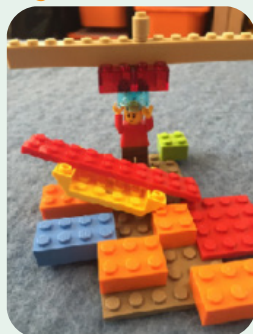
### Samarbejde

Vi arbejder sammen om et fælles tredje. Vi kan have forskellige idéer på hovedet. Vi har vores opmærksomhed på det samme.



### Gearstangen

En metafor for den energi, som børnene har, eller det tempo, som legeaktiviteten foregår i. En kører måske i et højt gear, mens den anden kører i et lavt gear.



### Ekspllosion

Nogle gange kan det føles som en eksplosion, når det hele bliver for overvældende.

LANGAGER  
SKOLEN



HØJVANGSKOLEN



INTERACTING MINDS CENTRE

Projektet er støttet af

VELUX FONDEN



[www.collabolearn.dk](http://www.collabolearn.dk)