

3/10 2022

Workshop på Steno: Tag en kollega med

Idéen var at give underviserne mulighed for at mødes på tværs af Højvangskolen og Langagerskolen for at udveksle erfaringer og samtidig introducere nye lærere og pædagoger til CollaboLearn.

Program

8.00-8.30	Morgenkaffe og velkomst	
8.30-9.10	Leg 1: Kuglebane	Mission 1
9.10-9.30	Efterrefleksion 1	
9.30-9.40	Oprydning	
9.40-9.50	Pause	
9.50-10.15	Leg 2: Hemmelig figur	Mission 2
10.15-10.30	Efterrefleksion 2	
10.30-10.40	Oprydning	
10.40-10.50	Pause	
10.50-11.15	Leg 3: Byg under et tema	Mission 3
11.15-11.45	Efterrefleksion 3	
11.45-11.55	Oprydning	
11.55-12.30	Frokostpause	
12.30-13.30	Opsamling på dagens refleksioner	
13.30-13.45	Pause med kage	
13.45-14.15	Collabolearn i ord og grafiske modeller	
14.15-15.00	Kom godt i gang: Forberedelse af en legesession	
15.00-15.30	Fælles og afsluttende refleksion i plenum	

Workshoppens formål og læringsfokus

Gennem lege, refleksioner og inputs faciliteres erfaringer med, hvordan:

- Det, vi erfarer, mens vi leger, kan gøres til genstand for refleksion og dermed læring.
- Legende læringsmiljøer er motiverende, engagerende og selvforglemmende, hvilket gør det lettere at håndtere udfordringer.



Opgaver med rammefortælling: Utopia

Alle tre opgaver givet på dagen var designet til at falde ind under samme rammefortælling, der blev givet via en indledende video.

Rammefortælling: Velkommen til Utopia

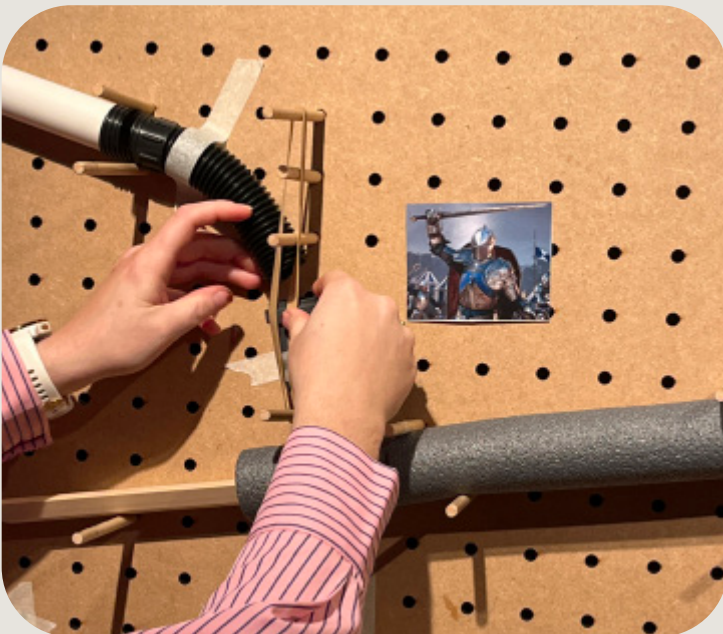
I Utopia lever mennesker og magiske væsener hver for sig, og magien er forsvundet. Nogle mennesker forsøger at hjælpe de magiske væsener, mens andre er bange for dem og for enhver pris vil forhindre, at væsenerne kommer tilbage. Vil mennesker og magiske væsener nogensinde leve side om side igen?



Mission 1: Hjælp de magiske væsener med at flygte

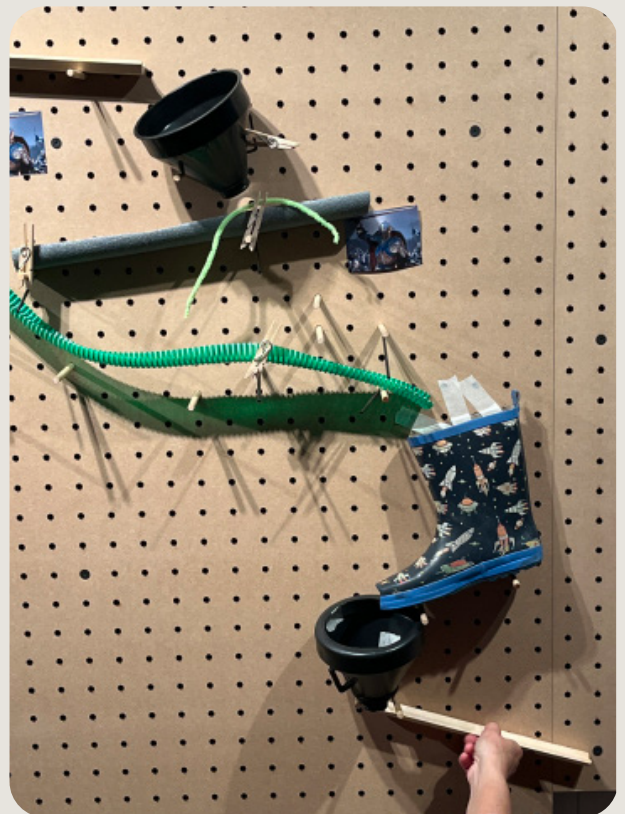
Opgave: Byg kuglebane

Byg en kuglebane, hvor de magiske væsener kan bevæge sig sikkert fra deres nuværende skjulested til et nyt og mere sikkert sted, hvor de kan leve i fred. Men pas på! Der er farlige riddere overalt, som vil gøre alt, der står i deres magt for at forhindre væsenerne i at komme væk.



Refleksionsøvelse

Sæt en piberenser på banen der, hvor I fik jeres bedste fælles idé.



Mission 2: Bring magien tilbage

Opgave: Byg den hemmelige figur

Genskab sammen magiske potions for at bringe magien tilbage. Området, hvor jeres potion står er meget farligt, så man skal være meget stille og må derfor kun gå om og se på den én ad gangen.

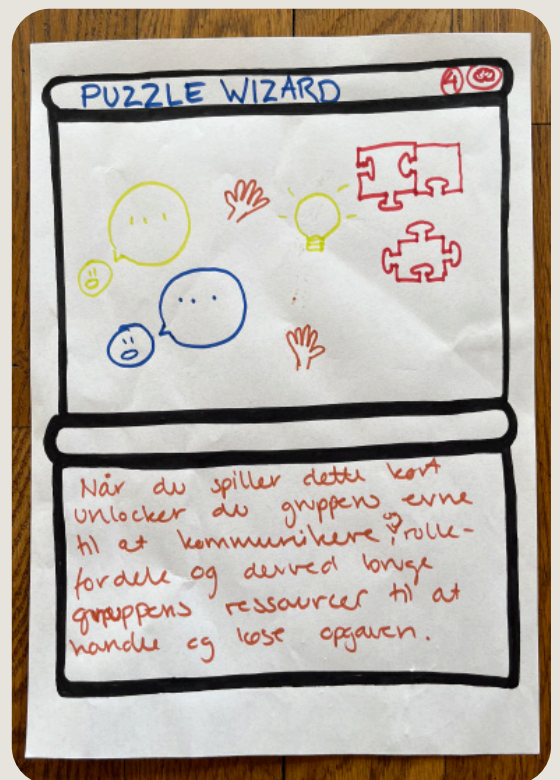
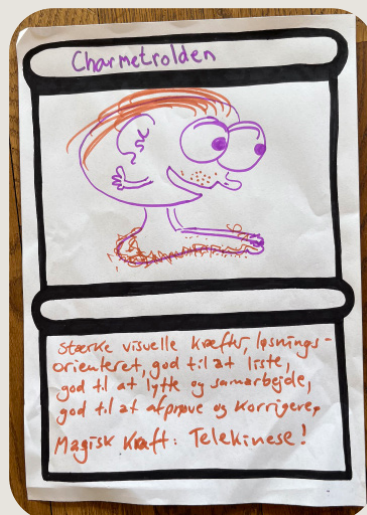
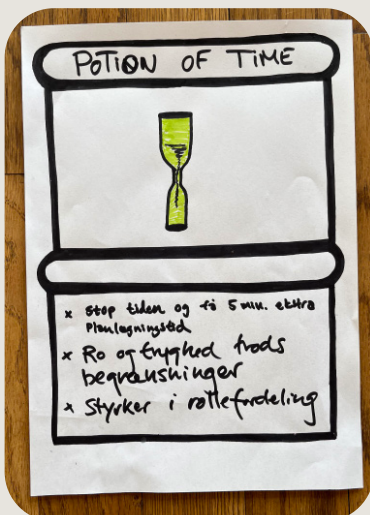
Udfordring

Når deltagerne bevæger sig ind på det farlige område, får de kastet forbandelser over sig: Én kan ikke snakke, én må ikke bruge hænderne, én må kun røre røde klodser og én blå. Forbandelserne ophæves efter noget tid, men kommer tilbage, så snart de går ind igen.



Refleksionsøvelse

Lav et magic card, der viser en samarbejds-skill, som I brugte undervejs i byggeprocessen.



Mission 3: Genforen mennesker og magiske væsener

Opgave: Byg under tema

Endelig er der ved at blive skabt fred i Utopia, men vi mangler en enkelt ting: Sammen skal I bygge, hvordan genforeningen af menneskene og de magiske væsener kommer til at se ud. Hvem er tilstede, og hvad kommer der til at ske?

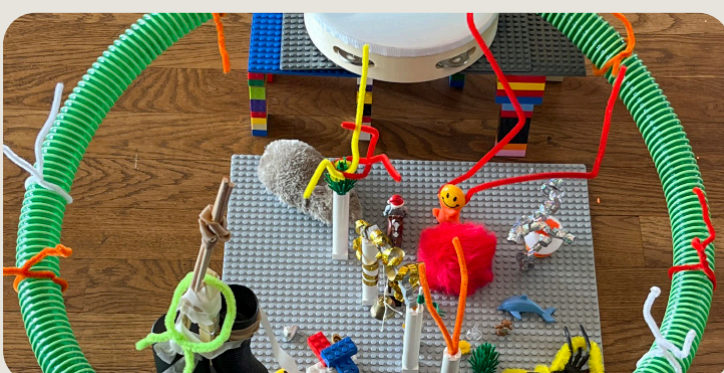
Udfordring

Genforeningen foregår på en bjergtop, men alt rundt om er ved at blive oversvømmet. Det eneste, der kan holde stand, er legoklodser, og deltagerne skal derfor hæve alt uden for deres oprindelige legoplade 10 cm over gulvet.



Refleksionsøvelse

Find et stykke musik, der afspejler jeres samarbejdsproces



Refleksionsfigurer

Som afslutning på dagen byggede alle en refleksionsfigur, der skulle indfange en samarbejds erfaring. Der blev både bygget afspejlinger, dvs. figurer, der illustrerede den konkrete proces, og en mere universel læringsfigur, der kan genbruges i løbet af en legesession med børnene.



Timeglasset

Figurtype: Læringsfigur

Kan bruges til at sætte fokus på at stoppe op og skabe ro eller overblik. Hvis timeglasset lægges ned, indikerer man, at man ønsker at stoppe op. Udspringer af erfaringen om, at fokus, ro og muligheden for at lægge en plan kan gøre samarbejdsprocessen meget nemmere.

Den store tragt

Figurtype: Afspejling

Afspejler, at alle bød til med et væld af forskellige idéer, men at det, der kom ud til slut (det, der kom igennem tragten), var et produkt, der var blevet til noget meningsfuldt.



Alt det, vi har brug for

Figurtype: Afspejling

Nettet indeholder alle de ting, der var nødvendige, for at processen kunne lykkes, bl.a. forskellige idéer, viden og kompromiser.

Tanker fra workshoppen

Hvilke erfaringer og idéer kan vi tage med til børnene?

- 1** En god og engagerende rammefortælling (gerne i form af en video) er én, der giver mening for børnene. Hvis den gør det, kan den fungere som rammen om et forløb, der strækker sig over flere gange, og som kan indeholde mange forskellige slags konstruktionslege.
- 2** Refleksionsøvelser kan integreres direkte i fortællingen, fx via magic cards eller ved at give underviseren en rolle (fx journalist), der indebærer, at de skal spørge ind til samarbejdsprocessen. Det samme gælder for udfordringer/benspænd, der bliver mere trygt, fordi det er en del af legen og derfor kan gøres mere forudsigeligt.
- 3** Forskellige lege giver forskellige dynamikker, tempi og frustrationsniveauer, som kan favne børnene der, hvor de er.
- 4** De samarbejdsskills, der bruges, spænder på tværs af opgaverne, fx evnen til at dele og pulje idéer eller at kunne stoppe op og skabe ro, så man nemmere kan danne sig et overblik sammen.
- 5** Vi giver børnene medbestemmelse ved at lade forløbet bevæge sig derhen, hvor børnene er - vi tilpasser og justerer undervejs gerne i samarbejde med børnene. Vi har læringsfokus, ikke læringsmål.

Refleksion over selve workshoppen

- 1** Konstruktionslege bryder tilbageholdenhed over for nye mennesker og skaber en god ramme for hurtigt at opbygge en følelse af fællesskab. Selv folk, der ikke før havde været med, gik direkte ind i opgaven på stort set lige fod med de andre.
- 2** Det er svært at finde passende udfordringer/benspænd, der skal passe på flere grupper, og det kræver derfor justering undervejs.
- 3** Der er brug for en idébank både til sociale og faglige læringsforløb, fx et fælles drev.
- 4** Det er lige så meget en cirkulær proces for lærere og pædagoger som for børnene - jo mere de fagprofessionelle tør, jo mere tør børnene.
- 5** Det handler om gentagelse og at give børnene medbestemmelse, så de i sidste ende forhåbentligt får nogle generelle sociale skills, der holder livet ud.