

"Det her er en krokodille med fire øjne, og den kan flyve og den kan blive til en skovl. Den skal have det her forben op og trykke på den her blå knap så bliver den en skovl."



Legende læring for de 4-9-årige i overgangen fra dagtilbud til skole

Suzanne Krogh og Søren Smidt, Life-lab



KOMPLEMENT

The LEGO Foundation



Indhold

1	Indledning	3
2	De 4-9-åriges oplevelse af sammenhæng i overgangen fra dagtilbud til skole	4
3	Legende læring	5
	De 5 kendetegn ved legende læring	5
	De 3 lege-praksisser	6
	De fagprofessionelles 3 grundpositioner	7
4	Eksempler på legende læring og guidet leg i overgangen fra dagtilbud til skole	10
	En guidet leg: Der laves fantasidyr	10
	En guidet leg: Der bygges en verden	12
	En guidet leg: Der bygges broer	15
	En guidet leg: Børnene opfinder lege og spil – og leger og spiller dem	18
5	Refleksionsspørgsmål om leg, legende læring og overgangen fra dagtilbud til skole	20

Indledning

”Legende læring med de 4-9-årige i overgangen fra dagtilbud til skole” hedder filmen, som hører til dette arbejdshæfte. Arbejdshæftet kan dog også bruges uden filmen, ligesom filmen kan bruges uden arbejdshæftet.

Filmen og arbejdshæftet er lavet på baggrund af, at udvalgte dagtilbud og skoler i seks kommuner, har arbejdet med at implementere legende læring som fælles didaktisk værktøj på tværs af dagtilbud og skole for at:

1. Styrke legen og legende læring i barndommen i både dagtilbud, skole og familie¹
2. Fremme de 4-9-årige børns oplevelse af sammenhæng i overgangen mellem dagtilbud og skole
3. Øge de fagprofessionelles samarbejde på tværs af dagtilbud og skole

Arbejdshæftet indeholder en introduktion til legende læring, præsentation af forskellige konkrete legeaktiviteter med udgangspunkt i guidet leg samt refleksionsspørgsmål. Refleksionsspørgsmålene kan bruges til at reflektere og udvikle sin praksis med leg og en legende tilgang i hverdagen og undervisningen med børnene i dagtilbud og skole. Hæftet kan bruges på forskellig vis, afhængigt af hvad man vil og har brug for. Man kan eksempelvis springe introduktionen til legende læring over, og også eksemplerne på guidet leg og gå direkte til refleksionsspørgsmålene – eller læse introduktionen og eksemplerne og springe refleksionsspørgsmålene over.

Formålet med filmen og arbejdshæftet er, at fremme de fagprofessionelles arbejde med og samarbejde omkring at styrke legen samt en legende tilgang i hverdagen og til undervisningen på tværs af dagtilbud og skole – til fordel for børnene og deres oplevelse af sammenhæng og deres trivsel, liv og læring.



¹ I filmen *”Forældreinddragelse og legende læring”* og det tilhørende arbejdshæfte, er der sat fokus på, hvordan fagprofessionelle i dagtilbud og skole kan være med til at inddrage forældrene og inspirere dem til legende læring derhjemme.

De 4-9-åriges oplevelse af sammenhæng i overgangen fra dagtilbud til skole



Børnene kan ikke selv skabe helhed og sammenhæng i overgangen fra dagtilbud til skole.

Det er en opgave for de fagprofessionelle i dagtilbud, skolefritidsordning og skole i samarbejde med forældrene.

For at løfte denne opgave kræver det, at de fagprofessionelle kender hinandens praksisser og har mulighed for at drøfte pædagogisk grundsyn og syn på børn, legende læring samt forældreinddragelse i overgangen fra dagtilbud til skole med henblik på at styrke børnenes oplevelse af sammenhæng i deres liv og trivsel. For at udvikle et fælles læringsbegreb, et fælles børnesyn og en sammenhængene overgang, er det endvidere nødvendigt med konkret samarbejde i praksis mellem dagtilbud og skole, herunder SFO.

Det er vigtigt at huske, at for mange børn er skolefritidsordningen det første konkrete møde med skolen, og derfor har det pædagogiske personale i skolefritidsordningen en central rolle i samarbejdet i overgangen mellem dagtilbud og skole. I det hele taget er både dagtilbud, SFO og skole centrale deltagere og aktører og inddrages i samarbejdet, både i det indbyrdes samarbejde

omkring børnene og deres oplevelse af sammenhæng i overgangen mellem dagtilbud og skole/fritidsordning og i samarbejdet med forældrene.

Samarbejdet skal give børnene konkrete og direkte oplevelser af, at deres erfaringer kan bruges til noget og bliver taget alvorligt i overgangen fra dagtilbud til SFO og skole. At tage udgangspunkt i børnenes referenceramme – legen – som de retter sig mod og lærer gennem, vil betyde, at børnene kender til og er trygge ved det, der foregår, og kan bruge deres erfaringer på en stadigt mere udvidet måde op gennem barndommen og i overgangen. På denne måde bliver de bedre rustet til at håndtere, og blive aktører i overgangen.

Hvis de fagprofessionelle på tværs af dagtilbud og skole/SFO arbejder med en fælles didaktisk referenceramme, der tager udgangspunkt i legen og legende læring, vil det således skabe tryghed og genkendelighed og styrke børnenes oplevelse af sammenhæng i overgangen fra dagtilbud til skole/SFO.

Legende læring

Børnene er udfordrede af de vilkår, de har at være børn under i dag. Blandt andet er pensum blevet skubbet nedad, og deres legevilkår blevet dårligere. Derudover er forandringen betydelig for børnene i skiftet fra dagtilbud til skole, hvor legen oftest har endnu trangere kår end i de dagtilbud, de kommer fra, og derfor også potentiel vanskelig for dem. Det betyder, at nogle børns engagement og motivation for at gå i storbørnegruppe eller skole udfordres.



Børn lærer når de leger, men leger ikke for at lære. De leger fordi det er lyst- og meningsfyldt for dem.

Det betyder at motivet for børnene ligger i legen selv og i de legefællesskaber og den legekultur, de indgår i.

Legende læring er læring gennem leg. Eller med andre ord den læring, der sker når børnene - og de voksne - leger. Legen er det mest oplagte og meningsfulde læringsmiljø for børn, idet de lærer bedst gennem legen. Det er meget lystfyldt for dem at lege, og legen understøtter deres nysgerrighed, engagement og motivation.

Børn leger spontant alle steder i verden, og lærer naturligt gennem leg. De tilegner sig og bliver medskabere i legen, udtrykker sig og skaber mening gennem deltagelse i legen. Legen skaber glæde og begejstring, engagement og fællesskaber og giver gode muligheder for at afprøve, undersøge, eksperimentere og skabe. Legen giver også mulighed for at samt involvere sig med andre og styrker det sociale landskab, både

kammeratskaber og venskaber. Legen giver desuden børnene adgang til mange forskellige deltagelsesmuligheder, der derfor bedre vil kunne matche de forskellige børn og deres forskellige behov.

Leg og legende læring er derfor et oplagt fundament at bygge på i det faglige didaktiske arbejde med at understøtte børns læreprocesser og skabe sammenhæng for børnene i overgangen fra dagtilbud til skole.

Legende læring i dagtilbud og skole sigter på at skabe muligheder for alle børn, idet legende læring understøtter børnenes medfødte nysgerrighed, engagement og lyst til at eksperimentere og involvere sig socialt og lære både her og nu – men også videre i livet.

Implementering af legende læring som fælles didaktisk redskab på tværs af dagtilbud, SFO og skole vil også styrke børnenes oplevelse af sammenhæng i overgangen fra dagtilbud og skole og lette overgangen for børnene.

De fem kendetegn ved legende læring

Legende læring er kendetegnet ved følgende fem kendetegn: At børnene får muligheder for at deltage aktivt, blive begejstrede, skabe mening i det der foregår, eksperimentere og involvere sig socialt:

Legende læring – de fem kendetegn



Læring gennem leg sker, når oplevelsen eller aktiviteten begejstrer eller engagerer barnet, hjælper barnet til at finde mening, understøtter barnets aktive deltagelse og iterative² tænkning og handlen og inviterer ind i socialt involverende fællesskaber.

Legende læring handler om, at fagprofessionelle udfolder deres pædagogiske praksis og faciliterer leg, der skaber læring hos børnene ved, at de konkret oplever glæde og mening, deltager aktivt, og får muligheder for at afprøve, undersøge, udvikle og eksperimentere, samt involvere sig i sociale fællesskaber. Derved skabes også relationer og fællesskaber med hinanden og med de voksne.

De tre lege-praksisser

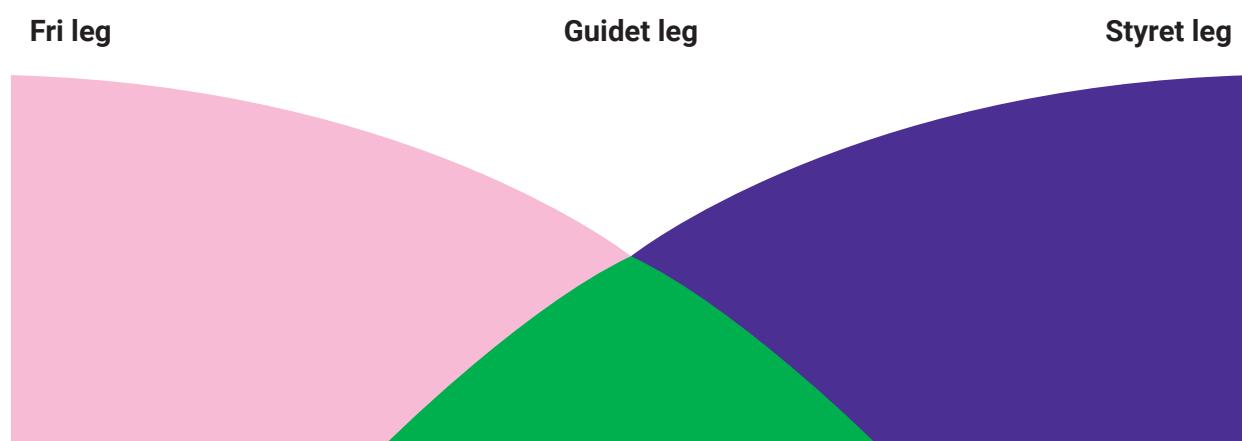
Legende læring beskæftiger sig med tre forskellige overordnede lege-praksisser:

- **I den frie leg** er det børnene, der initierer og styrer legen og bestemmer indholdet i den
- **I den styrede leg** er det den voksne, der initierer, rammsætter, bestemmer indholdet og styrer legen

- **I den guidede leg** er der en balance mellem det frie og meget strukturerede på den måde, at det er den voksne, der initierer og sætter rammesætningen – men på måder, som giver børnene indflydelse og muligheder for at blive medskabere og medudviklere af legen

Alle lege-praksisserne kan skabe læring hos børnene, og fagprofessionelle må derfor udfolde egen og fælles faglighed og faglige legekompetencer i forhold til alle tre.

De tre lege-praksisser ligger på et kontinuum, hvor den helt frie leg, befinder sig på den ene ende af kontinuummet, og den helt styrede leg i den anden ende af kontinuummet, og den guidede leg i midterfeltet. Der findes derfor mange mellemvarianter imellem de to yderpoler.



² Iterativ tænkning og praksis er en form for træning, hvor man prøver nye metoder og ideer og ofte gentager det nogle gange inden man når frem til et resultat

Man kan tage afsæt i alle tre lege-praksisser eller varianter derimellem. Men vær opmærksom på, at undervejs i en leg kan der opstå behov for at bruge hele lege-kontinuummet i samme leg, afhængig af hvad der sker i legen og hvad der er behov for i legen, så den kan leve og udfolde sig. Legefacilitering handler derfor også om at kunne indtage og bevæge sig mellem alle tre lege-praksisser i et bredt rollerepertoire, hvor man som fagprofessionel løbende reflekterer over og afstemmer legen og dens bevægelse.

Man improviserer lege-praksis og sin egen rolle, deltagelse og position undervejs i forhold til hvad der sker i net i legen og blandt børnene (for nærmere beskrivelse af de tre lege-praksisser, se artiklen *"Legende læring som fælles didaktisk værktøj til at fremme de 4-9-åriges oplevelse af sammenhæng i overgangen fra dagtilbud til skole"* (Krogh og Smidt, 2023).

De fagprofessionelles tre grundpositioner

Man kan overordnet tale om, at fagprofessionelle kan indtage tre forskellige faglige grundpositioner i legen.

Frem-bevægelse er for eksempel når den fagprofessionelle initierer legen, styrer legen, leder legen, udvider legen eller konfliktmedierer i legen. Kort sagt de legehandlinger, der kræver at den fagprofessionelle træder frem eller "går foran" børnene.

Side-bevægelse er for eksempel når den fagprofessionelle er legedeltager på lige fod med børnene i legen. Kort sagt de legehandlinger, hvor den fagprofessionelle "går ved siden af" eller "går sammen med" børnene.

Tilbage-bevægelse er for eksempel når den fagprofessionelle trækker sig lidt tilbage i legen, men stadig er aktivt deltagende og fysisk og mentalt nærværende og til stede i legen ved at have kontakt med børnene og evt. spejle dem. Samtidig observerer den fagprofessionelle legen og legens udvikling og reflekterer over børnenes deltagelsesmuligheder, positioner og legende læring – og egen positionering i legen i relation til dét. Kort sagt er tilbagebevægelse de legehandlinger, hvor den fagprofessionelle "går bagved" børnene.

Nedenstående skema fremhæver eksempler på de 3 forskellige pædagogiske grundpositioner i de fagprofessionelles legehandlinger:

Frem-bevægelse	Til-side-bevægelse	Tilbage-bevægelse
Initierer Rammesætter Guider Styrer Udvider Leder Konfliktmedierer	Jævnbyrdig legedeltager Opmærksom på legens karakter Trofast ift. legens dagsorden	Til stede Nærværende Øjenkontakt Spejler Afventer Giver plads Observerer

Behovet for at indtage de forskellige grundpositioner i legen for at understøtte børnenes legende læring, afhænger af legen og udviklingen i legen. Det afhænger dels af hvilken af de tre lege-praksisser, der er det

faglige udgangspunkt, og hvad der sker i legen og hvor legen bevæger sig hen.

Når vi kobler de tre grundpositioner med de tre lege-praksisser kan vi sige:

Fri leg og grundpositionerne

Her indtræder den fagprofessionelle i udgangspunktet i en tilbage-bevægelsesposition og observerer børnenes åbning og udvikling af legen, men kan derefter skifte til en side-bevægelsesposition og træde ind i legen – men nedefra i forhold til den leg og det projekt børnene har gang i og arbejder på. Det kan være for at hjælpe et barn ind i legen, hvis barnet gerne vil være med i legen, men måske ikke rigtig har modet til at koble sig på. Eller det kan være for at være sammen med og lege med børne-

ne, og fx indtage en ledig position i legen, enten på deres eller eget initiativ. Den fagprofessionelle kan igen derefter skifte til en frem-bevægelsesposition, hvis der fx opstår behov for at konfliktmediere i en leg, hvor børnene ikke selv får løst konflikten. Eller hvis energien i en leg falder, og den fagprofessionelle vurderer, at han eller hun vil forsøge at udvide legen eller andet.

Styret leg og grundpositionerne

Her indtræder den fagprofessionelle i udgangspunktet i en frem-bevægelsesposition, da hun eller han tager initiativet til legen og rammesætter og styrer legen. Det kan f.eks. være styrede lege som "Bjørnen sover", "Lille hund der er en, der har taget dit kødben" i dagtilbuddet eller stikbold eller dåseskjul i skolen. Den fagprofessionelle deltager samtidig selv ofte herefter

som legedeltager på lige fod i en side-bevægelse med børnene og er også selv bjørn eller hund eller deltager i stikbold eller dåseskjul. Og lader måske herefter børnene på et tidspunkt overtage og styre (eventuelt dele af) legen selv, og trækker sig lidt i legen og observerer legen, og er herved i tilbage-bevægelse.

Guidet leg og grundpositionerne

Her indtræder den fagprofessionelle til at begynde med ligeledes i en frem-bevægelsesposition, da hun eller han også indledningsvist tager initiativet til legen og rammesætter den. Men til forskel fra den styrede leg, initierer og rammesætter den fagprofessionelle den guidede leg på måder, der åbner legen op og efterlader flere indflydelsesmuligheder for børnene og inviterer dem til at være medskabere og medudviklere af legen eller legeaktiviteten. Efter den indledende frem-bevægelse træder den fagprofessionelle ofte i tilbage-bevægelse

for at give plads til børnene og afvente og se, hvordan børnene begynder at gribe og udfolde legen. Efter tilbage-bevægelsen træder den fagprofessionelle ofte ind i legen i en side-bevægelse og deltager i legen på måder, der understøtter børnenes initiativer og ideer. Undervejs deltager den fagprofessionelle i skiftende og afstemte bevægelser og positioner, afhængig af hvad der er brug for i legen, og hvordan børnene agerer og hvilke deltagelsespositioner de indtager.

Den fagprofessionelle bevæger sig dynamisk rundt mellem alle tre pædagogiske grundpositioner i alle tre lege-praksisser, efterhånden som legen udvikler sig.



Den fagprofessionelles position afhænger af, hvad der sker undervejs i legen og hvad der er brug for i den

– i relation til børnenes initiativer, deltagelsesmuligheder og legende læring.



Eksempler på legende læring, legeaktiviteter og guidet leg i overgangen fra dagtilbud til skole

I dette afsnit vil vi præsentere eksempler på, hvordan nogle dagtilbud og skoler har arbejdet med legende læring, med særligt fokus på guidet leg som didaktisk værktøj til at skabe bedre sammenhæng for børnene i overgangene fra dagtilbud til skole og fritidsordning. Eksemplerne stammer fra filmen.

En guidet leg: Der laves fantasidyr

I Furesø er nogle børn netop rykket fra børnehaven til miniklubben i forbindelse med, at de skal begynde i skole efter sommerferien. De har lavet fantasidyr, og skal nu placere deres fantasidyr i en fantasiverden nogle pædagoger fra miniklubben har lavet i form af en kasse, mens de fortæller de andre børn og voksne om deres fantasidyr. Også deres pædagoger fra børnehaven er kommet på besøg i miniklubben i dag, for at understøtte kontinuitet for børnene i overgangen, og styrke kendskabet til og samarbejdet mellem de fagprofessionelle i dagtilbud og miniklubben/skolen. En pædagog i miniklubben fortæller:



”Vi har arbejdet med, hvordan vi kan bruge den guidede leg til at skabe genkendelighed for børnene på tværs af dagtilbud og skole og FFO,

og i den aktion vi har lavet i dag, har vi taget en gruppe af børn fra FFO'en og fået besøg af deres pædagoger fra deres gamle børnehaven, og så har vi arbejdet med at bygge en fantasiverden sammen. Og tanken er med de her aktioner, at vi får den samme tilgang til, hvordan vi arbejder med læring i både dagtilbud, og FFO og skolen.”

De voksne fra miniklubben har initieret og rammesat den guidede legeaktivitet ”Fantasidyr” ved at bygge et hus i form af en kasse, hvor fantasidyrerne kan flytte ind og bo, og finde materialer i form af legoklodser. En pædagog fra miniklubben siger til børnene: ”I dag skal vi bygge fantasidyr, som kan bo i huset her. I må selv vælge, hvilket fantasidyr I vil bygge, et fantasidyr kan jo se ud på alle mulige forskellige måder, der er ingen regler for, hvordan et fantasidyr ser ud, og hvad det kan. I bestemmer selv, hvordan I vil lave det, og hvilke materialer I vil bruge.” ”De ligger alle sammen her”, siger hun mens hun peger på et bord ved siden af hende. ”Er I med på, hvad vi skal lave?”, spørger hun. Børnene nikker og siger ”ja”. I filmen fortæller hun:

”Vi har lavet en rimelig klar rammesætning. Vi har taget et fantasihus med og så har børnene skulle hjælpe os og hinanden med at lave fantasidyr til huset.”

Der bygges nu lystigt, og der er en aktiv og fordybet stemning i rummet. Børnene er engagerede og deltager aktivt og finder og skaber mening, involverer sig socialt ved at kigge nysgerrigt på de andre og hvad de bygger, tale sammen og hjælpe hinanden undervejs – og bruger deres fantasi og

eksperimenterer med, hvordan de kan sætte klodserne sammen og skabe det de gerne vil. De voksne understøtter børnene i at lave deres fantasidyr når der er brug for det. Bagefter viser og fortæller børnene på skift om deres dyr. En pige holder sit fantasidyr frem og fortæller glad:

"Det her er en krokodille med fire øjne, og den kan flyve og den kan blive til en skovl. Den skal have det her forben op og trykke på den her blå knap så bliver den en skovl."

Pigen fabulerer her, og bruger sin fantasi og kreativitet i legeaktiviteten, og får skabt et dyr, der ikke findes i virkelighedens verden, netop et fantasidyr. Krokodillen får fire øje, og kan flyve og kan også blive til en skovl.

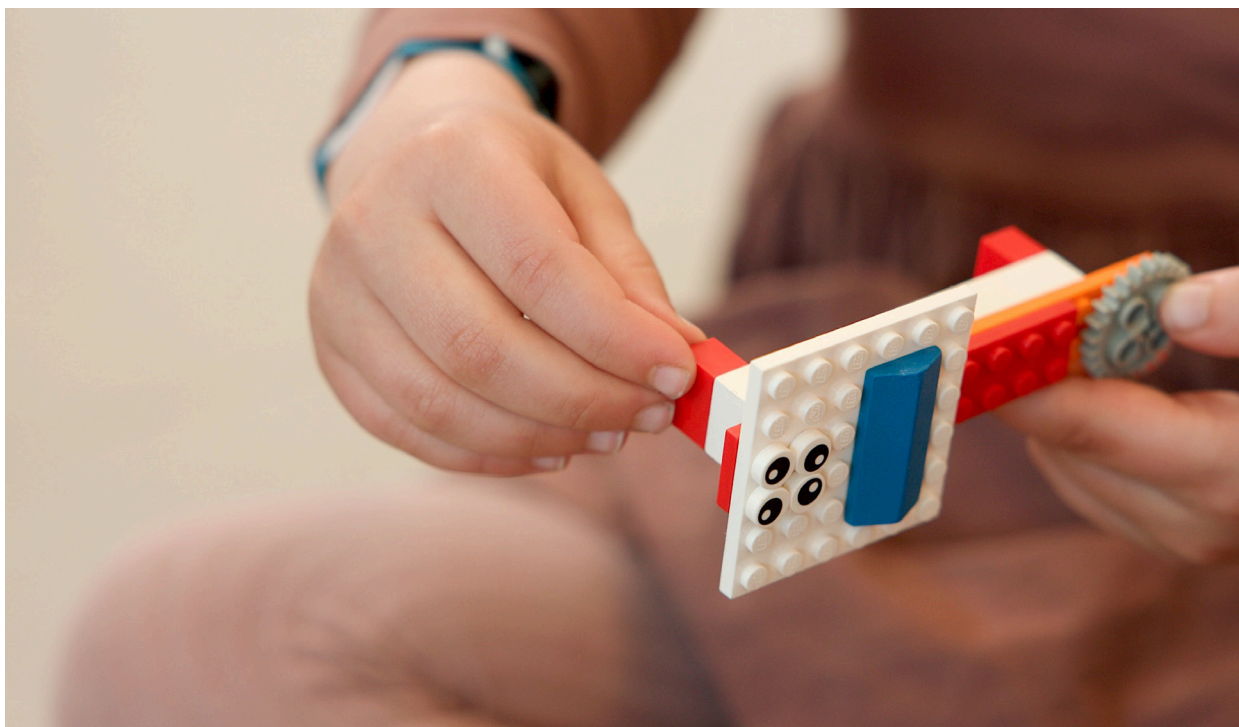


I legen kan alt der falder én ind lade sig gøre og virkeligheden kan overskrides.

Hun skaber et fantasidyr, der kan flyve og derved lette fra jorden og få en frihed når den vil, og som samtidig virkelig kan få et godt overblik over verden og et godt synsfelt, den kan flyve og kan derved se alt oppefra, og den har samtidig fire øjne som også forøger dens synsfelt, og den er samtidig meget praktisk og brugbar, den kan blive til en skovl, det vil sige, at den også kan skovle sne når der er brug for det.

Den guidede legeaktivitet er netop kendetegnet ved, at det er de voksne, der initierer og rammesætter legen på en måde, hvor de voksne giver – og børnene får – på den ene side nogle orienteringsmærker at styre efter; en bestemt bane at spille på, og på den anden side hhv. en ret åben bane, som inviterer til at udfolde på deres præmisser, giver børnene indflydelse på og gode muligheder for at undersøge og eksperimentere og blive medskabere af legen. En pædagog fortæller:

"I den legeaktivitet får børnene øvet sig på at få afprøvet og eksperimenteret og videreudviklet legen."





Rammesætningen af legen er vigtig i legende læring, og afgør balancen mellem det voksenstyrede og det børnestyrede i legeaktiviteten

– og i hvilken udstrækning, der foregår legende læring: i hvilken udstrækning vi kan se, om børnene er engagerede og begejstrede, deltager aktivt, finder og skaber mening i det der foregår, involverer sig socialt samt afprøver og eksperimenterer. Men rammesætningen og lege-praksissen kan ændres ad hoc undervejs i forhold til, hvad der foregår og hvad der er behov for i situationen i forhold til børnenes og børnegruppens trivsel og læring. Og lege-praksisserne kan som nævnt ændre sig undervejs, også uden at den overordnede rammesætning ændres eller reguleres.

En guidet leg: Der bygges en verden

På Ådalen Skole initierede og rammesatte en fagprofessionel en guidet leg med nogle børn fra 0. klasse, hvor hun selv deltog, ved at formulere:

”Jeg har lagt et stort stykke papir på bordet her, hvor vi skal bygge en verden sammen og som vi vil, og vi har de her materialer: Farver, karton, lim og elefantsnot. Vi må lave den lige som vi vil og synes.”

De fleste var engagerede i legeaktiviteten og syntes det var sjovt. Den voksne siger:

”Mange af dem har det ligesom Oskar, han synes det var sjovt.”

Men der også børn, der har svært ved at afkode, hvad der foregår når de møder en guidet legeaktivitet, og bliver forvirrede og usikre på, hvad de skal i sådan en situation. Dette kan være hvis de traditionelt er vant

til mere styrede og strukturerede rammer og rammesætninger, og måske også savner den styrede leg når de møder den guidede leg – som er mere åben og derfor stiller større krav til børnene i forhold til selv at finde på, undersøge, afprøve og skabe. Der er vigtige ting at hente i den guidede leg idet den netop styrker børnenes egen fantasi, nysgerrighed og skaben og samskabelse af og i verden, og evne til at eksperimentere. Den voksne, der faciliterer legen, fortæller:

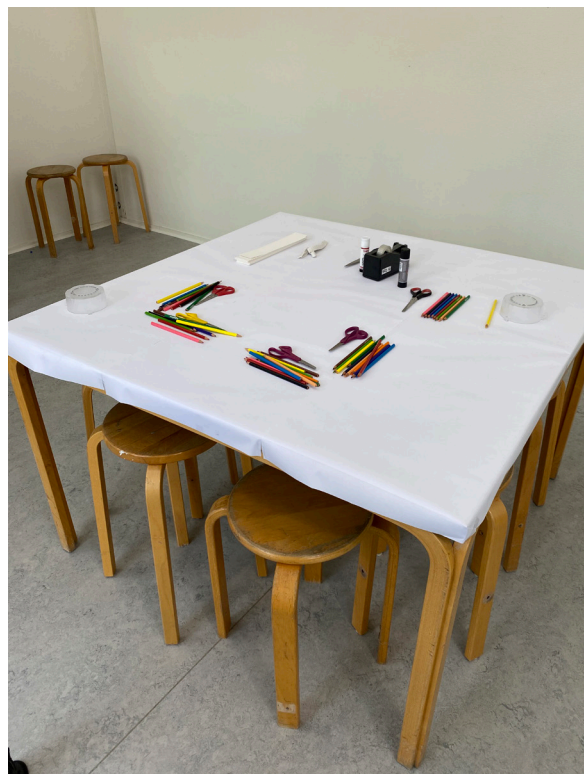
"Men der er også nogle, der savner den mere strukturerede leg, "Hvad er det vi laver her?", spurgte en pige om flere gange, "Hvad skal vi? Skal vi bare det her?". Børn skal være vant til at blive præsenteret for guidet leg så kaster de sig mere ud i det



Hvis de er vant til, at alt er struktureret og voksen-styret så mister de noget af den kreativitet, der opstår her...

Guidet leg er meget vigtigt for børns generelle udvikling, der er så meget læring i det, og børn lærer af børn. Når de har guidet leg, så lærer de jo ting af hinanden, de bliver inspireret af hinanden, og nogle, der kan skrive, skriver for nogle der ikke kan skrive osv. Men der er også hele socialiseringen i det. Og fremfor alt skaber energien i guidet leg engagement som bærer legen videre og giver god grobund for læring."

Den voksne facilitator sad selv med ved bordet, og deltog aktivt i legeaktiviteten og læringsfællesskabet med børnene omkring at opbygge en fælles verden. Samtidig observerede hun børnene, og forsøgte at være opmærksom på alle børnenes aktive deltagelse og deltagelsesmuligheder i legen, og hjælpe og understøtte de børn, der havde behov for det. Og reflekterede sin egen



position i forhold til det hun observerede undervejs. Hun brugte sine forskellige faglige pædagogiske grundpositioner, og agerede på skift i frembevægelse og tog initiativer til at udvide legen og deltagelsesmulighederne i legen, agerede i side-bevægelse og koblede sig på børnenes idéer og initiativer samt agerede i tilbage-bevægelse; trådte tilbage og afventede og observerede børnene og deres legehåndlinger og legefællesskaber. Alt sammen i en dynamisk situationel refleksiv proces i forhold til det, der foregår og det der er behov for i forhold til børnene og deres legende læring og det sociale landskab. Hun fortæller:

"Jeg har forsøgt at være opmærksom på alle børnenes deltagelsesmuligheder i legen. Nogle skulle have lidt ekstra hjælp, nogle guides ind på sporet igen, og nogle skulle have hjælp til at legen blev spændende og vedkommende for dem



Man skal kunne være opmærksom på alle børnenes deltagelsesmuligheder

og være parat til at give en hjælpende hånd, man skal kunne træde ind i legen og være en del af legen, og også kunne træde tilbage og lade børnene lege selv."

Der er med andre ord mange opmærksomhedspunkter og opgaver i en guidet leg for den voksne deltager. Den voksne facilitator siger selv efter legen med børnene:

"Jeg har gennemført guidet leg og jeg har været på hårdt arbejde. Det kan godt være, at jeg har virket rolig, men som en rolig og stille svane på vandet har mine ben padlet løs under vandet....Det er i guidet leg man er allermost på arbejde. Struktureret leg er ikke nær så hårdt som guidet leg. Og fri leg, der er man nærmest bare troubleshooter."

I den guidede leg har man som fagprofessionel en mangefacetteret opgave: man



planlægger, forbereder og organiserer samt initierer og rammesætter, men deltager også selv i legen – samtidig med at man observerer undervejs og er legeleder. Men en legeleder, der ser og giver plads til børnenes initiativer, fantasi og medskaben, og bruger alle tre forskellige grundpositioner reflektivt, aktivt og afstemt i forhold til børnene og deres legende læring, legehandlinger og legefællesskaber. Den voksne legeleder opsummerer sin egen position i legeaktiviteten:

"Jeg tror at børnene har en oplevelse af, at jeg har leget med, men at jeg også var karavanefører. De henvendte sig til mig, mit navn blev sagt mange gange fordi de ved, at det er der rammen bliver sat."

Den fagprofessionelle har i denne legeaktivitet udvalgt en gruppe, som hun er gået fra med, og har gennemført en guidet legeaktivitet sammen med. Men hun formulerer i filmen, at man godt kan lave denne legeaktivitet på klassebasis:

"Man kan sagtens lave det på klassebasis, man kunne for eksempel bygge det her landskab på en kæmpe planche, der hang på en væg, og så sidder børnene og laver ting ved deres borde og går op og klistrer det på."

En guidet leg: Der bygges broer

I Fredericia initierede og rammesatte nogle pædagoger og lærere fra børnehaven Spiren og Taulov Skole en guidet legeaktivitet med nogle børn fra børnehaven og indskolingen (0. og 1. klasse) i en gymnastiksal, hvor der er godt med plads. En legeaktivitet, som bestod af, at de skulle bygge broer over en flod sammen på tværs af årgange og køn og med pædagogerne og lærerne. Med en fælles og åben rammesætning, der betød, at der var mange forskellige muligheder for løsninger, så legeaktiviteten understøttede børnenes forskellige aktive deltagelsesmuligheder og muligheder for at skabe mening og eksperimenter. En fagprofessionel fortæller:

”

Vi havde tre årgange, også de store fra børnehaven, og vi stillede en opgave med fast ramme, med åbne muligheder for løsninger så børnenes egen kreativitet og idéer kom i spil.”

De valgte også at lade børn, der gik i 1. klasse deltage i legeaktiviteten, idet der også er en vigtig overgang for børnene fra 0. klasse til 1. klasse, hvor den traditionelle undervisningstid ofte stiger markant i børnenes liv, og hvor legen, som følge af det, har tendens til mere eller mindre at forsvinde ud af deres skoleliv. En fagprofessionel fra skolen siger:

”Overgangen fra 0. til 1. klasse, for nogle børn kan det være rigtig brat, nu er der lige pludselig mere undervisning og hvordan får vi legen ind i det?”

De fagprofessionelle havde inddelt børnene i grupper á fire børn på tværs af børnehave, klasser og køn. I forhold til gruppesammensætningen – hvilke børn de satte sammen

med hvem i de forskellige grupper – havde de også foretaget forskellige faglige vurderinger, også omkring børnenes forskellige personligheder og gruppedynamikker:

”Noget af det vi har kigget på, er hvordan vi har sat grupperne sammen. Det nytter jo ikke noget at sætte tre, der siger meget sammen med en fjerde, der ikke siger så meget. Så det har vi brugt rigtig meget tid på.”

De havde også inden arrangeret forskelligt byggemateriale, der lå tilgængeligt langs ribberne ved den ene væg i salen. Floden havde de lavet ved at lægge et meget langt blåt stykke papir i midten og på langs af salen, så grupperne havde godt med plads at arbejde på hver især.

Legeaktiviteten var altså forberedt inden den dag den løb af stablen. De fagprofessionelle, både pædagoger og lærere, havde holdt et møde, hvor de havde planlagt legeaktiviteten sammen, og havde haft en dialog med hinanden omkring, hvilken legeaktivitet de skulle lave, og hvordan de skulle rammesætte, strukturere og organisere den. En fagprofessionel fortæller:

”Og så sad vi i en gruppe med både pædagoger og lærere og havde vores forskellige perspektiver og briller og skulle blive enige om, hvad er det vi prioriterer og hvordan stiller vi rammerne op, hvordan skal strukturerne være,



nogle lærere ville gerne have en meget stram struktur og voksenstyring, men noget af det vi ville var, at vi gerne ville inspirere til det kreative og de (børnene) selv kunne udvikle og sammensætte materialer og finde deres egen plads (i legeaktiviteten)."

Den rammesætning de fagprofessionelle aftalte omkring legeaktiviteten og formulerede til børnene var åben, kort og konkret: "I skal bygge en bro sammen i de grupper I er i, en bro, der går over floden som der kan køre en bil over, og I skal samarbejde med hinanden omkring det, og bruge de materialer, der ligger på gulvet". Og i forhold til deres egen rolle og deltagelse i legeaktiviteten sagde de: "Og vi er her for at hjælpe jer og arbejde sammen med jer omkring jeres idéer så spørg endelig eller tag fat i os, hvis vi ikke lige sidder hos jer når I har brug for det."

Denne rammesætning betød, at børnene søgte hjælp hos den voksne, der var tættest på dem fysisk i stedet for den voksne de kendte bedst eller i forvejen – idet det var legeaktiviteten som de var optagede af, der styrede. En fagprofessionel formulerer:

"Rammesætningen betyder, at børnene søger hjælp hos den voksne, der er i nærheden, også når de ikke kender vedkommende i forvejen – på grund af det bliver det opgaven, der styrer og som de er optaget af. Sidste gang blev vi lidt overraskede over, at børnene valgte at få hjælp hos en voksen de ikke kendte, men det var som om, at vi kom ind og vi har rammerne, og I har sat nogle rammer og strukturer og forventninger op til os så er det jo lige meget, alle vi har herinde dem kan vi jo bruge og det er jo megafedt – så er de foran på point."

De fagprofessionelle ville gerne primært være med- og modspillere³ på børnenes idéer og eksperimenter i legeaktiviteten, men eventuelt inspirere og udvide, hvis børnene gik i stå – og ikke komme til at tage for meget styring så det blev en styret legeaktivitet

- så børnenes kreativitet og undersøgelser ville få de bedste odds.

To fagprofessionelle fra henholdsvis børnehaven og skolen fortæller:



Vi har haft fokus på den voksnes rolle i forhold til at være medspiller på børnenes idéer. Det er ikke os, der skal tage styringen.

Det har været meget vigtigt for os at holde fokus på at spille med på børnenes idéer, og hvis de går lidt i stå, kan vi inspirere, men ikke tage styringen i aktiviteterne."

De fagprofessionelle har fokus på, hvornår og hvordan de bevæger sig i alle deres tre forskellige pædagogiske grundpositioner i legeaktiviteten: frem-, til side- og tilbagebevægelse - i forhold til, hvad der sker undervejs i legen.

De har med andre ord både fokus på når der er behov for at de agerer og deltager i sidebevægelse i legen for at understøtte børnenes initiativer, idéer og deltagelsesmuligheder. Men også samtidig fokus på når der opstår behov for at de agerer i frembevægelse i legen, eksempelvis i form af udvidelser eller ideer der kan komplementere børnenes eller kan styrke et barns deltagelsesmuligheder. Og ligeledes fokus på når der opstår behov for at de agerer i tilbagebevægelse, eksempelvis når alle børn leger og legen fungerer, og man derfor lige kan trække sig lidt og iagttage og ser, hvad der sker når børnene leger og skaber.

³ Se Sutton-Smith, B (1997): *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.



En fagprofessionel siger:

"Vi observerer og guider og vejleder børnene og bruger alle vores tre pædagogiske grundpositioner, nogle gange skal vi i frembevægelse, andre gange i sidebevægelse og andre i tilbagebevægelse, og trække os lidt, og dem navigerer man jo hele tiden i, voksne omkring børnene og deres udvikling."

En sådan fælles legeaktivitet på tværs af dagtilbud og skole kræver selvsagt organisering, planlægning og ledelsesmæssig opbakning og prioritering for at det kan foregå. En fagprofessionel fra børnehaven fortæller:

"Det har været megainspirerende og det er jo fedt, at vi har haft en ledelse som har bakket op i begge institutioner som har givet muligheden for at kunne planlægge en aktivitet inden så der har været sat tid af til at forberede det hele, og sat tid af til vikardækning på skolen så de har kunnet komme herover – og så har vi faktisk også fået tid til at evaluere bagefter."

Dette samarbejde med ledelsesopbakning styrker videndeling, læring og samarbejde på tværs af dagtilbud og skole, og børnenes

overgang mellem dagtilbud og skoler, samt legende læring



De fagprofessionelle i både dagtilbud og skole får nye vinkler og perspektiver på deres eget og hinandens pædagogiske arbejde.

En fagprofessionel fra børnehaven siger:

"Det har givet enormt meget og styrket samarbejdet mellem institutionen og skolen. Jeg synes det har været inspirerende at se nogle nye vinkler fra skolen, som jeg ikke lige havde set. Fedt at man kan inspirere hinanden (på tværs af dagtilbud og skole). Og lærerne følte sig meget inspirerede af at se os, der arbejder med nogle mere frie rammer og følger børnenes spor. Så vi bruger hinanden som inspiration."



En guidet leg: Børnene opfinder lege og spil – og leger og spiller dem.

I en 2. klasse i Esbjerg har læreren givet børnene til opgave at finde på nogle lege og spil, der kunne bruges i forbindelse med et eventyrprojekt. Læreren deltager selv efterfølgende i de lege, børnene har fundet på og skabt, idet de voksnes legedeltagelse også er et vigtigt element i og del af den guidede leg.

Fortælleren siger i filmen:

"I Esbjerg har børnene i 2. klasse selv skullet finde på nogle lege i forbindelse med et teaterprojekt. Her deltager læreren selv i legen. Voksenpositionen er helt central i legende læring og guidet leg."

Læreren laver herved en bestemt og åben rammesætning til guidede legeaktiviteter i sin undervisning. Børnene skal finde på og lave en leg eller et spil de kan bruge i undervisningen, og lege eller spille sammen efterfølgende.



Læreren giver hermed børnene gode muligheder for at få indflydelse på og medbestemmelse i deres skoleliv,

samt for at deltage aktivt i undervisningen, og få forskellige deltagelsesmuligheder, engagere sig og skabe mening i samt for at bruge deres fantasi og kreativitet i undervisningen – med andre ord gode muligheder for at lære. Læreren er med til at tillægge de lege og spil børnene udvikler yderligere værdi og betydning ved også selv at involvere sig socialt i og deltage i dem. Ved at deltage, opretholder og videreudvikler læreren også sin viden om og relationer til de forskellige børn og børnegruppen, og udvikler sine egne faglige legekompeter. Og det udvikler børnenes både faglige, personlige og sociale udvikling, læring og dannelse at lave en leg eller et spil og lege den eller spille det sammen med de andre børn og den voksne

bagefter, da det de laver kan bruges og bliver brugt til noget. Læreren fortæller:

"Her har vi gang i et forløb med eventyr, og i denne forbindelse skal vi lave en masse spændende ting. Børnene har selv været med til at bestemme, og har været med til at udvikle forskellige opgaver som jeg har stillet, og så har de fået lov til at arbejde frit ud fra det. I forbindelse med medbestemmelse og indflydelse på egen læring og egen skolegang der har vi også lavet det her med elevernes egne legeaktiviteter. Det er ofte mig, der bestemmer en leg og så kan de lege den, men denne gang har børnene fået lov til at lave deres egne lege og spil, som vi har brugt i undervisningen. Og det tror jeg bare har givet dem helt vildt meget, at de har været med til selv at lave dem. At man glæder sig til, at "aj, nu er det min leg eller mit spil, der skal spilles".

Også børnenes iterative tænkning og innovative kompetencer styrkes gennem en sådan legende læring og undervisning – både her og nu – men også for barnets liv og livsmuligheder på sigt. Læreren siger:

”

Og også det her med den innovative tankegang – selv at skulle finde på og selv at skulle udvikle og tænke, det tror jeg virkelig er en god øvelse, både på længere sigt, når de bliver lidt ældre, at man har det med i bagagen, men bestemt også nu for at få legen ind i undervisningen.”



Refleksionsspørgsmål om leg, legende læring og overgangen fra dagtilbud til skole

De følgende spørgsmål er udarbejdet med henblik på at undersøge og reflektere egen og fælles pædagogisk praksis – i forhold til leg, legende læring, samarbejde omkring overgangen fra dagtilbud og skole og børnenes oplevelse af sammenhæng i overgangen mellem dagtilbud og skole. Vær gerne konkret og kom med eksempler.

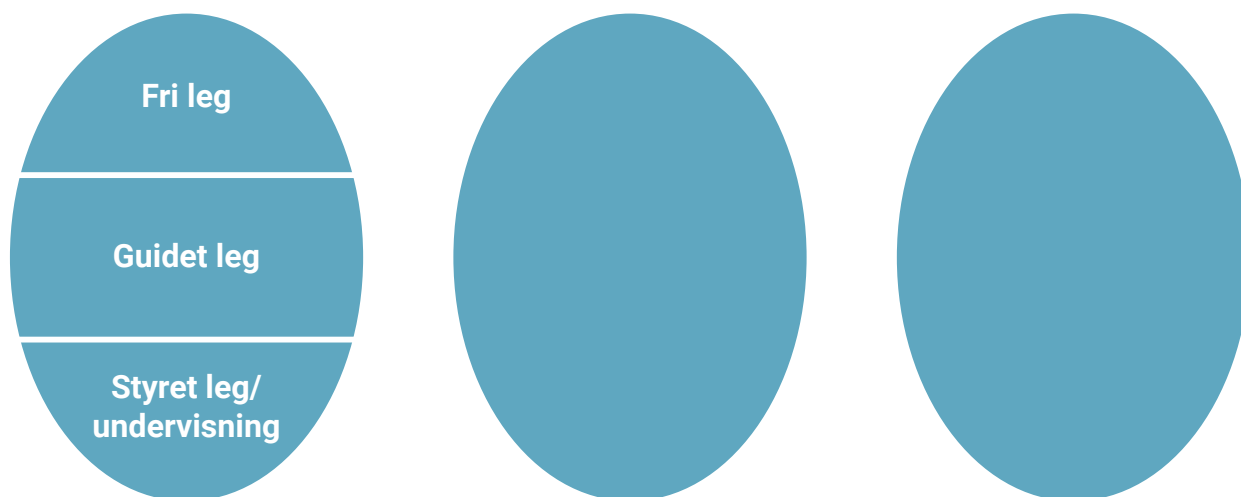
Leg

- Hvilken betydning tillægger forvaltning og politikere legen i din/jeres kommune?
- Er der ledelsesmæssig opbakning til at arbejde med legende læring i din/jeres skole eller dit/jeres dagtilbud?
- Hvorfor er leg vigtig for børnene?
- Hvilken betydning havde legen for dig/ jer da du var barn/ I var børn?
- Hvilken betydning har det for børnene når de voksne deltager i legen?
- Deltog de voksne i legen da du var barn – i hhv. dagtilbud, skole og familie? I hvilke og hvilke ikke? Og hvem og hvem ikke?
- Hvilken betydning tror du/ I at det havde for dig/ jer at de deltog eller ikke deltog?
- Deltager du/ I i leg i din pædagogiske praksis som fagprofessionel? Hvilke? Hvordan? Hvornår?
- Hvor meget fylder legen i din/jeres hverdag og tid med børnene?
- Hvordan indgår legen i din/jeres hverdag og undervisning?

Legende læring

- På hvilken måde indgår legen og legende læring konkret i din/jeres daglige pædagogiske praksis i henholdsvis dagtilbud og skole?
- Hvilke af de fire lege-praksisser i legende læring: Fri leg, guidet leg, spil og styret leg inddrager du/ I – og hvornår? Og hvad er vægtningen mellem dem?
- Hvilke potentialer og muligheder har de 4 forskellige lege-praksisser i legende læring ud fra dit/jeres perspektiv?
- Er der en eller flere af disse lege-praksisser I med fordel kunne skrue hhv. op eller ned for p.t. i forhold til de børn og den børnegruppe i aktuelt har?

Udfyld de to tomme æg nedenfor. Det første tomme æg ud fra, hvordan jeres praksis ser ud nu. Det næste ud fra, hvordan du/I godt kunne tænke dig/jer at det ser ud fremadrettet?



Har du/I nogle ideer til, hvordan legen og legende læring kan fremmes i hverdagen eller i undervisningen?

Overgangen fra dagtilbud til skole

- Hvordan er jeres pædagogiske praksis i arbejdet med at skabe sammenhæng for børnene i overgangen mellem dagtilbud og skole – og i overgangene mellem 0. til 1. og 1. til 2. og evt. 2 til 3. klasse?
- Hvordan indgår legen og legende læring i arbejdet med at skabe sammenhæng for børnene i overgangen mellem dagtilbud og skole?
- Hvordan kunne legen og legende læring i højere grad indgå i at skabe sammenhæng for børnene i overgangen mellem dagtilbud og skole?

- Hvilke faglige perspektiver har du/I på børnenes oplevelse af sammenhæng i overgangen mellem dagtilbud og skole?
- Hvordan tænker du/I, at du/I, i endnu højere udstrækning kunne styrke børnenes oplevelse af sammenhæng i overgangen fra dagtilbud til skole?

Besvar de spørgsmål, der giver (mest) mening for dig/jer i forhold til, hvor I står i arbejdet med at implementere legende læring i jeres hverdag/undervisning/samarbejde omkring overgang.

Arbejdshæftet er udarbejdet i forbindelse med projektet
"Legende læring – sammenhæng for 4-9-årige børn".



KOMPLEMENT

The LEGO Foundation