

Del 3

Designguide – til udvikling af fysiske legemiljøer sammen med børnene



DANSK CENTER FOR
UNDERVISNINGSMILJØ
Viden til praksis

I skal nu sammen med børnene designe et nyt legemiljø

I skal inddrage børnene, så I bliver klogere på deres legeinteresse og efterfølgende inddrage deres idéer og perspektiver i udviklingen af selve legemiljøet. Børnene er nemlig eksperterne i deres leg og de kan fortælle og vise jer, hvad der skal til for at de kan fordybe sig i legens magi.

Designguiden lærer sig op ad metoder indenfor samskabelse, hvor børn får reel indflydelse på beslutningerne omkring udvikling af legemiljøet. Det handler derfor om, at de voksne skal være i børnehøjde og indtage en detektivrolle, der nysgerrigt og respektfuldt inddrager børnene, så de kan udtrykke sig gennem involverende aktiviteter.

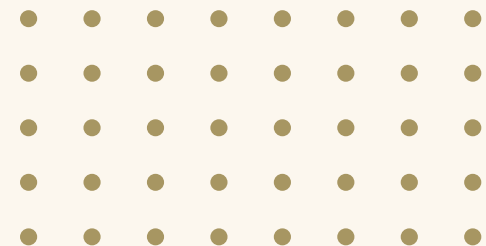
Samskabelse med børn er både en metode og en ideologi, hvor børn og voksne ligeværdigt og risikovilligt skaber noget sammen. I samskabelse er det sagen, der er i centrum, og deltagernes forskellige perspektiver på den fælles sag inddrages, hvilket samtidig giver et fælles ejerskab. Det er de voksne, der har det etiske ansvar for børnenes trivsel og for at muliggøre ligeværdighed, lige initiativret, aktiv deltagelse og meningsfuld involvering gennem rammesætningen.

Designguiden er tilrettelagt til udvikling af legemiljøer til og sammen med børn i alderen 3-6 år.



”Barnets legende, eksperimenterende tilgang skal vise den voksne noget nyt, og viden og læring skal være sjovt. Det er måske særligt her, barnet kan give den voksne noget, og her dets perspektiv til samskabelse er alt-afgørende”

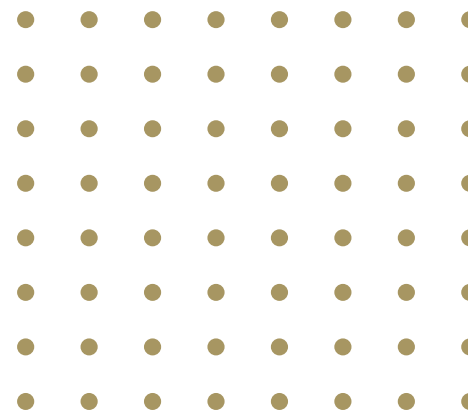
Lene Tanggaard & Josefine Dilling

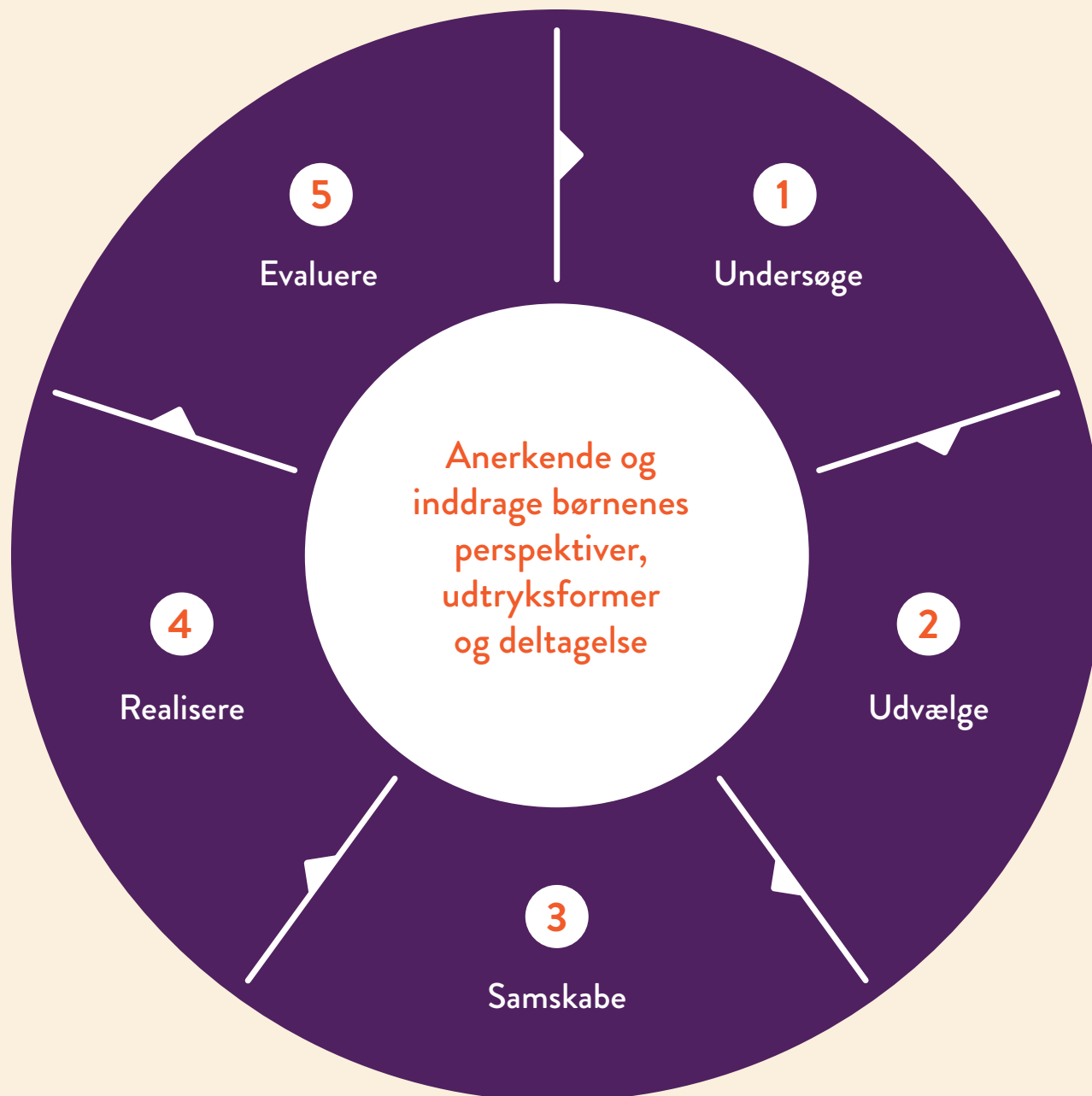


Introduktion

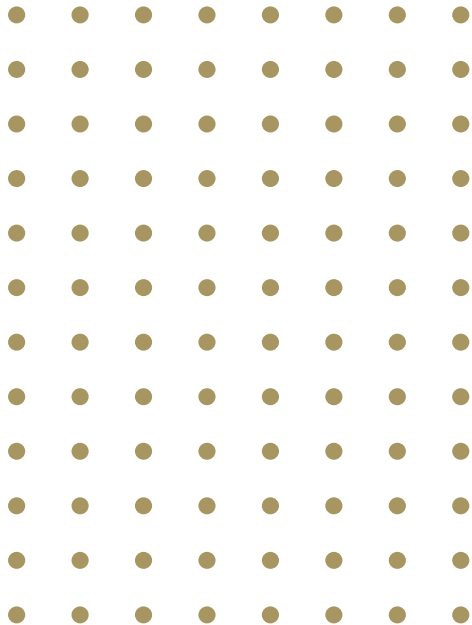


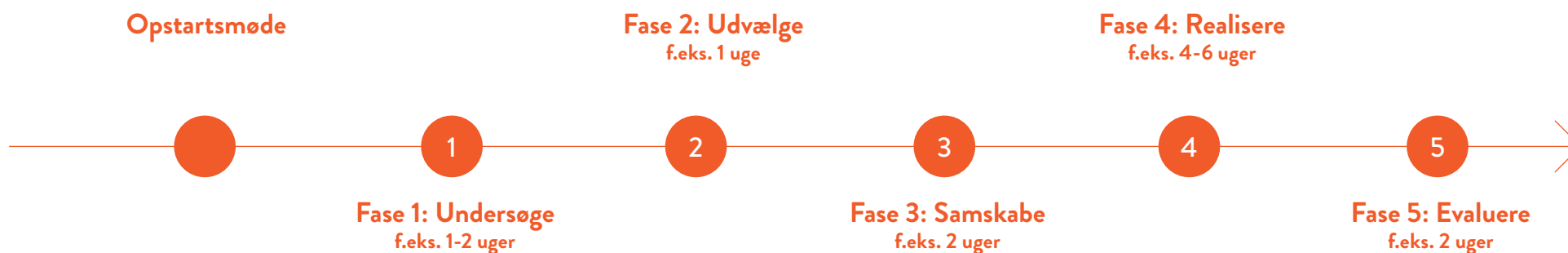
Design af fysiske legemiljøer består af en opstart samt fem faser. De fem faser handler i grove træk om at undersøge børnenes legeinteresser, udvælge, hvilket legemiljø I vil fokusere på, vurdere den nuværende kvalitet af det valgte legemiljø, idéudvikle og skabe det nye legemiljø samt løbende følge op og evaluere og evt. justere. Kvalitetsstærke legemiljøer er nemlig dynamiske og foranderlige og skal følge børnenes skiftende legeinteresser. At sikre kvalitet er en cirkulær proces, hvor det samme legemiljø skal besøges igen og igen for at sikre, at børnene oplever gode og inspirerende legemiljøer.





Opstart





Målet med at arbejde med designguiden er at samskabe med børn om at lave kvalitetsstærke legemiljøer. Hele forløbet kan tage 1-5 mdr. afhængig af projektets omfang. Tidslinjen illustrerer et forløb på 3 mdr. Tidslinjen kan være med til at give et overblik over hele forløbet fra start til slut. Brug skemaerne bagerst i materialet til at nedfælde jeres overvejelser undervejs.

Tidsplan for proces

Inden I går i gang med faserne, skal I lave en tidsplan for jeres proces – herunder hvor tit I har samarbejds møder, og hvor meget tid og ressourcer I rammesætter til hver fase. I skal også sikre jer, at I har nok tid og ressourcer til at fordybe jer i processen med børnene, så I ikke bliver afbrudt eller har for lidt tid til opgaverne. I får mest kvalitet ved at fordybe jer, og det tager tid at samskabe med børn. Brug gerne den tomme tidslinje bagerst i designguiden, når I skal planlægge.

Dokumentation

Overvej også allerede nu, hvornår og hvordan I vil dokumentere processen, så børn og forældre løbende kan følge med. Brug gerne billeder og videoer. Dokumentation er særligt vigtig, jo længere processen er. På den måde kan I bedre hjælpe børnene med at bevare fokus og interessen for projektet.

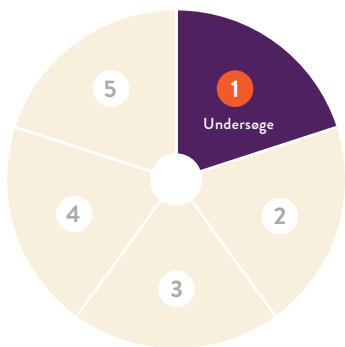
Valg af børnegruppe

Når I skal have afklaret, hvilke børn der skal være med i processen kan det være relevant at gøre sig forskellige pædagogiske overvejelser om gruppens sammensætning. Benyt evt. forløbet til at styrke/opbygge relationer i en legegruppe, eller benyt anledningen til at understøtte en børnegruppes fordybelse i leg eller andre pædagogiske opmærksomheder. Tag stilling til følgende:

- Hvilke børn skal deltage? Alder? Antal?
- Vurdér børnenes forudsætninger for at være med i processen. Er der noget, I skal tage højde for?

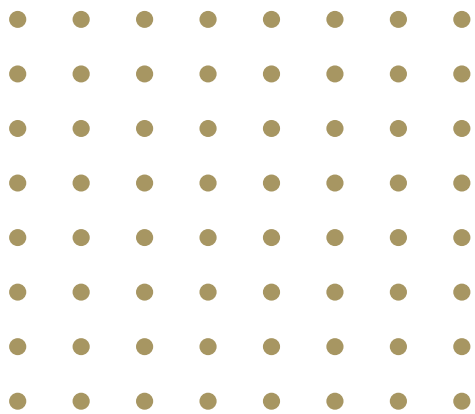
Fase 1

Undersøge



I skal nu undersøge børnenes legeinteresse, og hvad de er optagede af at lege lige nu. Det er deres oplevelser og inputs, som I skal bruge til at skabe kvalitetsstærke legemiljøer, og det er ved at følge deres legeinteresser, at I kan skabe legemiljøer, som motiverer og inspirerer børnene.

Du kan læse mere om at følge børns legeinteresser på side 38-39.



Trin for trin

Kom 'i praktik' i en børnegruppe. I får mest viden om børnenes leg og brug af legemiljøet ved at veksle mellem at lege med børnene og observere dem. Det er vigtigt, at I giver jer tid til at undersøge børnenes leg for at få en forståelse for legens kompleksitet, dens udvikling, og hvad børnene reelt er optagede af i legen.

Dokumentér undervejs med feltnoter, fotos og evt. korte videooptagelser.

- Få børnene til at vise jer steder, hvor de leger meget eller godt kan lide at lege.
- Følg børnene, leg med, og observér, hvordan de leger, og hvordan de bruger legemiljøets rekvisitter og indretning. Børn er fantasifulde, og deres handlinger og brug af legemedier kan betyde noget helt andet end det, man umiddelbart tror. Gennem observationer og leg med børnene skal I finde frem til svar på følgende spørgsmål:
 - Hvilke lege er børnene mest optagede af, og hvordan udvikler de sig?
 - Hvor fordybet er børnene i legen?
 - Hvordan fungerer det fysiske legemiljø for børnene? Hvad mangler de, og hvordan synes de, at stedet fungerer for legen?

Del jeres observationer med relevante kollegaer og fortæl, hvad I så.

- Hvor og hvad er børnene optagede af at lege i øjeblikket?
- Hvordan brugte de det fysiske legemiljø i legen?
- Hvad overraskede jer i legen og brug af legemiljøet?

Notér jeres observationer i skemaet til fase 1 bagerst i materialet.



Tæt på legen

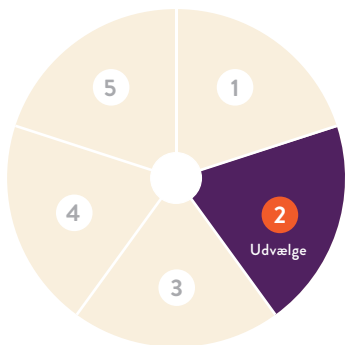
Når I følger i børns spor, vil I få unik viden ved at træde ind i rollen som medleger.

Her leger I med på børnenes præmisser og kommer derved tæt på legen og dens dynamikker. I kan bl.a. være opmærksomme på:

- Legestemningen, dvs. den særlige måde at være til stede på, når man leger.
- Legemedier, dvs. alle typer af redskaber, legetøj og genstande, som bruges i legen.
- Legepraksis, dvs. den måde, man handler på, for at komme i legestemning.

Fase 2

Udvælge



På baggrund af jeres observationer og drøftelser i fase 1 skal I nu sammen med børnene udvælge den legeinteresse, som I vil skabe et godt legemiljø til. Når I er blevet enige om, hvilken legeinteresse I vil arbejde med, skal I udvælge det fysiske miljø, som med en opgradering vil understøtte den udvalgte legeinteresse bedst muligt. Fasen afsluttes med en samlet vurdering (ud fra 14 kvalitetskriterier) af det fysiske legemiljø, I har valgt at fokusere på.

Du kan læse mere uddybende om kvalitet i det fysiske rum på side 42-45.



Trin for trin

Udvælg legeinteressen

- Saml børnene, og fortæl dem, hvilke legeinteresser I har observeret i jeres praktik. Visualiser med fotos fra fase 1.
- Bliv sammen enige om, hvilken interesse I vil arbejde videre med, og afstem, om I har den samme forståelse af legeinteressen.

Udvælg det fysiske legemiljø

- På baggrund af jeres valg af legeinteresse vælger I nu 2-3 steder, hvor I tænker, at legeinteressen kan udfolde sig bedst muligt. Det kan f.eks. være den nuværende placering og et par alternativer.
- Besøg de udvalgte steder, og lad børnene være med til at vurdere, om det kan være et godt sted at lege. Lad børnene tage billeder af hvert sted med en tablet.
- Print og hæng billederne af de forskellige legemiljøer op på en væg. Børn og voksne sætter hver især én Post-it på billedet af det sted, de ønsker at få opgraderet. Vælg det fysiske legemiljø med flest Post-its.

Vurdér kvaliteten af det fysiske legemiljø

- Med udgangspunkt i børnenes input og jeres egne observationer skal I nu vurdere den samlede kvalitet af legemiljøet.
- Sæt kryds i skemaet på de næste sider. I skemaet bedømmer I det udvalgte legemiljø i forhold til 14 kvalitetskriterier, som i større eller mindre grad skal være opfyldte, afhængig af hvilke lege miljøet skal understøtte.
- Afhold et planlægningsmøde, hvor I ser på de kvalitetskriterier, som skal løftes. Med udgangspunkt i jeres markeringer i skemaet skal I beslutte, hvilke af de 14 kvalitetskriterier I ønsker at forbedre i det pågældende legemiljø. Notér, hvilke kriterier I har valgt, i skemaet til fase 2 bagerst i materialet.

Drøft opgaven samlet set, og hvad det er for en opgave, som I vil samskabe med børnene om. Aftal tid og ressourcer, samt hvem der er ansvarlig for processen.

Med afsæt i de inputs, I har fået fra de indledende faser, markerer I i enten felt 1, 2 eller 3 for hvert kvalitetskriterium.
1 = kriteriet er ikke, eller kun begrænset, opfyldt. 2 = kriteriet er i nogen grad opfyldt, 3 = kriteriet er opfyldt.

1

I hvor høj grad er der gode pladsforhold for legens aktiviteter og børnenes udfoldelsesmuligheder?

1 ☐

Der er i mindre grad plads til legens aktiviteter og børnenes udfoldelsesmuligheder

2 ☐

Der er i nogen grad plads til legens aktiviteter og børnenes udfoldelsesmuligheder

3 ☐

Der er i høj grad plads til legens aktiviteter og børnenes udfoldelsesmuligheder

10

2

I hvor høj grad er der plads og rum til, at den voksne kan lege med?

1 ☐

Der er i mindre grad plads og rum til, at den voksne kan lege med

2 ☐

Der er i nogen grad plads og rum til, at den voksne kan lege med

3 ☐

Der er i høj grad plads og rum til, at den voksne kan lege med

Udvælge (fortsat)

3

I hvor høj grad inspirerer indretningen, materialerne og legetøjet i legemiljøet børnene, så de kan aflæse mange måder at anvende det fysiske legemiljø på?

1 ☐

Indretning, materialer og legetøj inspirerer i mindre grad børnene

2 ☐

Indretning, materialer og legetøj inspirerer i nogen grad børnene

3 ☐

Indretning, materialer og legetøj inspirerer i høj grad børnene

4

I hvor høj grad kan børnene aflæse, hvad legemiljøet skal bruges til (legetype eller tematik) via en klar identitet og afgrænsning af legemiljøet?

1 ☐

Børnene kan i mindre grad aflæse, hvad rummet skal bruges til

2 ☐

Børnene kan i nogen grad aflæse, hvad rummet skal bruges til

3 ☐

Børnene kan i høj grad aflæse, hvad rummet skal bruges til

5

I hvor høj grad kan børnene udforske og udforme deres fysiske omverden med tilgængelige og rigelige materialer, rekvisitter, svarende til aldersgruppen?

1 ☐

Børnene kan i mindre grad udforske og udforme deres fysiske omverden med de tilgængelige materialer

2 ☐

Børnene kan i nogen grad udforske og udforme deres fysiske omverden med de tilgængelige materialer

3 ☐

Børnene kan i høj grad udforske og udforme deres fysiske omverden med de tilgængelige materialer

6 I hvor høj grad kan børnene lege uforstyrret i kraft af legemiljøets placering og/eller rumlige afskærmning?

1 ☐

Børnene kan i mindre grad lege uforstyrret

2 ☐

Børnene kan i nogen grad lege uforstyrret

3 ☐

Børnene kan i høj grad lege uforstyrret

7 I hvor høj grad kan børnene lade tingene ligge, hvis de ønsker at fortsætte legen senere eller den næste dag?

1 ☐

Børnene kan i mindre grad lade tingene ligge, hvis de ønsker at fortsætte legen senere

2 ☐

Børnene kan i nogen grad lade tingene ligge, hvis de ønsker at fortsætte legen senere

3 ☐

Børnene kan i høj grad lade tingene ligge, hvis de ønsker at fortsætte legen senere

8 I hvor høj grad får børnene stimuleret deres sanser og møder en variation af forskellige overflader og materiale, som f.eks. ru, glat, nupret, varmt, koldt m.v?

1 ☐

Børnene får i mindre grad stimuleret deres sanser og møder ikke en variation af materialer

2 ☐

Børnene får i nogen grad stimuleret deres sanser og møder en variation af materialer

3 ☐

Børnene får i høj grad stimuleret deres sanser og møder en variation af materialer

9

I hvor høj grad får børnene stimuleret deres grov- eller finmotoriske sanser?

1 ☐

Børnene får i mindre grad stimuleret deres grov- eller finmotoriske sanser

2 ☐

Børnene får i nogen grad stimuleret deres grov- eller finmotoriske sanser

3 ☐

Børnene får i høj grad stimuleret deres grov- eller finmotoriske sanser

10

I hvor høj grad kan børnene forandre det fysiske legemiljø over tid, ved at indretning, legetøj og materialer er fleksibelt og kan flyttes eller omformes efter, hvordan legen udvikler sig?

1 ☐

Børnene kan i mindre grad forandre det fysiske legemiljø igennem legen og over tid

2 ☐

Børnene kan i nogen grad forandre det fysiske legemiljø igennem legen og over tid

3 ☐

Børnene kan i høj grad forandre det fysiske legemiljø igennem legen og over tid

11

I hvor høj grad er legemiljøet indrettet med forskellige niveauer og afgrænsede legezoneer?

1 ☐

Legemiljøet er i mindre grad indrettet med forskellige niveauer og legezoneer

2 ☐

Legemiljøet er i nogen grad indrettet med forskellige niveauer og legezoneer

3 ☐

Legemiljøet er i høj grad indrettet med forskellige niveauer og legezoneer

12 I hvor høj grad er legemiljøet indrettet bevidst med farver, som er tilpasset børnenes legeaktiviteter og legemiljøets stemning?

1 ☐

Legemiljøet er i mindre grad bevidst indrettet med farver

2 ☐

Legemiljøet er i nogen grad bevidst indrettet med farver

3 ☐

Legemiljøet er i høj grad bevidst indrettet med farver

13 I hvor høj grad har legemiljøet en indretning, hvor støj minimeres?

1 ☐

Legemiljøet er i mindre grad indrettet, så støj minimeres

2 ☐

Legemiljøet er i nogen grad indrettet, så støj minimeres

3 ☐

Legemiljøet er i høj grad indrettet, så støj minimeres

14 I hvor høj grad skaber lyssætningen både mulighed for rettet lys mod legen og for lys i hele legemiljøet, så lyset kan tilpasses børnenes legeaktiviteter?

1 ☐

Legemiljøet er i mindre grad indrettet med rettet lys og lys i hele miljøet

2 ☐

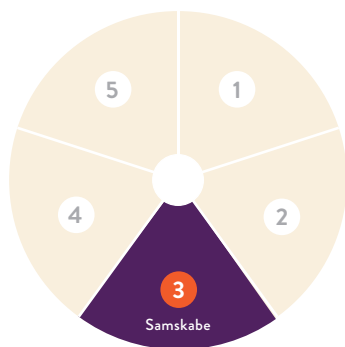
Legemiljøet er i nogen grad indrettet med rettet lys og lys i hele miljøet

3 ☐

Legemiljøet er i høj grad indrettet med rettet lys og lys i hele miljøet

Fase 3

Samskabe



Nu skal I samskabe med børnene og i fællesskab beslutte, hvad der skal ske med det fysiske legemiljø. I skal skabe et rum og kreativ proces med børnene, hvor I sammen bliver inspireret, udvikler idéer og får truffet fælles beslutninger om, hvordan der skal indrettes, og hvilke rekvisitter og materialer der skal tilføres rummet.

At facilitere samskabelse handler om at skabe et tillidsfuldt rum, hvor børnene tør give udtryk for deres perspektiver og bygge oven på hinandens idéer, træffe fælles beslutninger og derigennem opnå fælles ejerskab for det nye legemiljø, I skal designe. At samskabe med børn tager ofte overraskende drejninger, så det er vigtigt, at I er åbne i processen, både på tid og planlægning, og samtidig er det vigtigt med en klar ramme for opgaven, så den er så konkret og overskuelig som muligt for børnene.

Læs mere om samskabelse på side 46-47.

Trin for trin

En samskabende proces består af fire trin:

- Skab en fælles legefortælling.
- Søg inspiration til indretning og rekvisitter.
- Lav idéudvikling på mulige løsninger.
- Træf en fælles beslutning.

Skab en fælles legefortælling

I skal nu fordybe jer med børnene i den leg, som I er ved at indrette til. Dette gøres ved at skabe en fælles legefortælling, som både udvikler selve legen og giver jer inspiration til, hvilke aktiviteter og behov legemiljøet skal indrettes efter.

- Placér jer i det legemiljø, som I har udvalgt med børnene.
- Find legerekvisitter og udstyr, som matcher legen.

- I starter legefortællingen ved, sammen med børnene, at fordele roller. Inddrag børnene ved at få dem til at komme med forslag til legefortællingen.
- Gå med i legen et stykke tid, og se, hvor den bevæger sig hen. Giv plads til, at børnene selv byder ind i legen, at de kan inddrage rummet og øvrige rekvisitter.
- Når børnene begynder at lege og bruge rummet og rekvisitterne, så begynder det også at vise sig, hvilke rekvisitter og materialer børnene har brug for i legen, samt hvad der skal til i rummet for at understøtte børnenes legeinteresse.

Søg inspiration

Gode idéer bygger ofte på inspiration. Før I sammen med børnene idéudvikler, kan I starte med at indhente inspiration. Sæt en klar, tryk og inspirerende ramme for opgaven. Gør det tydeligt, at I nu sammen skal finde frem til, hvordan det nye legemiljø skal indrettes, hvor det handler om at få og bygge oven på hinandens idéer. I kan finde inspiration i metoderne på næste side:

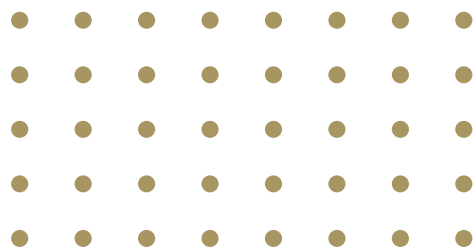
- Ta' på inspirationstur. Hvis I skal bygge et legemiljø med biler, kan I f.eks. besøge det lokale bilværksted. Er det et forretningsmiljø kan I evt. besøge en lokal forretning. Få en rundvisning, og snak med børnene om, hvordan f.eks. et bilværksted eller forretning er indrettet.
- Inspirationsbilleder, bøger eller film: I kan sammen med børnene se inspirerende billeder, bøger eller film, som kan referere til det legemiljø, som I nu skal designe. Tal om, hvad I ser på billederne, og om, det giver nye idéer til det legemiljø, I er ved at designe.

Lav idéudvikling på mulige løsninger

Børn udtrykker deres tanker og idéer forskelligt. Når I skal planlægge den kreative proces med børnene, er der på næste side angivet tre metoder (A, B og C), som I kan finde inspiration i. Alle tre metoder handler om at brainstorme og være i dialog med børnene om deres idéer. Overvej, hvilken af metoderne der passer bedst til jeres børnegruppe.

Metoderne til samskabelse med børn i børnehaven har, som et supplement til det verbale, et særligt fokus på børnenes visuelle og kropslige kommunikation, så I kan inddrage børnenes forskellige udtryksformer.

Undervejs i den kreative proces taler I om, hvad I laver og lader jer inspirere af hinanden. I processen er det vigtigste fortællingen om idéerne, der former sig, og ikke hvorvidt det præcis ligner det, børnene har en idé om. Derfor handler det om at få børnene til at sætte ord på deres idéer og det, de vil forme. I kan mixe de tre metoder alt efter opgaven, børnenes alder og jeres præferencer. Til alle tre metoder kan I overveje at bruge musik i den kreative proces. Musik kan skabe koncentration og ro om den kreative fordybelse.



A

Tegne og male

Lad børnene tegne eller male deres idéer. Alt efter børnenes alder vælger I materialerne. For de yngste børn kan det være gulvpapir med kridt, for de større børn kan det være A3-papir ved et bord med tuscher og blyanter eller maling og pensler. Hvis I har staffelier, kan det være inspirerende for de større børn.

B

Udvælge

Lad børnene bygge modeller ud af forskellige materialer. Ud over pap og papir kan det være filt, skum, bølgepap, garn, stof, perler m.v. Gerne en god blanding af forskellige typer af materialer. De kan f.eks. få hver en skotøjsæske, som de skal bygge indeni. De ældste børn kan godt være flere om at bygge i samme kasse, hvorimod det for de yngste vil kræve tættere samarbejde med en voksen, som hjælper til. For de yngste kan modellervoks, Silk Clay eller papmache være egnet.

C

Teste 1:1

I kan opsætte midlertidig indretning med de møbler, rekvisitter, som I allerede har, og prøve forskellige indretninger af sammen med børnene. Testen kan forløbe over en dag, nogle dage eller uger, hvor I undervejs kan snakke med børnene om, hvordan det midlertidige legemiljø virker. Hvis det f.eks. er huler, det nye legemiljø skal bestå af, så test forskellige prototyper af, så I afprøver størrelser, antal m.v. I kan evt. også tømme rummet for indretning og lade børnene tage det tilbage, som de gerne vil bruge i legen.

Træf en fælles beslutning

Træf en fælles beslutning om, hvad der skal ske i legemiljøet. I skal nå til enighed, og det kan f.eks. gøres med en demokratisk beslutning i børnegruppen, eller at I taler jer frem til, hvilke idéer I skal gå med. Der vil altid være nogle af børnenes idéer, der ikke kommer med i den endelige indretning, forklar årsagen til, at idéerne ikke er med, hvis de spørger ind. Det kan være økonomi, tid, eller at der ikke var opbakning til idéen.



Når I samskaber

Undgå at manipulere – som voksne er vi gode til at præge børnene, prøv at holde jer åbne for børnenes perspektiver.

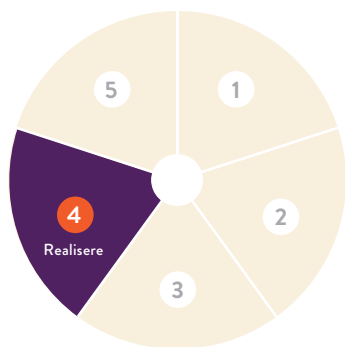
Lyt, lyt og lyt – som voksne har vi ofte vores egen dagsorden, prøv at sætte den til side, og vær nysgerrige på børnenes udsagn, og hvor processen bevæger sig hen.

Din rolle som facilitator i samskabelsesprocessen er vigtig. Dit fokus er hele tiden at facilitere en fælles proces og indgå i en ligeværdig dialog med børnene. Du sætter en klar ramme og tilbyder materialerne, men det er børnene, der styrer selve den kreative proces, som du så kan guide hen ad vejen.

- Spørg nysgerrigt ind, og få børnenes idéer, men kom også med egne forslag.
- Bring materialer og rekvisitter på banen undervejs i processen. Ting, som du tænker, kan være gavnlige for den kreative proces. Observér, hvordan det bliver modtaget.
- Udvid børnenes tanker og idéer ved at inspirere.

Fase 4

Realisere



På baggrund af den fælles beslutning, for hvad der skal ske i legemiljøet, skal I nu realisere jeres idéer. Realiseringsprocessen kan foregå over længere tid, hvor det kan være nødvendigt at justere undervejs. Parallelt med realiseringen skal I afstemme, hvordan børnenes behov og legeinteresse i det nye legemiljø kobler sig til de pædagogiske læreplanstemaer, og hvordan I her kan understøtte børnenes leg, læring og udvikling.

Læs mere om koblingen til den pædagogiske læreplan på side 48-49.

Til sidst skal I introducere børnene for det nye legemiljø.



Trin for trin

Realisering består af tre trin:

- Udfylde og udføre handleplan.
- Kobling til de pædagogiske læreplanstemaer.
- Introduktion af det nye legemiljø.

Udfylde og udføre handleplan

Når I skal til at realisere jeres nye legemiljø, skal I gøre jer overvejelser om, hvilke opgaver der skal løses, samt hvem der skal involveres i opgaverne. Vær opmærksomme på, at legemiljøet skal kunne forandre sig i takt med børnenes skiftende legeinteresse. Indtænk materialer, lyd, lys, farver og scenografi, der nemt kan udskiftes eller nytænkes. Tag stilling til, om I skal indhente håndværkere eller forældre til nogle af opgaverne. Forældrene kan indtænkes som aktive medskabere af børnenes legemiljø, f.eks. som vigtige bidragsydere til konkrete opgaver som maling, syning, indsamling af genbrugsmøbler eller andre materialer.

Overvej også, hvor børnene kan være med til at realisere det nye legemiljø. Ved at inddrage børnene i realiseringen

af det nye legemiljø giver det mulighed for, at børnene får nye erfaringer med egne potentialer. Ved aktivt at inddrage børnene, både ved udformning af det fysiske legemiljø og ved indsamling af materialer til legemiljøet, understøtter I børnenes oplevelser af at være betydningsfulde medskabere.

Når I udfylder handleplanen, er det vigtigt at afstemme tid og ressourcer samt fordeling af opgaver i forhold til udførelsen. Overvej, om der kan være leveringstider eller andet, som I skal forholde jer til i forhold til en realistisk tidsplan. Fordel opgaverne mellem jer, så I sikrer, at I er flere om at realisere legemiljøet og dermed får fælles ejerskab.



Husk

Hvis der indgår nagelfast inventar, så skal I kontakte kommunen for at afklare, om der evt. skal indhentes byggetilladelse samt brandgodkendelse.

Kobling til de pædagogiske læreplanstemaer

Parallelt med realisering af det nye fysiske legemiljø skal I have afklaret, hvordan børnenes behov og legeinteresse i det nye legemiljø kobler sig til de pædagogiske læreplanstemaer. Børnenes leg kan på den måde være en naturlig inspirationskilde til lærerplansarbejdet.

Formulér den pædagogiske intention for legemiljøet, hvor I beskriver, hvad I ønsker at understøtte i forhold til børnenes leg, læring og udvikling. Herefter opstiller I mål for børn og voksne, der skal synliggøre og give retning til jeres pædagogiske intention. Målene skal udtrykke, hvad I ønsker at fremme i legemiljøet, og skal være udtryk for en fælles beslutning om, hvad der skal sættes fokus på.

Udfyld handleplanen til fase 4.

Introduktion af det nye legemiljø

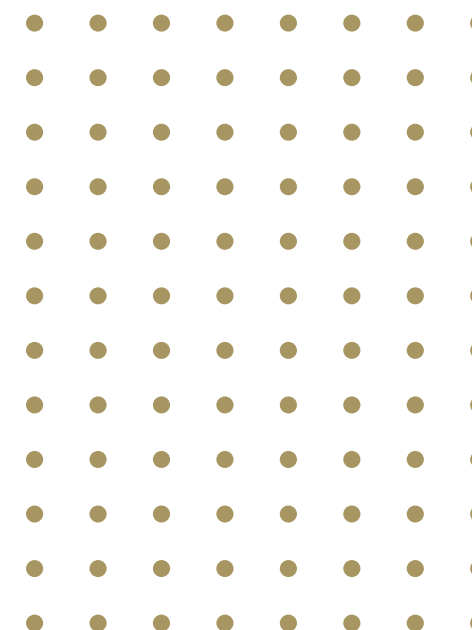
Når legemiljøet er realiseret, er det en god idé at introducere det nye legemiljø for at sikre en god ibrugtagning. Selvom I har udviklet legemiljøet sammen med børnene, kan der være behov for at reintroducere legemiljøet for de tanker og idéer, som er opstået undervejs for at få den bedste opstart på at tage legemiljøet i brug.

Når I skal igangsætte et legeforløb i det nye miljø, er det nødvendigt, at I selv er deltagende i legen som en form for legefacilitator, så børnene kan få øje på de muligheder og idéer, som legemiljøet er 'bygget' på. Legen skal følge børnenes spor og tage afsæt i deres idéer, erfaringer og viden. Legefacilitatoren sætter rammen for legen, men børnene vælger selv, hvad de vil lave og hvordan.

Gennem legen vil I undervejs opdage, hvor der er behov for at tilpasse legemiljøet. Det kan være, der mangler rekvisitter, indretningen skal justeres, eller børnene efterspørger noget, som ikke har været tænkt ind i samskabelsesprocessen. Det kan også være, I skal justere jeres pædagogiske intention samt mål for børn og voksne.

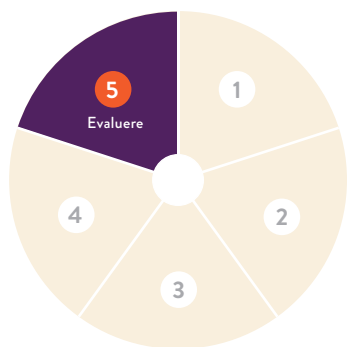
- Saml børnene, og genfortæl processen, I har været igennem.
- Genfortæl, hvilke idéer og input fra børnene der er realiseret.
- Beskriv, hvad I har gjort, og hvorfor rummet/stedet/legetøjet nu er indrettet på den måde.

- Igangsæt et legeforløb, som tager udgangspunkt i jeres fælles tanker og idéer.
- Tilpas eventuelt legemiljøets indretning/rekvisitter.
- Fejr, at I er blevet færdige.

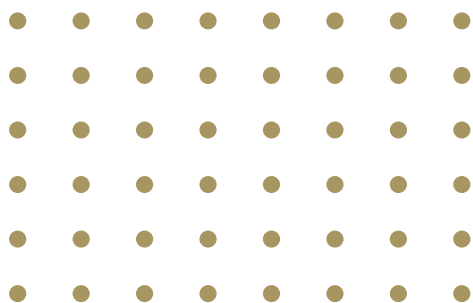


Fase 5

Evaluer



Efter nogen tid skal I evaluere på, om I er kommet i mål med at udvikle og designe et kvalitetsstærkt legemiljø. Dette gøres ved at evaluere børneperspektiv, voksendeltagelse og det fysiske rum, der er de tre ingredienser, der skal til for at skabe kvalitetsstærke legemiljøer. I skal vurdere, om de kvalitetsparametre og mål, som I fokuserede på i fase 2, er blevet opfyldt, evaluere på jeres arbejde med den pædagogiske intention samt børnenes oplevelse af legen.



Trin for trin

Evalueringen består af fire trin:

- Evaluér på arbejdet med de udvalgte kvalitetskriterier.
- Evaluér på arbejdet med den pædagogiske intention og mål.
- Evaluér børnenes oplevelser af legen.
- Samlet vurdering af legemiljøet.

Evaluér på kvalitetskriterier

Efter en tid skal I sammen vurdere, om de kvalitetsparametre, som I fokuserede på i fase 2, er blevet højnet i forhold til at øge kvaliteten af legemiljøet. Overvej, om der er mangler, som der er brug for at justere på for at nå helt i mål. Eller om I har brug for at sætte fokus på andre kvalitetskriterier end dem, I i første omgang udvalgte.

Evaluér på pædagogisk intention og mål

I skal nu evaluere jeres arbejde med den pædagogiske intention, herunder mål for børn og voksne. Overvej, om jeres pædagogiske arbejde i legemiljøet imødekommer

børnenes perspektiver og udviklingsbehov, eller om der er noget, I skal gøre mere af eller eventuelt justere på. Det kan også være, at der er behov for at opstille nye eller andre mål for at tilgodese alle børns leg, læring og udvikling.

Evaluér børnenes oplevelse af legen

Målet med at skabe kvalitetsstærke legemiljøer er, at børnene i højere grad oplever legende aktiviteter af høj kvalitet. I kan evaluere på børnenes oplevelser af legen ved at observere på de fem kendetegn for legende oplevelser.

Forskning viser, at når børn har legende oplevelser, som giver mening for dem, hvor de begejstres, er aktivt deltagende og socialt involverede og har mulighed for at eksperimentere, så sker der en dybere form for læring. De fem kendetegn er til stede i varierende grad, når børn indgår i legeaktiviteter af høj kvalitet. Alle fem er ikke nødvendigvis til stede hele tiden, men vil være til stede over tid.

De fem kendetegn for en legende oplevelse

Begejstring:

Børnene oplever at nyde en opgave, får succesoplevelser og overvinder udfordringer.

Aktiv deltagelse:

Børnene oplever at blive opslugt af en ting, situation eller aktivitet.

Mening:

Børnene oplever, at noget giver mening, at de kan knytte oplevelser til noget allerede kendt.

Eksperimentering:

Børnene afprøver ting, formulerer hypoteser og opdager nye spørgsmål.

Social involvering:

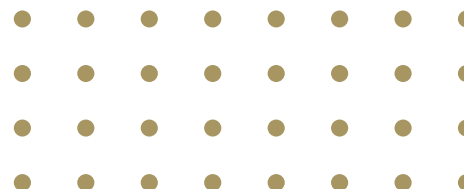
Børnene udtrykker deres tanker, udvikler forståelse for hinanden og får stærke relationer.

Drøft i personalegruppen, om der er brug for yderligere at understøtte og fremme børns legende oplevelser i legemiljøet.

Samlet vurdering af legemiljøet

På baggrund af ovenstående evalueringer vurderer I spillet mellem børneperspektiv, voksendeltagelse og det fysiske rum. Overvej, om der skal skrues op eller ned for én eller flere af de tre overordnede ingredienser til at skabe kvalitetsstærke legemiljøer. Oplever børnene legende aktiviteter af høj kvalitet? Er der behov for at de voksne i højere grad leger med og understøtter legen? Og er der sammenhæng mellem rum og pædagogik, eller skal det fysiske miljø justeres?

Husk, at børns legeinteresser løbende ændrer sig, så det vil være nødvendigt løbende at justere og udvikle på miljøet og f.eks. tilføje nye spændende rekvisitter. Kvalitetsstærke legemiljøer er dynamiske og foranderlige i henhold til børnenes interesser og behov.



Skema – opstart

Opstarten gennemføres i tidsperioden:

Skriv på tidslinjen hvornår I vil gennemføre de forskellige faser og aktiviteter?

Opstartsmøde

Fase 2: Udvalgte
f.eks. 1 uge

Fase 4: Realisere
f.eks. 4-6 uger

Fase 1: Undersøge
f.eks. 1-2 uger

Fase 3: Samskabe
f.eks. 2 uger

Fase 5: Evaluere
f.eks. 2 uger

Tidsplan for proces

Tag stilling til, hvor tit I har samarbejds møder, samt hvor meget tid og ressourcer I rammesætter til hver fase. Vær opmærksomme på, at jeres tidsplan for realiseringsfasen kan være afhængig af håndværkere, forældre eller andre bidragsydere. Sørg derfor for at sætte god tid af til denne fase.

Valg af børnegruppe

Hvilke børn skal være med, og hvilke forudsætninger har de for at deltage?

Dokumentation

Overvej, hvornår og hvordan I vil dokumentere processen, så børn og forældre kan følge med. Brug gerne billeder og video.

Skema – Fase 1 (undersøge)

Fase 1 gennemføres i tidsperioden:

Hvilke lege er børnene mest optagede af, og hvordan udvikler de sig?

Skema – Fase 1 (fortsat)

Hvordan fungerer det fysiske legemiljø for børnene?

Hvad mangler de, og hvordan synes de, at stedet fungerer for legen?

Skema – Fase 1 (fortsat)

Hvor fordybet er børnene i legen?

Skema – Fase 1 (fortsat)

Hvad overraskede jer i legen og i brugen af legemiljøet?

Skema – Fase 2 (udvælge)

Fase 2 gennemføres i tidsperioden:

Hvilken legeinteresse har I valgt skal være afsæt for jeres nye legemiljø?

Hvor har I valgt, at det nye legemiljø skal etableres?

Skema – Fase 2 (fortsat)

Hvilke kvalitetskriterier fra side 63-67 har I valgt at arbejde videre med i det pågældende legemiljø?

Skriv, hvad der skal til for at få hævet kvaliteten i forhold til de udvalgte kriterier?

Kriterie:

Kriterie:

Kriterie:

Skema – Fase 2 (fortsat)

Formulér opgaven, som I vil løse i samskabelse med børnene.

Skema – Fase 3 (samskabe)

Fase 3 gennemføres i tidsperioden:

Beskriv kort jeres fælles legefortælling, og hvilke rekvisitter og materialer børnene har brug for i legen:

Skema – Fase 3 (fortsat)

Hvordan vil I sammen med børnene indhente inspiration til udviklingen af det nye legemiljø?

Skema – Fase 3 (fortsat)

Hvilken metode vil I bruge til at samskabe med børnene om, hvordan det nye legemiljø skal se ud?

Skema – Fase 3 (fortsat)

Planlæg processen, samt hvordan I vil nå til enighed om, hvilke idéer I vil gå med.

Handleplan – fase 4 (realisere)

Fase 4 gennemføres i tidsperioden:

Tidsperiode	Beskrivelse	Ansvarlig	Indkøb/materialebehov

Fase 4 (fortsat) – vigtige pædagogiske overvejelser

Hvilke læreplanstemaer kobler sig til børnenes legeinteresser og det nye legemiljø?

Formulér de pædagogiske intentioner for det nye legemiljø?

Fase 4 (fortsat) – vigtige pædagogiske overvejelser

Mål for børn:

Giver genbesøget af idéerne og det igangsatte legeforløb
anledning til overvejelser/justeringer?

Mål for voksne:

Skema – fase 5 (evaluere)

Fase 5 gennemføres i tidsperioden:

Er I nået i mål på de udvalgte kvalitetskriterier, hvis ikke, hvad mangler I så?

Vurdér jeres arbejde med den pædagogiske intention, herunder mål for børn og voksne? Er der noget, I skal gøre mere af? Er der noget, der skal justeres?

Skema – fase 5 (evaluere)

Fase 5 gennemføres i tidsperioden:

Er der tiltag, I skal gøre for at understøtte børnenes legende oplevelser?

Hvad er jeres samlede vurdering af legemiljøet?



The **LEGO** Foundation

dcum.dk

