

*Paradigmeskift i det pædagogiske rum - gennem Legende Innovation*

*"Legen bliver for det 21. århundrede, hvad arbejdet har været for de sidste 300 års industrisamfund - vores dominerende måde at skaffe viden, udføre noget værdifuldt og skabe værdier på"*

*Pat Kane, forfatter til the Play Ethic*

Når forandringens vinde virkelig skal blæse eller når der tænkes nyt /innovativt, starter mange virksomheder/offentlige institutioner ofte op med en masse kurser, møder og brug af eksterne konsulenter, noget, som koster rigtig meget tid og mange ressourcer, men som ikke skaber radikal forandring til brug i fremtiden - VI SKAL TÆNKE OG HANDLE HELT ANDERLEDES - også i projekt Legende Innovation.

I stedet for at tænke, som vi plejer, at citere gamle teoretikere, gamle forskningsresultater, gamle veje omkring børn og sprog m.m. skal der udtænkes dynamiske prototyper af "forandringen/ det nye: " Hvad dur´ netop for os i vores tid og i fremtiden" – Der skal tænkes helt ud af boksen, skabes nye eksperimentelle pædagogiske veje, videnskabelse /pædagogisk praksis skal understøttes af praksisnært forskning, og gammel viden skal kun bruges, dér, hvor den har sin berettigelse – altså, der skal et paradigmeskifte til i " det pædagogiske rum".

Der er langt til dette paradigmeskifte

- men vi kan jo begynde at sætte spor i projekt Legende Innovation eks. ved at gå nye veje – vi kan lade såvel UCL´erne som det pædagogiske personale i institutionerne afprøve nye veje:

- lade de studerende arbejde mere praksisnært og så få teorien fyldt på efterhånden – eller selv skabe ny praksis – ny teori sammen med børnene.
- lade studerende, lærere på UCL/UC, pædagogisk personale bruge ikke kun hovedet – men hele kroppen i "det pædagogiske rum"
- lade det være en selvfølge, at lederne i institutionerne skal være dem, som går forrest - uanset, hvad opgaven er.
- lade det pædagogiske personale i institutionerne blive opkvalificeret, så de altid er fagligt velkvalificeret og opdateret ( der er ikke tradition for megen efteruddannelse med en praktisk vinkel på pædagogfeltet siger UC´erne)
- lade børn og voksne tænke innovativt i praksis – hvordan skaber vi noget helt nyt og aldrig set før som skaber større grad af legelyst, læringslyst og arbejdslyst
- arbejde mere videnskabelende på tværs og sammen med det private virksomhedsfelt
- lade den faglige viden på tosprogsområdet få større grad af praksisnært viden
- ikke tænke, at i skolen starter det, men i stedet tænke "I skolen er det for sent " ( jvf. bla. Louis Malaguzzi og Steen Larsen)

Forudsætninger for at kunne arbejde som ovenfor omtalt er at kunne:

***Følge børnenes spor:***

Vores definition af spor er, det børnene viser at de er optaget af, det kan være gennem leg, kommunikation, iagttagelser, dokumentation, spørgeskemaer osv.

Spor er:

- Det der fylder, skræmmer, drager eller glæder barnet, det kan enten være det enkelte barn eller hele børnegruppen
- Det der opstår ud fra et enkelt spørgsmål, en ide, eller en samtale på initiativ fra den voksne
- En interesse der dukker op med jævne mellemrum i mange forskellige sammenhænge, som en rød tråd over en længere periode.
- Spor, som vi voksne ikke kender eller endnu er bekendt med, men som vi skal være nysgerrige på, da de skaber vejen til fremtiden

I det daglige arbejde med børnene er de voksne omkring børnene sporsamlere. De voksne følger børnenes spor således at der kan tilrettelægges en hverdag, hvori det enkelte barn hele tiden kan finde sine egne spor, sin egen historie.

### ***Udeliv/indliv:***

Med udgangspunkt i børns spor, er nedenstående vigtigt at inddrage, hver gang der tænkes såvel udeliv som indliv.

- leg
- sprog
- børns medinddragelse
- at kunne arbejde i børnehøjde
- at arbejdet er med og af børn, mere end for børn
- indretning af kontrafaktiske rum ude og inde – rum, som er indrettet børnenes spor, alle vore sanser, intelligenser og alle læreplansteamer kommer til syne og kan skabe forundring, forandring, forstyrrelse hos såvel børn som voksne (rummene må gerne være indrette med en vinkel af humor og æstetik) – rummene skal altid være dynamiske.
- teknologi - det er dog vigtigt at det ikke er it/teknologi for teknologiens skyld, men som redskab til at opkvalificere det pædagogiske arbejde
- plads til fordybelse
- personalet skal have kompetencer/uddannelse, så de kan navigere i "det teknologiske rum"
- dokumentation

### **Uderummet:**

Participatory Design – at få børn, pædagogiske medarbejdere, og forældre med i designprocessen er altafgørende for, at uderummet bliver en succes – Børns input vil sikre, at de føler, det er et særligt sted for dem. De pædagogiske medarbejdere skal med, så de får ejerskab til legepladsen og så rummet kan understøtte deres pædagogiske mål. Forældrene skal også på banen så de så det kan se de pædagogiske linier i uderummet og så de forstår at det "rod" børnene skaber er en led i deres udvikling. Tillige skal uderummet været et sted, hvor børn kan genfinde magien,

der er deres fødselsret og give dem muligheden for at udforske, opdage og finde kraften i deres egen fantasi

Ting, som skal være på en legeplads:

Vand

Bålplads

Vegetation, herunder træer, buske, blomster og lange græsarter

Dyr, små damme med levende mikroorganismer, snegleboer, kompostorme m.v.

Sand, bedst, hvis det kan blandes med vand

Naturlige farver, mangfoldighed og forandring

Steder og funktioner at sidde i, på, under, læne sig opad, læ og skygge

Forskellige niveauer og afkrog, steder, der indbyder til privatliv og udsigt

Rammer, udstyr og materialer, der kan ændres, aktuelt eller i deres fantasi, herunder masser af løse dele.

Elektroniske læringsrum gerne til fysisk udfoldelse og indlæring – (personalet skal stå for introduktionen til disse læringsrum)

### ***Inderummet:***

Rigtig mange institutioner er opdelt i stuer, hvor meget af inventaret/materialerne osv. er ens – fremtidens inderum er meget bygget op omkring værksteder, ikke nødvendigvis værksteder tænkt i traditionel forstand, men mere som værksteder, hvori der også tænkes legeøer, fordybelsesøer, pauseøer – der arbejdes ikke kun med én intelligens – men alle intelligenser, sanser, læringsstile osv. og værkstedet er altid dynamisk og tilpasse børnenes spor.

I værkstederne er alle materialer samlet, der findes ikke depoter og der arbejdes gerne med rum i rum – kontrafaktiske rum – modrum til ”plejer rum” og genbrug.

Der tænkes ikke kun i traditionelle rum – men også i fremtidsrum – eks. natur/naturvidenskabelige rum – virtuelle rum – fremtidsrum – ” hvad får vi brug for i fremtiden” ? miljø - og natur-beskyttelserum (værksteder), børnekøkken – fra haven til maven/du bliver, hvad du spiser, genbrugsrum, alternativ energi rum osv.

Inderum og uderum må meget gerne afspejle hinanden og det må gerne føles som at gå fra et oplevelses/forstyrrelses/forundringunivers/ til et andet i indretningen såvel inde som ude.

***Susanne Rask – sprogpædagog´s tanker omkring sprogarbejdet understøttet af teknologien***

<http://sprogpakken.dk/materialer/Tosprogede%20-%20tekst.pdf>

Artiklen i ovenstående link, er godt beskrevet i forhold arbejdet med tosprogede børns sprogtilegnelse, både i forhold til hvordan man lære sprog, samt vigtigheden af samarbejdet med forældrene – hvis vi skal koble teknologien indover er der ingen tvivl om at den, i nogle/mange tilfælde kan opkvalificere vores pædagogiske arbejde i forhold til sprogstimuleringen, men det er vigtigt at påpege at det skal være teknologi til opkvalificering af vores pædagogiske arbejde og ikke for teknologiens skyld.

Teknologien giver os mulighed for at brede de enkelte temaer/emner ud med mange gentagelser af de enkelte ord/begreber i mange forskellige præsentationsformer, og derved give børnene de bedste forudsætninger for et bredere og mere nuanceret sprog og ikke mindst en større omverdensforståelsen og kendskab til færfaglige udtryk som er så vigtige når de starter i skole.

Hvis vi tænker en pædagogisk metode, som dialogisk læsning der kort fortalt går ud på at brede bogen ud – kan teknologien opkvalificere, metoden på flere punkter.

- Bogen kan skannes ind og læses over projektor eller på computere, og på den måde fanger vi flere børn
- vi har mulighed for at lave vores egne puslespil af billeder fra bogen, eller billeder af fælles oplevelser
- vi kan lave dias eller foto-storie, med lyd og billeder af fælles oplevelser og på den måde efterbearbejde bogen og fællesoplevelser.

Hvis vi tænker teknologi ind i forhold til sprogstimulering, er det vigtigt at det bliver tænkt som leg til læring,

Teknologien kan være med til at opkvalificere den enkelte pædagog i forhold til de enkelte emner, den åbner døre som ikke tidligere var tilgængelige

- der kan søges informationer om emnet inden man går i gang og derved opkvalificere planlægningen og temaer der bliver arbejdet med, og med en større og bredere viden kan man bedre formidle

<http://www.videnomlaesning.dk/2011/10/sprogpakken/>

<http://www.sprogpakken.dk/materialer/forskningskortlagning.pdf>

***Nyeste teorier og tanker på det tosprogede felt i artikelform***

<http://aknielsen.wordpress.com/videnskab/den-tosprogede-hjerne-de-kan-jonglere/>

<http://www.eva.dk/nyheder/2011/ny-evaluering-gor-en-faelles-indsats-for-sproget-i-daginstitutioner>

***Dokumentation, hvorfor ?***

Synliggøre den teoretiske praktiske pædagogik

Arbejde med refleksion – målsætning

Arbejde med erindring – refleksion

Kommunikere og formidle til forældre og eksterne interessenter

Det er vigtigt at dokumenterer dagligt, hvad børnene har lavet, derfor skal materialer organiseres og udstilles på:

Dokumentationsplancher

- med børns skabende, kreative arbejde fra såvel ude, som inderum

Digitalbilleder:

- spontane eller planlagte billeder, billederne må gerne været tage af børnene

Udstillinger:

- børns skabende og kreative arbejde vises – der lægges vægt på æstetikken og en anerkendelse af processen i produktet

Med udgangspunkt i ovennævnte kunne en diskussion omkring – hvordan får vi indhold i den i-pad, vi vil fremstille – altså vi skal forslå nogle APP's med indhold som passer til ovenstående – vi har allerede en masse input fra konferencen og fra vores dagligdag, som vi kan videreudvikle på ( bilag fra Steen)

- og så skal vi huske at for børn og unge i dag er teknologi noget, som bare er der og som skal bruges alle de steder det kan lade sig gøre. Vi som voksne er ikke vant til teknologi på samme måde som børnene/de unge – men vi må lære det, hvis vi vil være en del af nuet og fremtiden og vi må lære, at teknologien også skal være en hel naturlig del af vores pædagogiske hverdag ☺

<http://www.youtube.com/watch?v=hgY2Zfvoflg>

<http://www.youtube.com/watch?v=CELujVPE3nE&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=0ieFzZKhrao&feature=related>

## Bilag 1

Konference 29. november 2011 – gruppe 11

- Moderkuglen skal kunne bruges som en i-pad

Idéer:

- Find top 15 bedste spil og transformer dem til indhold af læreplanstemaer
- Kropsmatador
- Vendespil med børnenes ting/interesser
- Barnets bog på USB
- Historieoplæsning, hvor man via kuglen går ind i "historiens" verden
- Alle spil, gerne nogle børnene har været med til af lave ind i kuglen-pædagogiske principper med
- Lave en startkuffert eks. til udeliv – en startkuffert, som børn og pædagoger kan bygge videre på:  
Motherboard – nærmiljø (mere enkelte ting ) – ude i verden  
Eks. på tur i skoven, vi finder en skolopender, en løbebille, scanner den ind med via  
en enhed – enheden finder motherboard, som sender navn, faktaoplysninger om billen, billelege, hvor kan man finde biller? – tegne historie om skolopender, tage billeder af skolopender, lave skolopenderhistorie, sange til skoven ( disse billeder sender hjem til institutionen sammen med historien fra skoven – hjemme bliver billeder og historie udskrevet eller lagt på usb stik som sættes i skærmen, som så viser dokumentation af turen) – der skal en masse forskellige naturlivsoplevelser ind i motherboard – en børnehave-google – kunne også være en i-pad som spiller sammen med i-pad (moderkuglen ) ekstern center – nts ?? ( sådan sagde de, så Andreas kunne forstå det ☺ ) – gerne gps i alt værktøj, så børnene kan finde ud af, hvor de er, når de er på tur, men også gps fra turflokken hjem til institutionen, så børnene hjemme kan følge med i, hvad der sker ude i verden. MÅLET ER AT BARNET SELV KAN GØRE ALLE FUNKTIONER I DATAEN.
- 6 i-pads til de 6 legeplanstemaer med ALT muligt indhold – igen startkuffert som kan udbygges. – FORSKELLIGE LEVELS EFTER ALDER.
- I mange inst. er der ikke mange, som kan musik så man kunne indspille

børnesangene på akustisk guitar – og så kunne børnene synge med – have "stikket" som sender til moderkuglen med, så der kan synges/være musik alle steder, hvor det måtte ønskes

- Der kunne scannes tegneserier ind og vises overalt – børnene kunne selv lave tegneserier m.m. og sende det til deres venskabsinstitutioner i eks. Uganda = børnene skal kunne tale med børn i andre børnehaver over hele kloden
- Dyrehandel, hvor man skanner sit kæledyr ind og så kan man lave Hundens dagbog – tegne – bygge kæledyret op med forskelligt tøj, hundehuse, tæpper osv. samt info om dyret.
- Slut med afkrydsning af børn – der sættes billeder af børnene op på en Interaktiv tavle og børnene/forældrene trykker på barnets billeder, når det kommer og når det går.
- Der skal være små stationer, som spiller sammen med moderkuglen længere væk en på legepladsen med forskellige opgaver eks. lege, skattejagt, kend din krop, gæt og grimasser m.v.
- Der kunne på legepladsen være et samspil mellem moderkuglen og de forskellige legeredskaber på legepladsen, som kunne gøres interaktive, sprogopgaver, tælleopgaver, rim og remser , fortællingerkunne komme bygges ind i legeredskaberne
- Man kunne også forestille sig et samspil med moderkuglen og legeredskaberne var et univers af mærkelige gynger, trapper, stolper osv. med de ovenfor nævnte ting indbygget – eks. tema kunne være nordisk mytologi ( Allan fra Kulturværkstedet har idéerne til en sådan ☺ )
- En meget kuperet interaktiv fodboldbane på legepladsen, som spiller Ssammen med moderkuglen og transformes af børnene til at kunne spille forskellige spil på – hvordan spillet spilles "læses op"
- Kæmpe udendørs skærm i jorden, hvor mange lege "hoppe i mand", "jorden er giftig ". Skærmen kunne også bruges som en i-pad med mange funktioner og meget indhold – Skærmen kunne være Allan fra skulpturværkstedets mur/væg. – ( kunne laves også lidt á la vidensbrønden)

Vidste i skolopenderen er et rovdyr se her :

<http://www.skoveniskolen.dk/default.asp?m=10&a=151>

Referent : Mona Basselbjerg, Idémagerriget



## Bilag 2 Munkevængets skole

### Overvejelser til sprogstimulerende legeplads

(Munkevængets Skole)

- Det er vigtigt, at aktiviteten indeholder noget, hvor man både kan gøre/få erfaringer, hvor man er aktiv/i bevægelse, og hvor man kan se billeder og skriftsprog samt høre verbalsprog
- En god idé med aktiviteter som 'kompenserer' for den manglende modersmålsundervisning – altså at der er aktiviteter, som kobler modersmålet med andetsproget, måske noget med at kunne kommunikere med andre lande, skoler, osv. Virtuel flaskepost.
- Aktiviteterne må gerne indeholde et konkurrenceelement såvel i forhold til sig selv som til andre
- Aktiviteterne skal tilrettelægges, så man har brug for sproget til at udføre opgaven.
- Aktiviteterne må gerne indeholde en niveauinddeling, således at man skal kunne klare et niveau for at komme til det næste.

I fht. Vores modtageklasse, hvor børnene kommer direkte fra et andet land, hvorfor de intet dansk sprog kan, kan vi se at deres sprogtilegnelse lykkes når:

- De kan se, gøre og røre ved sproget. (begrebet bliver til en erfaring)
- De begynder at indgå i legerelationer, de bruger sproget til at forhandle med. Dvs. sproget blomster når børnene føler sig trygge og derved bliver nysgerrige til at lære sammen med andre børn/i fællesskabet.

Legene skal ligesom en hjemmeside holdes vedlige, dvs. at der skal ske en udvikling rimelig ofte, så børnene bliver ved at være nysgerrige: "Hvad er der i dag?"

### Når 2-sprogede børn finder det fælles 3.

Det kan være svært, at være barn i et land hvor alt er nyt. Barnet skal tilegne sig et nyt sprog, en ny skolekultur, forholde sig til nye skikke og måske skal det i SFO.

Det kan være svært at agere i SFO, der er utrolig mange børn, og mange ting, men efter et stykke tid, når barnet begynder at lege, begynder integrationen.

#### Case Jeppe og Osman

Jeppe er lille og meget tyk, Osman er stor og meget tynd, de taler to forskellige sprog, så de kommunikerer på "dansk". De er lige begyndt at lege sammen. I dag kører de på mooncar, de har kørt alle SFO' ens mooncar frem, og placeret dem på en flot lige række foran skuret. De kalder på mig "kom, kom og se". Så sidder de der, Jeppe og Osman med armene om hinanden, og siger med et stort smil "vi er venner".

#### Case Osman

Har det svært fagligt. Det er svært, at forstå hvad han siger, jeg ved ikke, hvor bevidst han er om sin kommunikation. Socialt har han udviklet sig positivt. Fra at være en stille indesluttet dreng er der godt nok kommet gang i ham. I SFO' en leger han rigtig godt. Han klatrer højt op i træerne og leger vilde drenge lege, hjælper til i køkkenet med at lave frugt og deler det efterfølgende ud til alle børnene i SFO' en. Han har også designet sin egen leg. Et rullebord blev en bus. Han lavede vinduer og døre, spurgte om jeg ville lave billetter og stoppesteder. Til sidst var alle børnene i SFO' en med i Osmans leg.