

# TEGN PÅ LEGENDE KVALITETER

I Digital Learning through Play er vi optaget af, hvordan vi skaber undervisning med digital teknologi, hvor legende kvaliteter som kreativitet, samarbejde, fællesskaber, engagement og nysgerrig undersøgelse er bærende.

Til projektet har vi samlet en række grundprincipper. Principperne handler om mere end bare undervisning med leg i. Det handler om de særlige kendetegn leg kan have, som giver mulighed for at udvikle, udfordre og skabe værdi for eleverne.

Legeprincipperne har hver deres kendetegn, men hænger sammen indbyrdes.



Principperne er udviklet på baggrund af MIT professor Mitchel Resnicks 4 p'er, Projects, Passion, Peers and Play, samt forskning om de 5 legekvaliteter, som kan anvendes som pejlemærker for en legende tilgang til undervisning.



# TEGN PÅ LEGENDE KVALITETER

Når man eksperimenterer med legende tilgange i undervisningen, er det en god ide løbende at stoppe op og vurdere, om der er tegn på, at eleverne rent faktisk oplever fællesskab, mening, begejstring, aktiv deltagelse og arbejder eksperimenterende.

Vi har samlet række kendetegn, som lærerteamet kan anvende til at analysere fælles undervisningseksperimenter.

## MENING

TEGN kan være at man:

- Tager valg
- Har indflydelse på indhold og metoder
- Arbejder med indhold og metoder fra egen livsverden
- Får mulighed for at få forfølge egne og andres ideer
- Oplever selv - og medbestemmelse

## FÆLLESSKAB

TEGN kan være at man:

- Beslutter samarbejdspartnere og/eller roller
- Tør prøve nye ting af og tage chancer sammen.
- Skaber sammen.
- Giver og modtager positiv peer feedback
- Får og deler ideer sammen
- Forhandler og diskuterer
- Stoler på hinanden

## BEGEJSTRING

TEGN kan være at man:

- Forundres
- Glædes
- Oplever spænding
- Griner og smiler
- Oplever succes
- Har venskabelig konkurrence
- Fejrer og hylder
- Er fokuseret og opmærksom
- Fordyber sig

## EKSPERIMENTERING

TEGN kan være at man:

- Tænker, bygger og tester
- Improviserer
- lærer af fejl, fejler for at lære
- Forsøger
- Tager chancer
- Undersøger
- Forestiller sig "drømmer"
- Opfinder
- Spiller/lader som om

## AKTIV DELTAGELSE

TEGN kan være at man:

- Opstiller og ændrer regler
- er spontan
- Sætter mål, udfordringer, formål
- Vurderer
- Flytter sig
- Improviserer
- Skaber
- Undersøger
- Opfinder

