

Af Louisa Hougaard Pedersen, projektmedarbejder i DCUM

De fysiske legemiljøer skal laves sammen med børnene

Selv små børn kan være med til at indrette og designe inspirerende fysiske legemiljøer af høj kvalitet. Faktisk er det inddragelsen af børnenes perspektiv, der kan sikre legemiljøets relevans og aktualitet i forhold til børnenes interesser og behov. I et nyt udviklingsprojekt sætter DCUM og LEGO Fonden fokus på, hvordan børn og pædagogisk personale sammen kan designe og indrette legemiljøer i de danske dagtilbud.

Ifølge dagtilbudsloven skal børn være medskabere af egen læring. Det pædagogiske personale skal tage udgangspunkt i børnenes perspektiver og tilbyde et læringsmiljø, hvor legen er grundlæggende. Bagved ligger dels et børnesyn om børn som kompetente medskabere, dels forskning som viser, at der er brug for, at børns

interesser og ideer indtænkes i indretning og design, hvis vi skal tilbyde de bedste miljøer til legende læring.

Mangler rammer til fordybelse og vild leg

Men det kniber tilsyneladende lidt med inddragelsen, for når vi spørger børnene selv, så savner de bedre steder til at lege fordybet uden forstyrrelse, og mere plads til vild leg (DCUM, 2020). Den fysiske indretning inde som ude, giver ifølge børnenes egne udsagn kun begrænset mulighed for at udfolde centrale legeformer som fantasileg og bevægelsesleg, som er afgørende

ragende kvalitet, når det gælder den fysiske indretning indendørs og udendørs. Resultaterne understreger et aktuelt behov for at udvikle og opruste med viden og metoder, så det pædagogiske personale får de bedst mulige forudsætninger for både at designe og bruge spændende og stimulerende fysiske legemiljøer sammen med børnene.

10 gode eksempler

I DCUMs nye projekt "Udvikling af alsidige og kvalitetsstærke fysiske legemiljøer i dagtilbud", som støttes af LEGO Fonden, fokuseres på at udforske og skabe metoder til hvordan børn og pædagogisk personale sammen kan designe gennem legende og skabende aktiviteter. Projektet lægger særlig vægt på at kombinere børn og voksnes interesser og engagement i både designet og brugen af det fysiske legemiljø. Nærværende voksne spiller en afgørende rolle for børns udbytte af legemiljøet, og derfor er

tilbud til sammen med børnene at udvikle og bruge stimulerende miljøer i egen praksis. "I de 10 eksempler forventer vi at se en mangfoldighed af bud på, hvad børnene selv ønsker et fysisk miljø skal kunne for at understøtte deres legeinteresser og -udfoldelser bedst muligt," fortæller DCUMs projektleder Camilla Tange: "Hvordan skal det indrettes? Hvilke remedier og inventar skal der være osv.? Sammen med de voksne skal disse bud danne afsæt for konkrete designs af legemiljøer, som kan understøtte rige legende oplevelser i den pædagogiske hverdag."

Børn som legemiljø-designere

Projektet udforsker sammen med børn og personale forskellige samskabende metoder, hvor børn gennem legende og skabende aktiviteter involveres som legedesignere, så deres legeinteresser, meninger, inputs og ideer har god mulighed for at komme til udtryk, og blive inddraget i beslutningsprocesserne.

Gennem diverse designmetoder gøres miljøet til et sted til leg for både børn og voksne, og hvor begge parter har været medskabere, og hvor miljøet taler til begge parter legeengagement og deltagelsesmuligheder. Man kan sige, at med disse metoder, stræbes der efter at man i dagtilbud bevæger sig væk fra den typiske tilgang, hvor voksne alene tilrettelægger fysiske legemiljøer til børn, over til at skabe miljøet sammen med børnene selv, som en naturlig del af den pædagogiske praksis.

Denne samskabelse kan have mange former, men behøver ikke at kræve mange ressourcer og dyre materialer. Det, der er

” Projektet skal helt konkret resultere i 10 praksiseksempler på fysiske legemiljøer af høj kvalitet både i forhold til brug og design.

for børns trivsel og udvikling. Børnene giver udtryk for at de mangler rammer, som støtter og inspirerer alsidig leg.

I en national undersøgelse fra Danmarks Evalueringsinstitut (EVA 2020) ser vi, at kun en fjerdedel af landets dagtilbud, opnår god kvalitet, mens ingen opnår frem-

et af projektets mål også, at miljøet skal give plads og motivere de voksne til i højere grad at deltage engageret i børnenes leg.

Projektet skal helt konkret resultere i 10 praksiseksempler på fysiske legemiljøer af høj kvalitet både i forhold til brug og design. Legemiljøer som kan inspirere andre dag-



Børnehuset Rolighed i Thisted har lavet en McDonald's restaurant.



I Gladsaxe Skovbørnehave har børnene formet prototyper på drømmelegemiljøer.

centralt, er, at børns æstetiske udtryksformer får plads i miljøet, så børn kan være med til at forme deres egne indtryk, ved at de får bedre mulighed for at udforske og udtrykke deres perspektiver gennem kreative, kropslige og legende aktiviteter.

Samskabende designmetoder giver børnene mulighed for at designe til leg gennem leg, samtidig med at de voksne får indblik i børnenes perspektiver. Samtidig understøttes børnenes mulighed for at få indflydelse på, hvordan de voksne kan deltage uden at overtage styringen af legen, men i stedet understøtte børnenes legende oplevelser.

Det handler grundlæggende om at skabe balance mellem den forskningsbaserede viden om kvalitet i de fysiske rammer og børns leg i forhold til den aktuelle børnegruppe. For børns perspektiver er unikke, og deres interesser og behov ændrer sig hele tiden. Det gør det særligt vigtigt at være opmærksom på at legemiljøerne løbende ajourføres i forhold til børnenes aktuelle lege, interesser og udviklingsniveau.

Gode legemiljøer med få midler

Bevæger man sig ud i praksis kan man se eksempler på fysiske legemiljøer formet efter børnenes legeinteresser, og som løbende kan formes af børnene selv. På legepladsen ved Børnehuset Rolighed i Thisted Kommune, har man fx lavet en McDonald's restaurant, hvor børnene selv kan forme brugen gennem fantasi og legeremedier, som giver miljøet mening. Dette er blot et eksempel på, hvordan man med enkle materialer, kan skabe miljøer, som man kan få indflydelse på at forme meningen af, bl.a.

gennem flytbare elementer.

Et andet eksempel er Gladsaxe Skovbørnehave, hvor børnene formede prototyper på drømmelegemiljøer, hvor forskellige miljøer blev realiseret med hjælp fra de voksne. For eksempel kom der en scene og is-butik ud af det. Igen et eksempel på, at det

tilbud" ønsker vi at etablere et helhedsorienteret mindset og en tilgang, hvor personalets legende kompetencer kobles sammen med designet og brugen af miljøet. På den måde lærer personalet at kvalificere miljøet med spændende og stimulerende legemuligheder gennem en bevidst tilrettelæg-

” Samtidig understøttes børnenes mulighed for at få indflydelse på, hvordan de voksne kan deltage uden at overtage styringen af legen, men i stedet understøtte børnenes legende oplevelser.

ikke kræver mange ressourcer at transformere fysiske legesteder, som taler til børnenes legeengagement – sammen med børnene.

Generelt kan man overveje at inddrage forskellige analoge og digitale medier og teknologier til at lege med forskellige udtryk og indtryk. Det kan fx være visualiseringer med levende billeder, lydeffekter eller også billeder, som børnene selv har fundet eller taget af steder, der har deres interesse. Der er altså mange måder hvorpå børns legeinteresser kan realiseres til spændende legeuniverser ved hjælp af legende og skabende brug af alle mulige typer materialer.

Inspirationsmateriale til gode legemiljøer

”Med projektet ”Udvikling af alsidige og kvalitetsstærke fysiske legemiljøer i dag-

ning af den fysiske indretning, og samtidig at understøtte ibrugtagningen gennem egen legedeltagelse,” fortæller projektleder Camilla Tange fra DCUM.

Konkret skal projektet resultere i et samlet inspirationsmateriale til design og brug af fysiske legemiljøer.

Materialet vil bl.a. bestå af en designguide, der beskriver trin for trin, hvordan man sikrer en meningsfuld og reel inddragelse af børns perspektiver i design af legemiljøer. Dertil kommer et praksisnært analyse- og evalueringsværktøj, som bl.a. hjælper dem med at holde styr på, hvor godt det aktuelle fysiske legemiljø understøtter børnenes leg. ■

Udviklingsprojektet mellem DCUM og LEGO Fonden startede 1. marts 2022 og forventes at løbe 18 måneder. Inspirationsmaterialet bliver tilgængelig i udgangen af 2023.