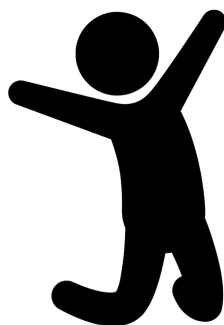


# Legeinstruktørens pixiguide

---



## Kom godt i gang

Denne pixiguide er skrevet til dig, der ønsker en kort introduktion til at komme i gang med digitale, inkluderende lege.

Når en leg skal udvikles og bygges, er det en fordel at tænke i tre trin.

1. Behov: Hvad er barnets behov?
2. Teknologi: Hvilken teknologi skal I anvende?
3. Leg: Hvilken leg skal forene barnets behov og teknologi på vejen mod at skabe inklusion?

Ovenstående tre trin er omdrejningspunktet for denne pixiguide.



## #1 Behov

Børn med særlige støttebehov, der inkluderes i folkeskolen, er lige så forskellige som alle andre børn. Alligevel er der træk, der karakteriserer mange af børnene, og som kan vanskeliggøre deres kontakt med andre børn, hvis barnet ikke støttes. Du skal kende til behovene hos de børn, der inkluderes i folkeskole og SFO, hvis du vil lykkes med at skabe digitale, inkluderende fællesskaber: Følgende er eksempler på udfordringer og behov hos børn, der inkluderes i folkeskole og SFO.

### **Støtte til struktur og overblik**

Mange børn med støttebehov har svært ved at bevare overblikket og rækkefølgen på aktiviteter. Det kan være rækkefølgen på dagens aktiviteter, men det kan også være rækkefølgen på aktiviteter i en simpel leg eller et spil. Manglende overblik kan hænge sammen med udfordringer med at fastholde koncentrationen eller med impulsstyring. For at skabe tryghed og overblik, kan det være en stor hjælp for barnet med en høj grad af struktur og forudsigelighed, så barnet lettere fastholdes i en leg.

### **Støtte til simplificering og hukommelse**

Det kan være vanskeligt for børn med støttebehov at overskue mange informationer på én gang. En høj grad af kompleksitet i de informationer barnet får, kan betyde at han/hun mister overblikket. Det kan være en hjælp, at barnet introduceres for begrænset information af gangen, og at barnet introduceres for en rækkefølge i de ting, barnet skal gøre.

### **Social tolkning**

Manglende evne til at afkode den kommunikation, der ligger mellem linjerne, kan gøre det meget vanskeligt for børn at opbygge gode sociale relationer. Mange kan have udfordringer med at tolke på ansigtsudtryk, stemninger eller en situation, og gennemskue hvad der forventes af dem, eller hvad der er det rigtige at gøre i en given situation. Dette kan gøre det vanskeligt at samarbejde, at fungere socialt med andre børn og dermed at opbygge venskabsrelationer. Det kan være en hjælp for barnet at tydeliggøre information, der er usagt, ved at sætte ord og begreber på den.

### **Find behov hos børnene**

Det er vigtigt, at I som det første undersøger børnenes udfordringer og behov, hvis der skal skabes muligheder for, at børnene kan deltage aktivt i en leg. Har barnet behov for støtte i at fastholde fokus, eller måske struktur og faste rammer omkring reglerne i en leg? Der kan også være et behov for, at børnegruppen udvikler øget socialt ansvar og bliver bedre til at give plads til og forstå hinanden.

At identificere behov handler om at iagttage både det enkelte barn i og samspillet mellem og med andre børn i en legegruppe.



Kig efter mønstre i og omkring leg. Stil fx spørgsmålene:

- Er der mønstre, hvor børn udelukkes eller har svært ved deltagelse?
- Er der mønstre, hvor børn tildeles perifere roller?
- Er der mønstre i, hvornår børn udelukkes og ekskluderes fra en leg?
- Hvilke relationer er der i børnegruppen?
- Hvilke kontaktforsøg laver børnene, og hvordan reagerer de andre børn?
- Er der mønstre i, hvornår en leg lykkes, og hvornår en leg fører til eksklusion?
- Er der mønstre i om deltagelse lykkes eller ikke lykkes i starten, undervejs eller i afslutningen af en leg?
- Hvilke behov skal mødes før aktiv deltagelse i en leg er mulig?

Analysér de bagvedliggende årsager til, at mønstrene opstår. Stil fx spørgsmålene:

- Hvorfor er det, at barnet udelukkes?
- Hvad er grunden til, at et barn får en perifer rolle?
- Hvordan kan andre børn omkring barnet medvirke til, at barnet kan deltage?
- Hvad skal der til for, at barnet kan være en del af legen?

Behov kan også findes fra udviklingsmål som fx øget uafhængighed af voksenstøtte eller øget robusthed i at håndtere modgang.

Vælg nu hvilket et af barnets behov, I vil tage udgangspunkt i i arbejdet med en digital leg. I praksis vil den digitale leg formentlig kompensere for flere af barnets udfordringer, men det kan hjælpe Jer i arbejdet at fokusere på én ting af gangen.

## #2 Teknologi

Teknologi er i denne sammenhæng digitale løsninger, der kan anvendes som afsæt til leg. Teknologien kan være udviklet til digital leg, men det kan også være, at teknologien er udviklet til noget ganske andet, og det er brugerens opgave at udforske den, eksperimentere med den og gøre den til en del af en leg. Konkret kan der være tale om programmer på pc'er, tablets eller smart-phones, robotter og meget andet.

### Hvad kan teknologi?

Teknologi har en række indbyggede muligheder for at kompensere for nogle af de udfordringer, som mange børn med støttebehov har. Derudover kan teknologien også udnyttes ved at udvikle lege, der understøtter barnets behov.

Teknologi kan fx bruges til at kommunikere regler eller rækkefølger (struktur) - det kan være i et spil eller en leg. Når regler eller rækkefølge gøres digitale, bliver de mere håndfaste og er i mindre grad genstand for diskussion. Både fordi de er nedskrevne, men også fordi relationen er fjernet - det giver sjældent mening at diskutere eller forhandle med en computer. Dette kan gøre legen mere gennemskuelig for barnet.



Teknologi kan også anvendes til at konkretisere de dele af legen, der ellers kan være abstrakte - bla. ved at skabe mulighed for visualisering. Det kan være, at det der tidligere var noget, der blev talt om, som fx 'skatten', pludselig får billeder og lyden af klingende mønt.

### Fjerne hindringer for deltagelse

Lad teknologien bestemme fx holdinddeling eller turskifte

### Konkretisere det abstrakte

Brug billeder, lyd eller video til at gøre en legs indhold konkret, så alle kan forstå legen

### Kommunikere regler

Brug teknologi til at forklare regler i en leg eller et spil, så de ikke er til fortolkning

### Understøtte rollefordeling

Når teknologi fordeler, så kan børnene få plads til nye roller

### Kommunikere rigere

Brug rigere kommunikation som video eller billeder sammen med tale, så alle kan være med

### Skabe struktur

Brug teknologiens funktioner til at skabe klare rammer og forudsigelighed - det frigiver overskud

### Igangsætte leg

Teknologi er svær at diskutere med - lad den diktere hvem der er med i en leg og skab nye legegrupper

### Skræddersy lege til børn

Brug teknologi til at inddrage elementer i en leg, som barnet kender eller er tryk ved

### Træde i stedet for en voksen

Lad fx teknologien facilitere en post i en skattejagt

## Hvad findes der af teknologi?

Der findes et hav af muligheder for at lave digitale lege. Noget teknologi er udviklet til en specifik leg, men langt den meste teknologi kan udnyttes til digital, inkluderende leg, hvis bare man eksperimenterer med det.

Tip! Gå på inspiration i teknologikataloget: [www.digitalleg.dk/teknologikatalog/](http://www.digitalleg.dk/teknologikatalog/)

## Hvordan vælger du teknologi?

Det er ikke afgørende, om du vælger teknologien, før du vælger eller udvikler en leg, eller om du vælger/udvikler legen først og derefter finder teknologi, der passer. Dette afhænger af, hvad der giver mest mening for Jer. Har I fx allerede teknologi på SFO'en, hvorfor så ikke tage udgangspunkt i dette, når I udvikler en leg. Der er mange muligheder, når I skal vælge teknologi. For at vælge den rette teknologi kan det være en fordel at stille Jer selv følgende spørgsmål:

- Hvilke behov skal teknologien dække hos barnet?
- Hvilken teknologi har vi i forvejen?
- Hvad findes der af teknologi, vi kan trække på/tænke ind?
- Hvad har vi af midler til at købe teknologi?
- Har vi behov for internet og rækker vores netværk?
- Hvilke tekniske forudsætninger og kompetencer har vi?
- Er der teknologi det vil være lettere at tilegne sig kompetencer i end andet?

Når I herefter har valgt teknologi, er det vigtigt, at I lægger en plan for, hvordan I tilegner jer viden om, hvordan teknologien anvendes.

- Er der nogen i huset, der kan undervise? Sidemandsoplæring?
- Findes der instruktionsvideoer på nettet?
- Tilbyder leverandøren måske kurser?



## #3 Leg

Leg er rigtig mange forskellige ting, og der findes mange definitioner. Når man leger "lader man som om", det vil sige, at man udfordrer virkeligheden ved at bruge fantasien. Legen kan bruges - om end ubevidst - til at forbedre sig selv, forstå sine omgivelser og forstå sig selv. Leg kan defineres meget bredt og meget smalt. Når vi taler digitalt, inkluderende lege dækker leg over et bredt spektrum af aktiviteter - herunder også spil. Leg kan fx være en stor, lukket, fysisk leg udenfor med høj grad af selvstyring (modsat voksenstyring), men den kan også være en lille leg indenfor og for få deltagere.

### Byg en leg

Der er flere ting du kan gøre når du skal skabe en digital, inkluderende leg:

- 1) Vælg en leg eller et spil der skal gøres digitalt
- 2) Vælg en leg og supplér med et digitalt element
- 3) Byg en ny leg rundt om teknologien
- 4) Lad børnene bygge deres egne lege gennem 'fri leg'

Uanset hvad gælder følgende nødvendige overvejelser:

- Beslut hvad rammerne er for legen (fx hvilken teknologi har I til rådighed)?
- Hvor skal den finde sted? Egner teknologien sig fx til udebrug?
- Hvem skal være med?
- Hvor mange?
- Har legen et overordnet formål eller plot? (fx at skabe noget, konkurrere, udfordre og teste roller, opsætte regler)


### lagttag legen

Når I har besluttet, hvilket af barnets behov der skal tages udgangspunkt i, i arbejdet med de digitale lege, når I har valgt teknologi, og når I har valgt eller udviklet en leg, er det tid til at prøve legen af.

Når legen prøves af, er det vigtigt, at I observerer, hvad der sker i legen: virker legen faktisk inkluderende og på hvilken måde? Det er ikke usandsynligt, at det vil tilføre arbejdet værdi at justere og videreudvikle de digitale lege undervejs.

### Bliv klogere på om de digitale lege er inkluderende

For at undersøge om de lege, I har udviklet, de rent faktisk også er inkluderende, kan I med fordel stille Jer en række spørgsmål undervejs i processen. Erfaring viser, at det netop er ift disse spørgsmål, at man kan se en positiv udvikling. Spørgsmålene vedrører barnet med særlige støttebehov:

- Er barnets forståelse for legens regler blevet bedre?
- Er barnets forståelse for de sociale spilleregler rundt om legen blevet bedre?
- Deltager barnet i længere tid i den digitale leg end i øvrige lege?
- Har barnet en mere central plads i  legen?

- Er barnet aktivt deltagende i legen?
- Har barnet større forståelse for andre børns behov i den digitale leg?
- Har de andre børn bedre forståelse for fokusbarnets behov?
- Er der færre konflikter mellem børnene, når legene er digitale?

Derudover er det en god idé at tale om, hvilke udfordringer og succeser, I oplevede ifm. den digitale leg, og om I vurderer, at der er udviklingsmuligheder i legen?

## Værktøj til at strukturere processen

Nedenstående redskab kan hjælpe dig med at arbejde mere systematisk med de elementer, der er indeholdt i processen med at udvikle digitalt, inkluderende lege. God fornøjelse!

<b>BEHOV</b> <i>Hvad er barnets udfordringer? Hvad er barnets støttebehov? Hvilke uhensigtsmæssige mønstre har barnet ifm leg?</i>	<b>LEG</b> <i>Beslut om I vil digitalisere en velkendt leg eller udvikle en ny leg med udgangspunkt i de afdækkede behov og den valgte teknologi Hvad er rammene for legen (hvor mange og hvem skal være med?)? Hvad er plottet?</i>	<b>TEKNOLOGI</b> <i>Hvad skal teknologien kunne for at imødekomme barnets behov? Hvilken teknologi skal vi bruge/har vi adgang til? Hvor meget kræver teknologien af os?</i>
→	←	
<b>ANGIV NAVN PÅ LEGEN:</b> _____		
↓		
<b>HANDLEPLAN</b> <i>Hvordan går I i gang? Hvornår? Hvem skal involveres? Hvordan følges der op?</i>		
↓		
<b>IAGTTAG LEGEN</b> <i>Er legen inkluderende? Hvilke succeser og udfordringer oplever I? Skal der justeres?</i>		

## Hjemmeside

Find legeopskrifter, se videoer og hent alle redskaber på [www.digitalleg.dk](http://www.digitalleg.dk).

Du kan også læse mere om digital leg, inklusion, teknologi og leg samt projektet bag.



## Handleplansskabelon



Legens navn:							
1 <b>Formål</b>	Hvad er afprøvningens formål?						
2 <b>Succeskriterier og indikatorer</b>	Hvornår er vi nået i mål? Hvad er indikatorerne for, at vi er nået i mål?						
3 <b>Aktivetsplan</b>	<p>Hvordan vil vi nå målet? Sæt rækkefølge og dato på milepæle</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">Aktivitet</th> <th style="width: 20%;">Dato</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;"> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Aktivitet	Dato				
Aktivitet	Dato						
4 <b>Forberedelse</b>	Hvad skal forberedes, inden vi går i gang?						
5 <b>Involverede personer</b>	<p>Hvem vil vi involvere? Til hvad? Hvordan?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Hvem</th> <th style="width: 50%;">Hvad</th> <th style="width: 25%;">Hvordan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;"> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Hvem	Hvad	Hvordan			
Hvem	Hvad	Hvordan					
6 <b>Barrierer og håndtering</b>	Hvad er mulige barriere? Og hvordan håndteres de?						

## BEHOV

*Hvad er barnets udfordringer?  
Hvad er barnets støttebehov?  
Hvilke mønstre har barnet ifm leg?*

## LEG

*Beslut om I vil digitalisere en velkendt leg eller udvikle en ny leg med udgangspunkt i de afdækkede behov og den valgte teknologi  
Hvad er rammerne for legen? Hvor mange og hvem skal være med? Hvad er plottet?*

## TEKNOLOGI

*Hvad skal teknologien kunne for at imødekomme barnets behov?  
Hvilken teknologi skal vi bruge/har vi adgang til? Hvor meget kræver teknologien af os?*



ANGIV NAVN PÅ LEGEN:

\_\_\_\_\_



## HANDLEPLAN

*Hvordan går I i gang? Hvornår? Hvem skal involveres? Hvordan følges der op?*



## IAGTTAG LEGEN

*Er legen inkluderende? Hvilke succeser og udfordringer oplever I? Skal der justeres?*