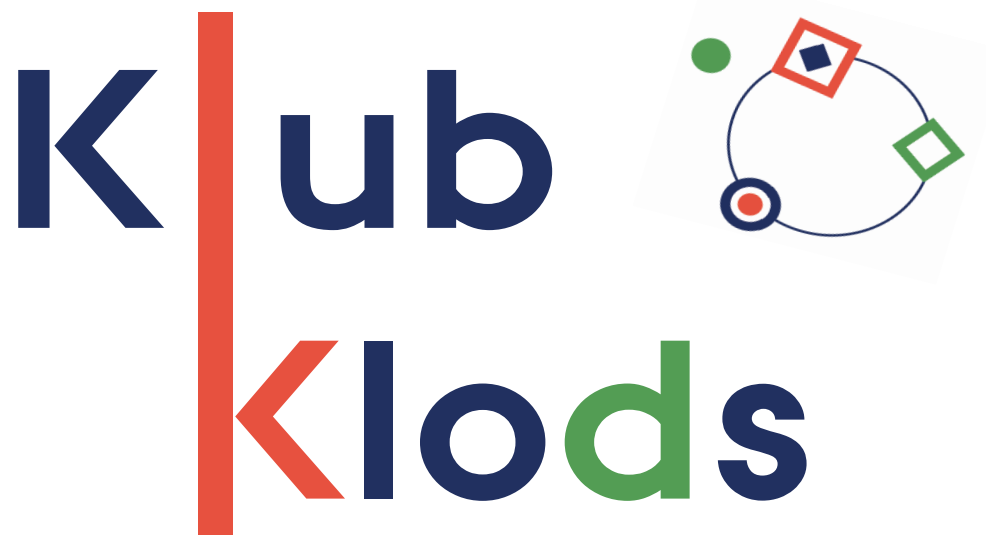




Materiale til sociale læringsforløb

Aarhus, Juni 2020

Med støtte fra
TrygFonden



Materialet her er udviklet **til** personale, børn og forældre på Langagerskolen **af** forskere fra Aarhus Universitet og autismespecialiserede psykologer **sammen med** personale, børn og forældre på Langagerskolen.

Materialet er udviklet som led i projektet CollaboLearn, der er et samarbejde mellem forskere, praktikere og brugere om at medvirke til at styrke inklusionen af autistiske personer i vores samfund.

CollaboLearn er støttet af Trygfonden. Desuden har Carlsbergfondet, Sofiefonden, Innovationsfonden og Legofonden medvirket til at funde vores arbejde i projektet.

Materialet er udarbejdet af Rikke Steensgaard og Ella Paldam i foråret 2020 på baggrund af projektteamets arbejde gennem to år med at undersøge og udvikle legende samarbejdsaktiviteter.

Materialet udgives som mapper, der er tilgængelige på Langagerskolen samt på vores hjemmeside: autismepotentiale.dk/klubklods og interactingminds.au.dk/projects/collabolearn/.

Materialet er under løbende udvikling, så kommentarer, spørgsmål og ideer modtages med tak på klubklods@gmail.com.

CollaboLearn projektteamet er:

Rikke Steensgaard	Ella Paldam	Line Gebauer	Stine Strøm
Psykolog AutismePotentiale	Postdoc, IMC Aarhus Universitet	Psykologisk konsulent Langagerskolen	Videnskabelig assist. Aarhus Universitet

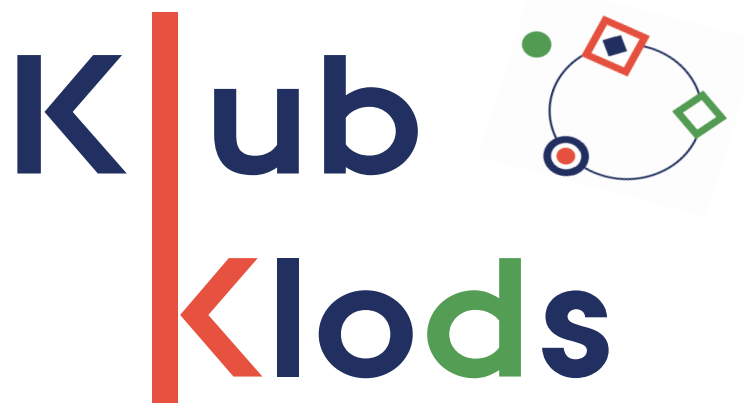
Illustrationerne i materialet er egne fotos, grafik og illustrationer samt grafik fra freepik.com. LEGO® klodsen og LEGO® Mini-figuren er varemærker, som tilhører LEGO-Koncernen. Materialet er ikke udarbejdet af eller autoriseret af LEGO.

Indhold

Vores indholdsfortegnelse er ikke en liste, men en cirkel af inspirationsmateriale med en evalueringstværværktøjskasse i midten. Du kan begynde lige præcis dér, hvor det giver mening for dig.

Materialet her er det, som du har brug for at vide, imens du kommer i gang. Hvis du får lyst til mere baggrundsviden, kan du finde supplerende materiale på vores hjemmesider (opdateres løbende).





Vejledning og sparring i forhold til Klub Klods metoden

Klub Klods metoden og mappen her er dit stillads som fagprofessionel - Klub Klods skal gerne gøre det lettere for dig at stilladsere autistiske børns sociale udvikling.

Et stillads kan ikke bestå af kun ord og billeder - vi har alle brug for mennesker at støtte os op af. Når du opstarter en Klub Klods, har du derfor mulighed for at få sparring fra én af de folkene bag Klub Klods metoden (Line, Ella eller Rikke).

Del dine spørgsmål, frustrationer, refleksioner og undren med os: enten via små face-to-face refleksionsrum lige efter du har afholdt Klub Klods eller via videomøder eller via telefon/mail. Vi står klar til at støtte dig på din rejse :-)

Kontakt os på: klubklods@gmail.com, og så aftaler vi den form der giver mening for dig.

Rikke Steensgaard

Psykolog
AutismePotentiale

Ella Paldam

Postdoc, IMC
Aarhus Universitet

Line Gebauer

Psykologisk konsulent
Langagerskolen

Stine Strøm

Videnskabelig assist.
Aarhus Universitet

Social udvikling

- fra teori til praksis

Man lærer som bekendt af sine erfaringer. Men hvordan får man social læring, hvis man mangler sociale erfaringer? Autistiske børn mangler sociale erfaringer, og derfor er det svært at stilladser deres sociale udvikling. Forståelsen af autistisk socialitet vokser hurtigt i disse år, og forskningen peger på, at faktorer i både individet

og omgivelserne er afgørende for at fremme social udvikling. I arkene på de følgende sider kan du få et hurtigt overblik over, hvordan Klub Klods omsætter teori til praksis i metodeudviklingen. Du kan finde mere baggrundsviden på vores hjemmesider autismepotentiale.dk/klubklods & interactingminds.au.dk/projects/collabolearn/

I **Social udvikling - fra teori til praksis** finder du følgende dokumenter:

- a. **Hvad** er social udvikling? **Et læringsloop**
- b. **Hvordan** vi skaber sociale **Læringsforløb**

Mere kommer snart!

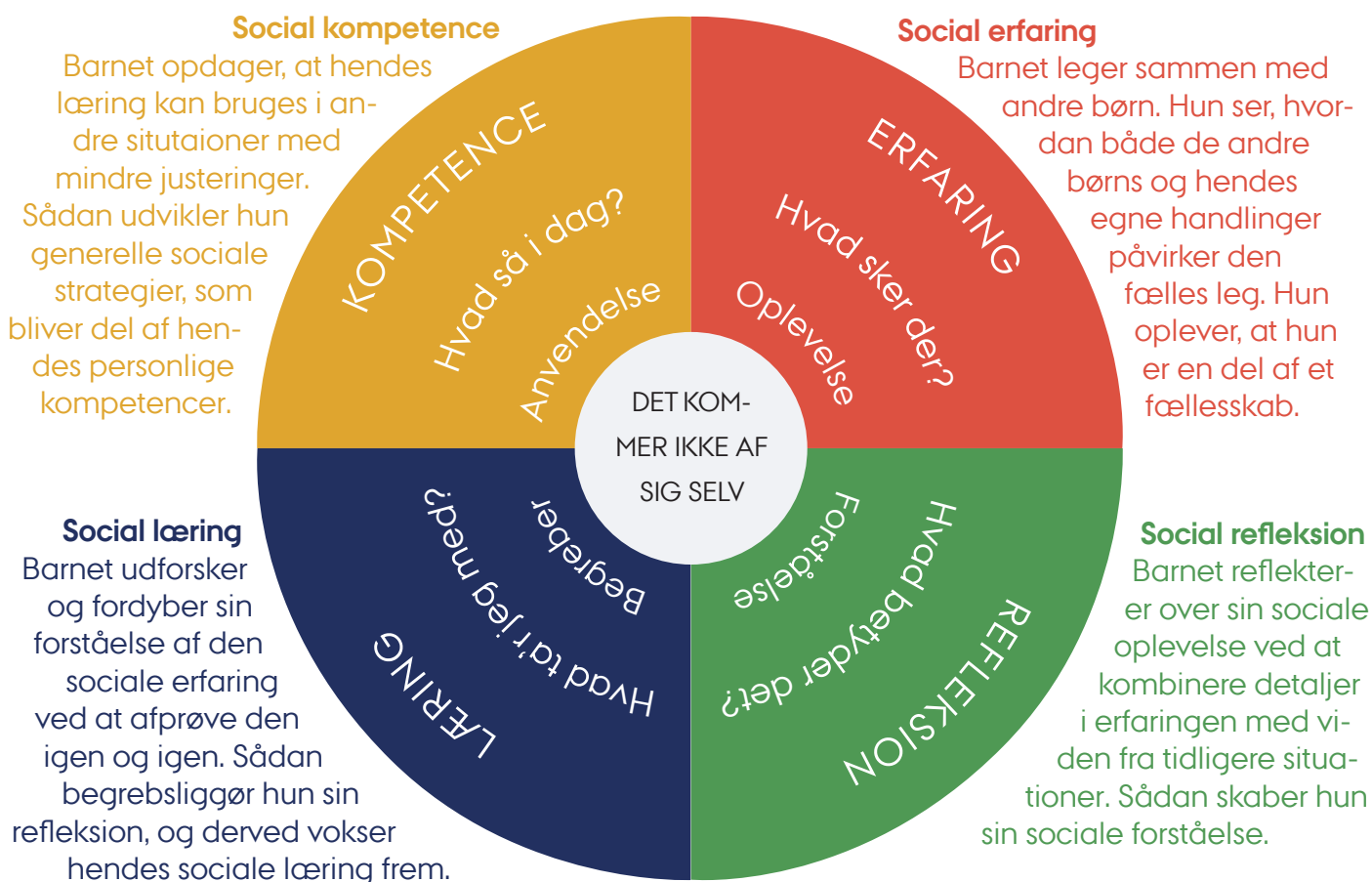
Hvad er social udvikling?

Et læringsloop

Social læring er en vigtig del af børns sociale udvikling. For at støtte social læring kan det være nyttigt at bryde læringsprocessen op i mindre dele. Inspireret af socialpsykologen David Kolb har vi lavet læringsloopet på dette ark. Vi har udviklet aktiviteterne i Klub Klods ud fra en kon-

struktionistisk læringsforståelse, fordi det er vores grundantagelse, at læring vokser ud af erfaring.

Hos autistiske mennesker skal social udvikling stilladseres hele vejen rundt i læringsloopet - det kommer ikke af sig selv.



ERFARING

...med deltagelse i fællesskaber, der åbner for nye perspektiver, oplevelser og opdagelser om det sociale.

REFLEKSION

...over dét, vi erfarer, så det bliver forstået og giver mening i forhold til de erfaringer, vi har med fra tidligere.

LÆRING

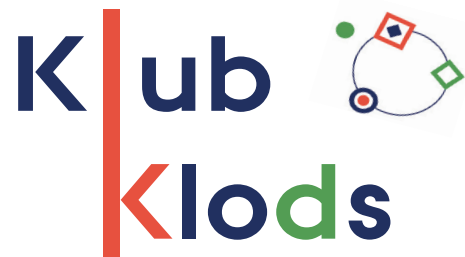
...opbygges via gentagelser, fordi det bliver muligt at systematisere vores viden ved at gøre dem til begreber.

KOMPETENCE

...opøves, når vi bliver i stand til at variere anvendelsen af vores begreber i nye situationer.

Hvordan vi skaber sociale

Læringsforløb



Med Klub Klods har vi udviklet en metode, som gør det muligt at komme hele vejen rundt i læringsloopet. Materialet er tænkt som et fagligt stillads, som gør det nemt at tilrettelægge et socialt læringsforløb for en lille gruppe børn. Et Klub Klods læringsmiljø støtter børn i at...

... få sociale erfaringer via samarbejdslege.

... skabe en sammenhængende forståelse af deres oplevelser via refleksionsrutiner.

... udforske og gentage specifikke sociale processer, så konkret og bevidst læring genereres.

... anvende deres sociale strategier på tværs af kontekster og opdage, hvordan læringen kan anvendes igen med små modifikationer.



Klub Klods aktiviteterne - strukturer & lege

Vi har udviklet en række legeaktiviteter, som gør børnene gensidigt afhængige. Du kan finde beskrivelser af legene i denne sektion. Vi opdaterer løbende lege og udvikler nye lege, så vi modtager med tak dine spørgsmål, kommentarer og ideer på klubklods@gmail.com.

I **Klub Klods aktiviteterne - strukturer & lege** finder du følgende dokumenter:

- a. **Struktur:** Klub Klods aktiviteternes **Grundstruktur**
- b. **Katalog:** oversigt over vores **Samarbejdslege**
- c. **Guide:** et par lege, I kan bruge til at **Varme op**
- d. **Guide:** en leg med høj struktur **Byg med roller**
Materiale: Skilte til at bygge med roller
- e.-g. **Guide:** tre lege med **høj** struktur
- h.-k. **Guide:** fire lege med **lav** struktur
- l.-q. **Guide:** tre refleksionsrutiner
- r. **Guide:** overvej, afprøv og gentag... **Tilpasning**
- s. **Guide:** tænk også over læringsfigurerne **Tilpasning**
Materiale: tilpasningsmetre
- t. **Guide:** det er afgørende for læringen at **Gentage**
- u. **Guide:** Klub Klods kan bruges under **COVID19**

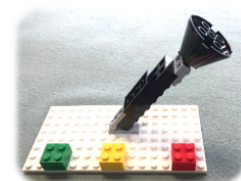
Struktur: Klub Klods aktiviteter

Grundstruktur

På dette ark finder du den grundstruktur, som vi har brugt i Klub Klods. Vi har udviklet i tre typer af samarbejdslege (se ark **b**): 1. lege med høj struktur (ark **c-g**), 2. lege med lav struktur (ark **h-x**) og 3. refleksionrutiner (ark **x-x**).

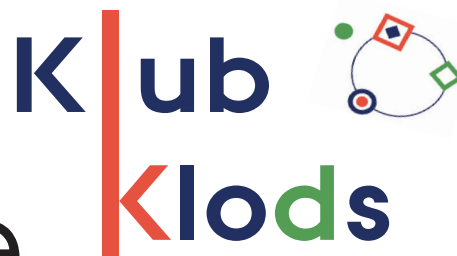
Du kan variere grundstrukturen alt efter tiden, børnenes niveau og jeres dagsform. Du kan fx udelade en leg med lav struktur, eller du kan nøjes med at bygge en læringsfigur. Hver gang du bruger en leg, må du hele tiden justere rammerne for legen, så den passer til børnene (se ark x).

- ▶ Begynd med **team-gejst**: Vi gør det her SAMMEN
- ▶ Sæt rammen:
 - **Tid** Fx: Vi er i Klub Klods i 45 minutter i dag.
 - **Hvorfor** Fx: Vi øver os på at samarbejde, så vi bedre kan lege sammen.
 - **Dagens challenge** Fx: Vi øver is på at bruge forklaringsord (=ordkanon).
- ▶ **Leg med høj struktur**: Fx 'terning + roller' (se ark **e**)
 - Bedøm sammen: hvordan går det med dagens challenge? (refleksion)
- ▶ **Leg med lav struktur**: Fx 'Byg frit fælles' (se ark **k**)
 - Bedøm sammen: hvordan går det med dagens challenge? (refleksion)
- ▶ **Læringsfigur**: Byg/vælg din egen læringsfigur om samarbejde (refleksion)
- ▶ Next steps: hvad vil vi gerne næste gang i Klub Klods?
- ▶ Afslutning med **team-gejst**: Vi gjorde det SAMMEN



Katalog: oversigt over vores

Samarbejdslege



Opvarmningslege

- ark **c**: et par lege, I kan bruge til at varme op

Lege med høj struktur

- ark **d**: Byg med roller
- ark **e**: Terning + roller
- ark **f**: Byg min figur
- ark **g**: Kassefiguren

Lege med lav struktur

- ark **h**: Byg X sammen
- ark **i**: Byg broer
- ark **j**: Terning ÷ roller
- ark **k**: Byg frit fælles

Refleksionsrutiner

- ark **l**: Læringsfigurer
- ark **m**: Læringsfigurer
- ark **n**: Figur-rating
- ark **o**: Level up!
- ark **p**: Byg en avatar
- ark **q**: Emojis

Fataboks: Refleksionsrutiner

Refleksion behøver ikke være en abstrakt samtale - det kan også være nogle små legende rutiner, som lige så stille øver barnet i social metakognition, dvs. at observere og forstå de sociale dynamikker, man selv indgår i.

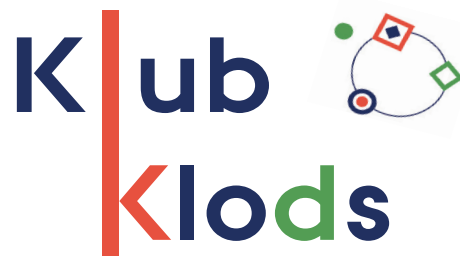
Gennem Klub Klods har vi udviklet faste refleksionsrutiner, som det er let at gå til sammen med børn.

En central refleksionsrutine i Klub Klods er læringsfigurerne: Børnene vænnes til at opdage, bygge og anvende deres sociale viden og strategier og hermed stilladseres børnenes sociale kompetencer (se ark **a** og **b** i **Social udvikling**).



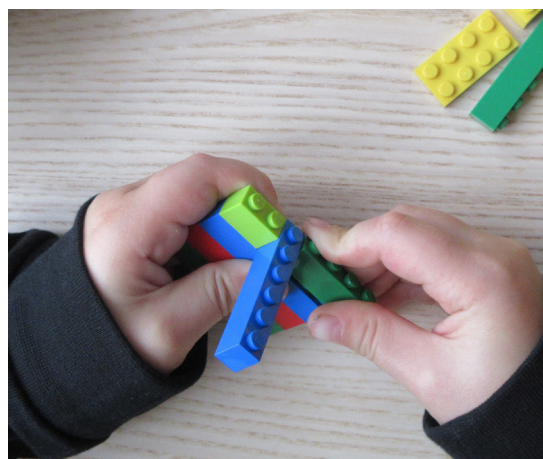
Guide: et par lege, I kan bruge til at

varme op



Nogle børn har brug for at varme lidt op, inden de er klar til at gå i gang med samarbejdslegene. Det kan være, at børnene synes, at det er overvældende at skulle bygge sammen? I så fald er det en fordel at begynde med at lave nogle opvarmningslege de første par gange i Klub Klods.

Her kan du fx bede børnene om at bygge hver for sig, og så lave en fortælling, som binder børnenes byggeri sammen og dermed gør det til en fælles proces.



Warm-up niveau 1

Vænner børnene til at bygge og dele fortællinger.

1. Hvert barn bygger en ting, som de elsker. Fortæl hinanden, hvad I har bygget.
2. Hvert barn bygger et hus, som de har lyst til. Fortæl hinanden, hvad det er for et hus. Sæt jeres huse sammen til en lille by og lad nogle minifigurer flytte ind i byen.
3. Hvert barn bygger noget, som hun kan lide at lave sammen med andre. Fortæl hinanden, hvad I har bygget.

Warm-up niveau 2

Vænner børnene til at fortælle og tale om samarbejde

1. Hvert barn bygger en figur, som repræsenterer det gode samarbejde. Brug figurerne som udgangspunkt for en snak om de situationer, hvor samarbejdet er svært. Øvelsen hjælper med at afgrænse samarbejdsbegrebet for børnene på tværs af situationer.
2. Hvert barn bygger noget, som en af de andre i gruppen er god til. Øvelsen hjælper børnene til at se hiandens kompetencer og dermed blive et godt team.
3. Hvert barn bygger det, de ønske sig i relation til den sociale verden. Spørg: Hvis nu du kunne bestemme selv, hvad ville det så være rart, at du eller andre gjorde, når I er sammen?

Guide: en leg med høj struktur

Byg med roller

I byg med roller har børnene faste roller ind i et fælles byggeprojekt. Det er en god begynderleg, hvor de fleste kan være med. Legen er inspireret af Lego-based Therapy. Vi har dog ændret og justeret. Vi mener nemlig ikke, at legen er en terapi; det er en social øvebane.

På næste side er et ark med de tre roller, som du kan klippe ud og bruge.



Opgaven: Legen handler om, at vi bygger et legosæt sammen, mens vi på skift har faste roller. De tre roller fordeler vi sammen (legen passer til 2-3 børn, for "Byggeren" og "Finderen" kan godt være den samme person). Husk at aftale på forhånd, hvornår i byggeprocessen I skifter roller.

Tid: Afsæt ca. 15 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).

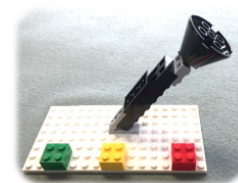
Materialer: Vi skal bruge et lille byggesæt med en byggevejledning (fx de små æsker eller LEGO poser)

Instruktion: Det gælder om, at vi sammen bygger byggesættet. Vi har hver fået en rolle til at begynde med. Undervejs bytter vi roller, så alle prøver at have alle roller. Der er brug for alles hjælp, og der er 4 regler:

1. Læseren er den eneste, der må se vejledningen. Hun skal forklare: a) hvilke klodser skal Finderen finde, og 2) hvordan skal Byggeren sætte klodserne sammen?
2. Finderen lytter til læseren. Når han finder den rigtige klods, giver han den videre til Byggeren.
3. Byggeren lytter godt efter, når Læseren forklarer, hvordan klodserne skal sættes sammen
4. Byggeren og Finderen må gerne spørge og Læseren må gerne pege, men man må ikke bryde ud af sin rolle.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

Refleksionsrutine: Se ark **l-q**



Materiale: de tre roller

Her er et ark med de tre roller. Du kan klippe dem ud og bruge dem til at støtte børnene i rolletagningen, og du kan hænge dem op på væggen.

Husk også at lægge en plan for (evt. sammen med børnene), hvornår i processen I bytter roller.



KLODS-LÆSER

- Kig i manualen: hvilke klodser skal vi bruge?
- Bed Finderen om at finde klodserne
- Fortæl Byggeren hvordan klodserne skal samles
- Vis evt. billederne til Finderen og Byggeren



KLODS-FINDER

- Lyt til Læseren
- Find de klodser, som Læseren beder om
- Giv klodserne til Byggeren
- Se om Byggeren bygger klodserne rigtigt



KLODS-BYGGER

- Vent på, at Finderen giver dig klodserne
- Lyt til Læseren: hvordan skal klodserne samles
- Kig på billederne i instruktionen, når det hjælper
- Byg modellen

Guide: en leg med høj struktur

Terning + roller

Legen her er en variation af Byg med roller (se ark **d**). I stedet for at bygge et legosæt, bygger man en figur, som man lader vokse ud af processen. Terningen og tre simple spilleregler gør, at der stadig er høj struktur i interaktionen.

Legen bruger altså logikken fra spil til at organisere samarbejdet. Når I har lært spillets mekanik, så kan I ændre reglerne, hvis I har lyst (se ark **j**).



Opgaven: Legen handler om, at vi bygger en fælles figur, mens vi slår med en terning. Legen passer til 2-3 børn, for Byggeren og Finderen kan godt være den samme person.

Tid: Afsæt ca. 15 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).

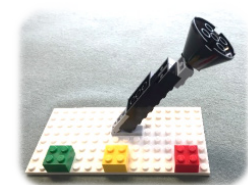
Materialer: Vi skal bruge ca. 100 almindelige legoklodser og en terning med tre farver (fx rød, hvid, blå). Brug en legoterning, terningen fra Klodsmajor eller en almindelig terning farvet med tusch eller tape.

Instruktion: Vi beslutter, hvad vi vil bygge (fx. en robot, et fly, et hus). Vi skiftes til at slå med terningen, som viser os, hvordan vi sætter klodser på den fælles figur. Der er 3 regler:

1. Vi slår blå: gør din makker til Finderen. Beskriv med ord den klods, som du vil have, at din makker skal finde.
2. Vi slår rød: gør din makker til Byggeren. Beskriv med ord, hvor din makker skal sætte den klods, du har fundet.
3. Vi slår grøn: gør din makker til både Finder og Bygger uden ord. Vis din makkem hvilken klods, hun skal finde, og hvor hun skal sætte den på jeres fælles figur.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

Refleksionsrutine: Se ark **l-q**



Guide: en leg med høj struktur

Byg min figur

Legen her er en slags 'Sænkeslagskibe' eller 'MasterMind' med legoklodser. Forskellen er, at børnene ikke konkurrerer mod hinanden om at vinde. I stedet er de sammen om opgaven. Selve opgaven gør, at der er høj struktur i samarbejdet, fordi børnenes roller er klart defineret.

Legen bruger altså logikken fra spil til at organisere samarbejdet. Når I har lært spillets mekanik, så kan I ændre reglerne, hvis I har lyst.



Opgaven: Legen handler om, at vi hver især bygger den samme figur, uden at vi kan se hinanden. Vi vælger én (Byggeren), som bygger en figur, som hun holder skjult for de andre. Derefter bygger de andre den samme figur ud fra Byggerens forklaringsord. Legen passer til 2-3 børn.

Tid: Afsæt ca. 15 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).

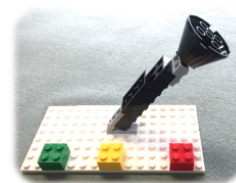
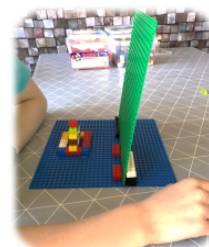
Materialer: Vi skal bruge ca. 20 legoklodser hver. Klodserne skal være helt ens, så vi hver især har den samme bunke af klodser. Vi skal også bruge en plade hver (farven er ikke vigtig). Desuden skal vi bruge noget, som kan afskærme Byggerens figur (fx en legoplade på højkant eller en bog).

Instruktion: Det gælder om, at vi alle har den samme model på vores plade, når vi slutter. Byggeren skjuler sin model hele tiden. Det gælder nemlig om at bruge sine ord til at forklare: Hvilken farve og størrelse har klodserne? Og hvordan skal de sættes sammen? Der er 4 regler:

1. Byggeren bruger mellem 15 og 20 klodser.
2. Byggerens figur behøver ikke ligne noget bestemt.
3. De andre må gerne stille spørgsmål til Byggeren.
4. Byggeren må gerne pege, men ikke røre andres klodser.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

Refleksionsrutine: Se ark **l-q**



Guide: en leg med høj struktur

Kassefiguren

Legen her er en samarbejdsleg, som handler om at bygge en figur, som er skjult for alle. Den skjulte figur er placeret et par meter fra børnene, som skiftes til at gå over og undersøge den. Selve opgaven gør, at der er høj struktur i samarbejdet, fordi turtagningen er klart defineret.

Legen bruger altså logikken fra spil til at organisere samarbejdet. Når I har lært spillets mekanik, så kan I ændre reglerne, hvis I har lyst.



Opgaven: Legen handler om, at vi sammen bygger den skjulte figur på vores plade. Den voksne bygger en figur (fx 15-30 klodser) og placerer den i en kasse, så den er skjult for børnene. Legen passer til 2-3 børn.

Tid: Afsæt ca. 10-15 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).

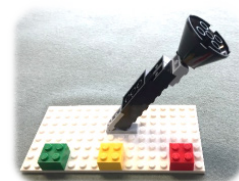
Materialer: Vi skal bruge ca. 100 almindelige legoklodser og en stor byggeplade til vores fælles figur. Desuden skal vi bruge noget, som kan afskærme den skjulte figur (fx en kasse eller en bog).

Instruktion: Det gælder om, at vores figur er ens med den skjulte figur i kassen, når vi slutter. Der er 3 regler:

1. Kun én ad gangen går op og kigger på den skjulte figur. Så går hun hen og sætter én klods på den fælles plade.
2. Når vi sidder ned, må vi tale sammen og aftale, hvordan vi gør det bedst. Men når vi står op, så er vi stille.
3. Det er ikke sikkert, at vi skal bruge alle klodserne. Når vi tror, at vores figur er færdig, så siger vi 'færdig'.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

Refleksionsrutine: Se ark **l-q**



Guide: en leg med lav struktur

Byg X sammen

Legen her er en samarbejdsleg, som handler om at bygge et fælles projekt. Med fire simple regler for samarbejdet, bliver børnene indbyrdes afhængige i opgaven. Det betyder, at børnenes rolle som samarbejdspartnere er tydelig, selvom der er mange elementer af frihed i legen.

Når I har fået legen til at fungere, kan I variere på forskellige måder, fx ved at bruge flere klodser eller ved at gøre pladen mindre.



Opgaven: Legen handler om, at vi sammen bygger en bygning (fx et tårn, et hus, en dino eller en robot). Vi skal blive enige om, hvad vi bygger. Legen passer til 2-4 børn.

Tid: Afsæt ca. 15-30 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).

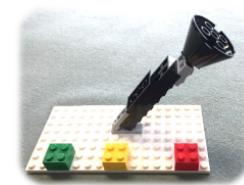
Materialer: Vi skal bruge én fælles plade og ca. 100 almindelige lego- eller duploklodser, der er farvesorteret. Vi skal have hver sin farve, og vi skal have lige mange klodser hver.

Instruktion: Det gælder om, at vi bygger en bygning ved fælles hjælp. Sammen finder vi ud af, hvordan bygningen ser ud, og sammen opdager vi, hvordan vi gør den høj/lang og stbail. Vi har hver vores farve klodser, og der er 4 regler:

1. Vi skal bruge alle klodserne.
2. Vi bruger hver vores farve klodser.
3. Vi sætter aldrig to klodser af samme farve oven på hinanden.
4. Vi skiftes til at sætte én klods hver.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

Refleksionsrutine: Se ark **l-q**

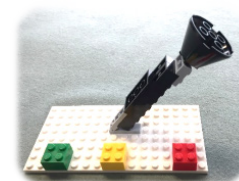
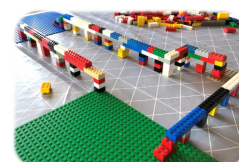


Guide: en leg med lav struktur

Byg broer

Legen her er en samarbejdsleg, som handler om at bygge broer mellem plader. Med fire simple regler for samarbejdet, bliver børnene indbyrdes afhængige i opgaven. Det betyder, at børnenes rolle som samarbejdspartnere er tydelig, selvom der er mange elementer af frihed i legen.

Når I har fået legen til at fungere, kan I variere på forskellige måder, fx ved at bruge flere klodser eller ved at gøre afstanden større.



Opgaven: Legen handler om, at vi får hver vores plade, som er vores ø. Vi skal nu bygge broer, som mødes på midten, så vores øer bliver forbundet. Legen passer til 2-4 børn.

Tid: Afsæt ca. 15-20 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).

Materialer: Vi skal bruge hver vores plade og en bunke almindelige lego- eller duploklodser, som vi deles om.

Instruktion: Det gælder om, at vi bygger broer, som mødes på midten og forbinder vores øer. Vi starter fra hver vores ø, så vi må hele tiden kommunikere om, hvordan vores broer skal forbindes på midten. Vi starter fra hver vores plade, og der er 3 regler:

1. Der skal være én bro mellem hver plade.
2. sleeve broen må ikke røre bordpladen, for en bro skal jo være over vandet.
3. Vi må gerne bygge vores broer høje og brede, men de skal passe sammen på midten.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

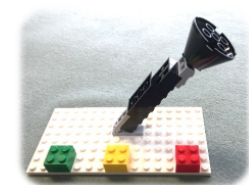
Refleksionsrutine: Se ark **l-q**

Guide: en leg med lav struktur

Terning ÷ roller

Legen her er en variation af Terning + roller (se ark **e**), hvor strukturen er lav. Her er det børnene, der bliver enige om reglerne for terningens tre farver. Det er altså både regler og det, som vi skal bygge, som forhandles mellem børnene som en del af legen. Det kan være en god ide at lege denne leg, når børnene allerede kender Terning + roller.

Legen bruger logikken fra spil til at organisere samarbejdet. I kan ændre reglerne ligeså mange gange, I vil.



Opgaven: Legen handler om, at vi sammen finder på reglerne for terningen, inden vi går i gang med at bygge. Vi skal også blive enige om, hvad det er, vi bygger. Legen passer til 2-4 børn.

Tid: Afsæt ca. 15-30 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).

Materialer: Vi skal bruge ca. 100 almindelige legoklodser og en terning med tre farver (fx rød, hvid, blå). Brug en legoterning, terningen fra Klodsmajor eller en almindelig terning farvet med tusch eller tape.

Instruktion: Vi beslutter, hvad terningens tre farver betyder. Så beslutter vi, hvad vi vil bygge (fx. en robot, et fly, et hus). Vi skiftes til at slå med terningen, som viser os, hvordan vi sætter klodser på den fælles figur. Her er et forslag til 3 regler:

1. Vi slår blå: du skal vælge en blå klods at sætte på.
2. Vi slår rød: du tager én klods af og sætte en anden på.
3. Vi slår grøn: du må selv vælge to klodser at sætte på.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

Refleksionsrutine: Se ark **l-q**

Guide: en leg med lav struktur

Byg frit fælles

Legen her er en fri samarbejdsleg, som handler om at blive enige om et tema at bygge under. Fordi børnene bliver bedt om at få byggeriet til at passe sammen, får de mulighed for at opdage hinandens forskellige måder at bygge på. Legen øver børnenes forhandlingsevne.

Når I har fået legen til at fungere, kan I variere på forskellige måder, fx ved at lave temaet om til en historie, som I fortæller hinanden.



Opgaven: Legen handler om, at vi bygger på én stor byggeplade under et fælles tema. I Klub Klods har vi fx set: højhuse, en campingplads, robotter ved stranden, en pokemonzoo og en minecraftfarm. Legen passer til 2-4 børn.



Tid: Afsæt ca. 15-30 minutter (afhængig af vores lyst, engagement og overskud samt antallet af klodser).



Materialer: Vi skal bruge én stor byggeplade og en masse blandede klodser - gerne både almindelige og specielle klodser, fx Ninjago, Elves, Chima eller Minecraft.



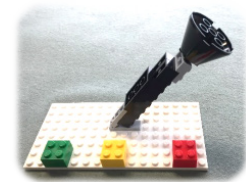
Instruktion: Det gælder om, at vi i fællesskab finder et fantasifuldt tema. Sammen opdager vi, hvordan vi hver især bygger under temaet, og vi udforsker, hvordan vi får vores byggeri til at passe sammen. Der er 4 regler:



1. Vi bestemmer selv, hvad vi vil bygge.
2. Vi har ingen regler for, hvordan vi bygger.
3. Sammen finder vi dér, hvor byggeriet passer sammen.
4. Hvis vi ikke er færdige, når tiden er gået, kan vi aftale at bygge videre på temaet næste gang i Klub Klods.

Tilpas: Både før, under og efter: tilpas legen (se ark **r**)

Refleksionsrutine: Se ark **I-q**



Læringsfigurer

Grundfigurer: bygget på forhånd af voksne - som en slags 'mesterlære'!

Social læring er abstrakt og svær at sætte ord på. I Klub Klods har vi fundet en måde at gøre den abstrakte læring konkret og håndgribelig. Vi

bygger små figurer, som repræsenterer en lille fortælling, der eksemplificerer barnets læring. Vi kalder dem læringsfigurer (se også ark b).

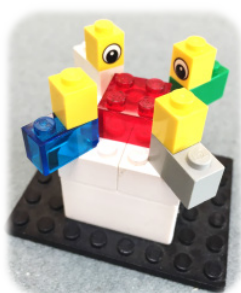
Vi har arbejdet med læringsfigurer på to måder. For det første har vi bygget de grundmetaforer, som var nyttige for os, når vi sammen

med børnene skabte vores læringsmiljø. Arket her giver dig fire eksempler på grundfigurer. Vi foreslår, at du bygger 2-3 af dem på forhånd. For det andet støtter vi børnene i selv at bygge deres læring, når den opstår. Det handler ark m om.

Det er vores erfaring, at Klub Klods fungerer bedst, hvis det lykkes at flette refleksionen ind i legeaktiviteterne. Hvor ark x-x forklarer legene 'skridt-for-skridt', kan du tænke på refleksionsrutinerne på ark x-x som små bobler, der opstår undervejs i legen.



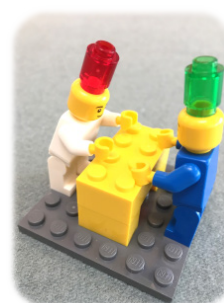
Fælles fokus: Samarbejde handler om at kunne holde et fælles fokus på det, som man samarbejder om.



Samarbejdsekspert:

Samarbejde handler om at prøve sig frem, indtil man bliver ekspert på sin egen måde at samarbejde

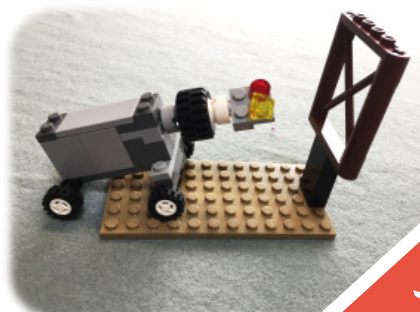
på. Så kan man nemlig tage sin ekspertviden med ud i verden!



Radaren: Samarbejde handler om at modtage de andres signaler og lægge mærke til, om alle er med.

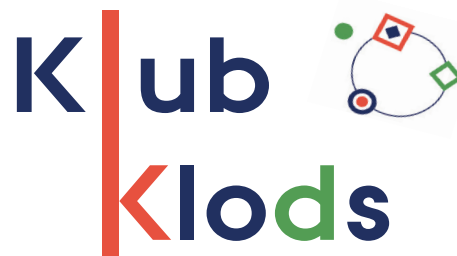


Ordkanonen: Samarbejde handler om at kunne forklare sig, lidt ligesom en ordkanon, der skyder ord afsted, som de andre så skal gribe.



Guide: at lege sig til børnenes egne

Læringsfigurer



Byg det, vi lærte: bygget sammen med børnene, når vigtige læringspunkter opstår



Læringsfigurerne på dette ark er bygget på baggrund af børns egen oplevelse af deres læring. I Klub Klods har vi oplevet, at børnene er hurtige til at gribe idéen med at bygge læringsfigurer. Nogle af figurerne har børnene helt selv bygget (som fx togskinnerne), mens andre figurer er bygget i fællesskab ud fra børnenes fortælling om, hvad der sker i deres samarbejde (som fx Gearstangen). I kan bygge og bruge disse læringsfigurer i jeres Klub Klods, hvis de giver mening for jer.



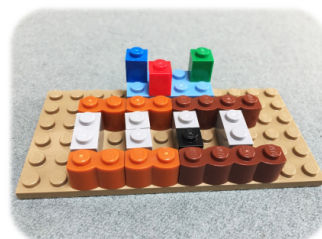
Politisprog:

Når man skal samarbejde, hjælper det at tale pænt til hinanden. To børn blev enige om, at røvere taler grimt,

men politiet taler pænt. Og så kan de fange røverne. Derfor byggede vi denne her politibil, som kunne minde os om, at vi taler pænt sammen.

Togskinnerne:

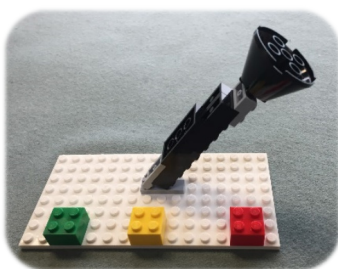
Når man samarbejder, er det vigtigt, at man kan vente på hinanden. En dreng forklarede, at det var både svært og frustrerende - lidt ligesom at stå ved togskinne og vente utålmodigt på, at toget skal komme.



Gearstangen:

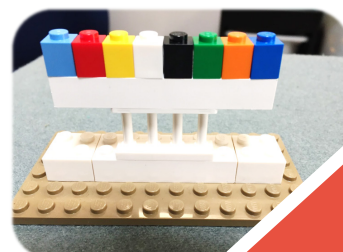
Når man samarbejder skal man kunne tilpasse sit energi- og støjniveau til hinanden. Vi byggede Gearstangen efter en

snak med tre børn om, at "det nogle gange gik for hurtigt." Efterfølgende flyttede børnene selv Gearstangen, når det var nødvendigt.



Isbuffeten:

Når man samarbejder er det vigtigt at bruge mange forskellige ord til at forklare, hvad man tænker på. En pige lavede sin egen figur som erstatning for ordkanonen: en isbuffet. En isbuffet bliver mere lækker jo flere slags is der er - på samme måde bliver samarbejdslegen mere sjov jo flere ord, der er.



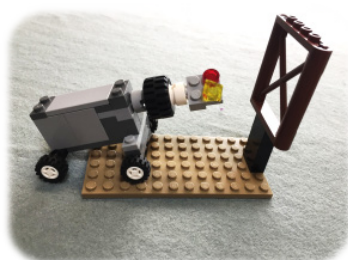
Guide: evaluer med 'dagens challenge'

Figur-rating

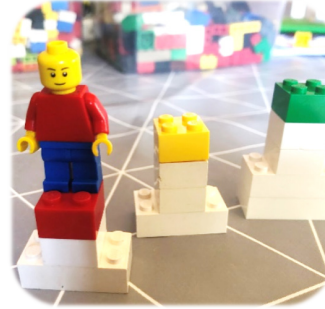
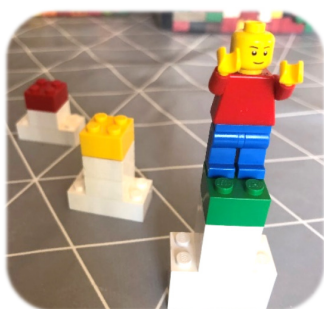


Inden I går i gang, kan I beslutte jer for en challenge, som I kan kalde 'vores challenge'. I kan bruge jeres challenge til at rate legen - det er nemlig en måde at skabe refleksion over sin egen læring. 'Vores challenge' kunne fx være at bruge ordkanonen, dvs. at skyde mange forklaringsord afsted mod hinanden. Ratingen giver jer mulighed for at stoppe op undervejs og spørge jer selv og hinanden:

- Hvordan går det med vores challenge? Bruger vi ordkanonen?



I stedet for at svare med ord, kan I vise jeres svar med en minifigur, som vist nedenfor. Brug fx farver: grøn = godt, gul = ok, rød = ikke godt.



Guide: evaluer med 'dagens challenge'

Level up!



Inden I går i gang, kan I beslutte jer for en challenge, som I kan kalde 'vores challenge'. I kan bruge jeres challenge til at rate legen - det er nemlig en måde at skabe refleksion over sin egen læring. 'Vores challenge' kunne fx være at bruge ordkanonen, dvs. at skyde mange forklaringsord afsted mod hinanden. Ratingen giver jer mulighed for at stoppe op efter en leg og spørge jer selv og hinanden:

- Hvordan går det med vores challenge? Bruger vi ordkanonen?



I kan bruge et level-system til at holde øje med, om I klarer de challenges, I sætter jer for. Hvis I er enige om, at I har klaret den challenge, som I gav jer selv, stiger I i Klub Klods level.

I kan hænge jeres levels på en tavle og sætte et billede/en tegning af en figur, som repræsenterer jeres challenge på for hver level. I behøver ikke beslutte alle levels til at begynde med. Vi har plevet, at det var en fordel, at børnene selv kan være med til at beslutte kriterierne for at stige i level.

Med tavlen kan I hele tiden se jeres fremskridt, og I bliver på den måde mindet om alt det, I har lært.

LEVEL
UP!

Byg en avatar



Social læring er abstrakt og svær at sætte ord på. Derfor kan det være en fordel at bruge figurer og klodser, når I vil skabe rum til refleksion over børnenes oplevelser og tanker. I kan fx bygge hver jeres avatar, som repræsenterer jer. En avatar kan gøre det lettere for børnene at dele deres tanker og følelser. Med hver sin avatar kan I for eksempel bruge et ratingboard til at lade børnene vise, hvad de synes om:

- Samarbejdet
- Samarbejdslegen
- Dagens challenge

Et ratingboard er en 'målskive', som består af et grønt, et gult og et rødt felt, som børnene kan placere deres mini-figurer i (se billedet til højre).

Avataren kan også bruges til at vise de sociale positioner i rummet, fx hvor langt de føler sig fra hinanden som team, hvor højt deres humør er på humørstigen, eller andre spørgsmål, som er relevante for jer.



Emojis

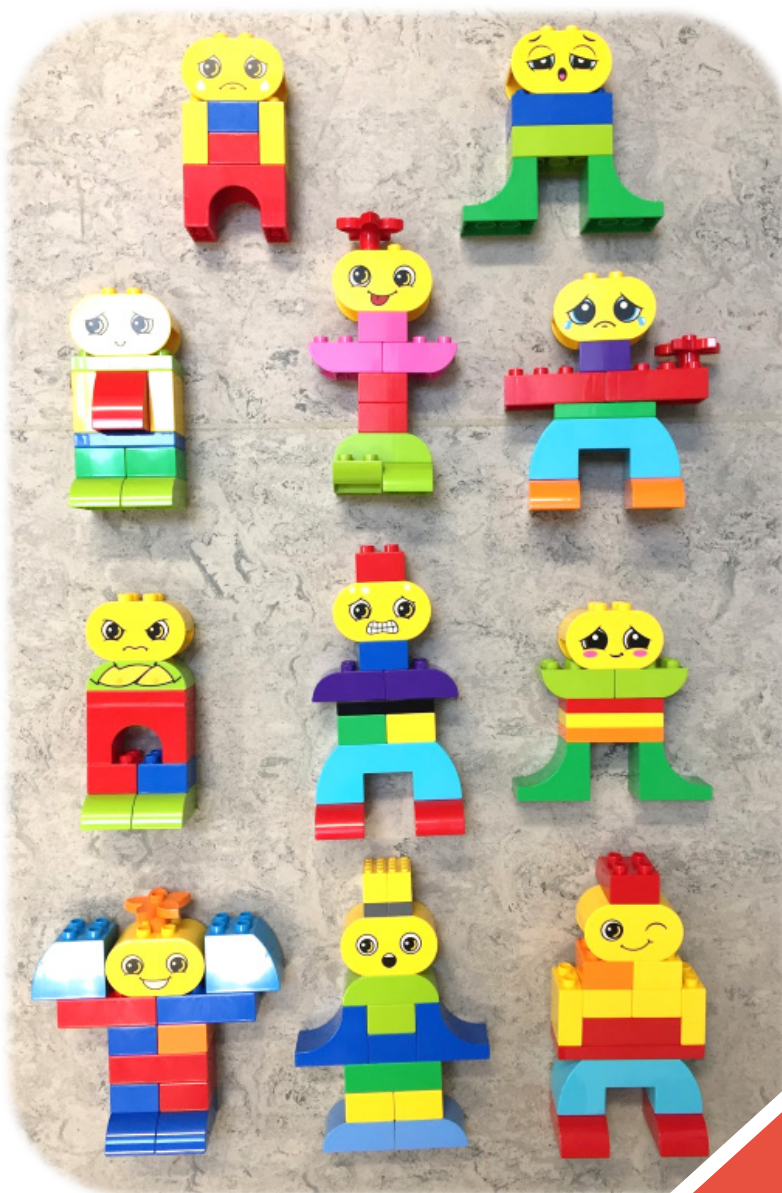


Social læring er abstrakt og svær at sætte ord på. Derfor kan det være en fordel at bruge figurer og klodser, når I vil skabe rum til refleksion over børnenes oplevelser. Der vil naturligt opstå mange følelser i Klub Klods, når børnene interagerer. Vi kan styrke børnenes sociale rummelighed og selvtillid ved at gøre plads til den emotionelle dimension af det sociale samspil. I Klub Klods har vi brugt Lego Duplo emotions til at støtte børnene i at give udtryk for deres følelser ved at gøre dem håndgribelige.

Ligesom med læringsfigurerne kan man enten på forhånd bygge nogle emotions-figurer, som børnene kan rate ud fra eller bruge. Eller også kan man lade børnene selv bygge den/de følelser, som giver mening for dem.

Når emotionerne er synlige og konkrete, kan de bringes i spil ind i Klub Klods aktiviteterne, fordi det bliver muligt at lege dem. På den måde bliver det muligt at støtte børnene i at rumme deres egne følelser på en socialt konstruktiv måde. Vi har også set børn, som har taget to figurer til at vise, at deres følelser var tvetydige i situationen.

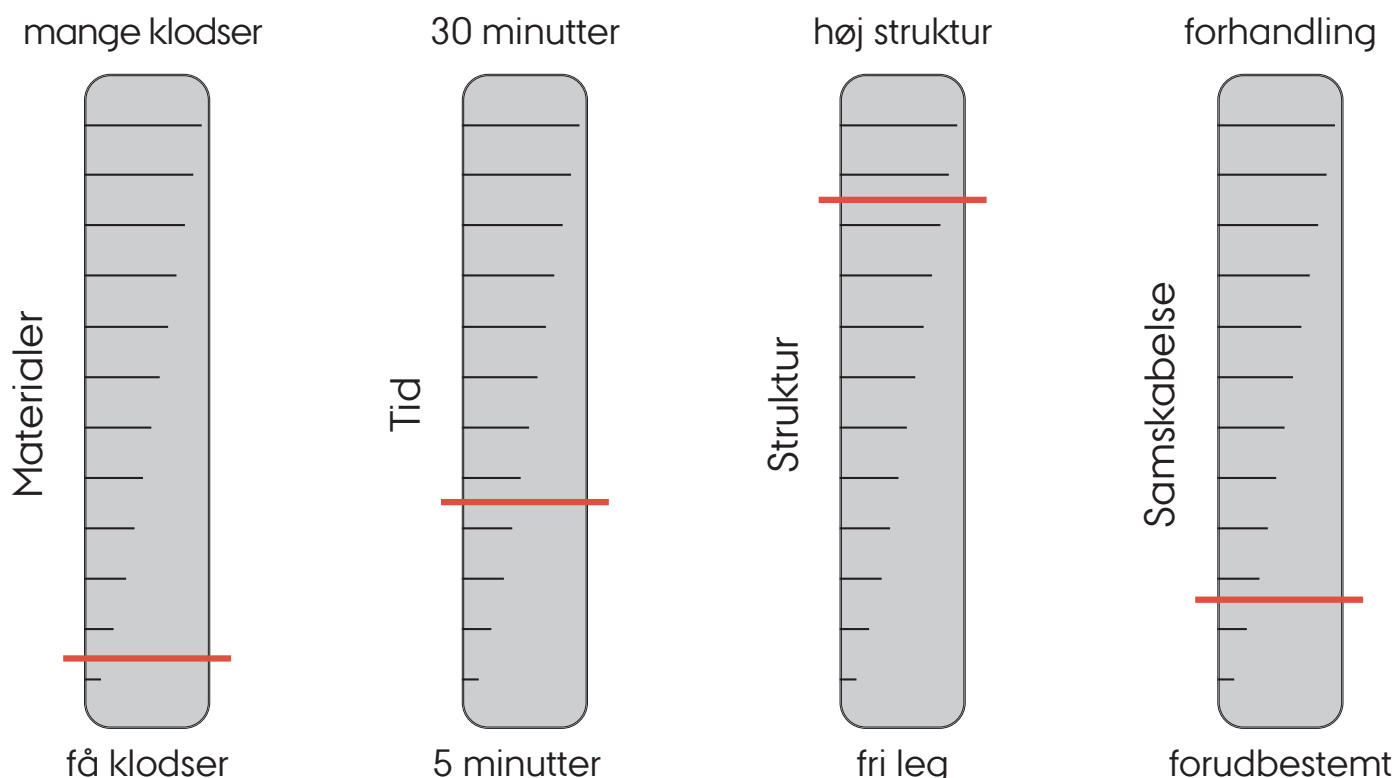
Du kan bruge figurerne til at facilitere en refleksionsrutine, eller du kan lade dem være frit tilgængelige for børnene i lokalet. Vi har set børn, som spontant har rejst sig og hentet en figur hen til bordet.



Guide: overvej, afprøv og gentag...

Tilpasning

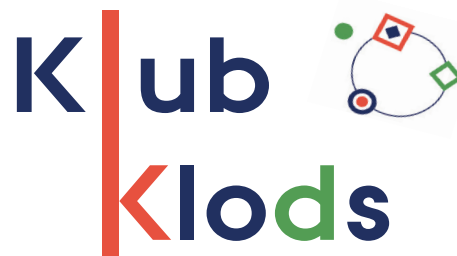
Børn lærer bedst, når aktiviteterne er lige tilpas udfordrende. Hvis børnene keder sig, så mister de motivationen. Hvis aktiviteten er for udfordrende, kan den blive overvældende for børnene (se ark **h** i **'Vores Klub Klods'**). Derfor er det aføgende, at du hele tiden tilpasser legene til gruppen. Det kan være en fordel at tænke på de forskellige parametre, som du kan skrue på for at tilpasse aktiviteterne til gruppen. Nedenfor ser du vores forslag til fire parametre, som vi har brugt.



Når du tilpasser aktiviteterne, kan det være nyttigt at tænke på, hvordan du justerer både i forhold til børnenes generelle kompetenceniveau og til børnenes dagsform. Niveaue i legene vil gå op og ned fra gang til gang. Det kan være nødvendigt at tage et par skridt til venstre på legeskalaen i dag, hvis I skal bevæge jer mod højre på den lange bane (se ark **f** i **'Vores Klub Klods'**).

Guide: tænk også over læringsfigurerens

Tilpasning



Struktur: høj

Du kan bygge to-tre grundlæringsfigurer, som tjener som 'mesterlære' for nye metaforer og rammescætter Klub Klods.

Struktur: mellem

Du kan bygge nogle enkle helt læringsfigurer, mens børnene samarbejder, som illustrerer noget, der foregår i samarbejdet. Dine figurer kan fungere som 'skitser', som børnene så kan modificere/færdiggøre.

Struktur: lav

Du kan have en lille kasse med almindelige klodser, som kun bruges, når børnene får til opgave at bygge deres egne læringsfigurer. Lad dem bygge noget hver især. Måske de kan forene dem efterfølgende?



Husk!

Læringsfigurerne har til formål at synliggøre og konkretisere de sociale processer som opstår spontant i samarbejdet.

Læringsfigurerne afspejler både børnenes samarbejdsstrategier og de sociale erfaringer der opstår.

Når du tilpasser aktiviteterne, kan det være nyttigt at tænke på, hvordan du justerer både i forhold til børnenes generelle kompetenceniveau og til børnenes dagsform. Niveauet i legene vil gå op og ned fra gang til gang. Det kan være nødvendigt at tage et par skridt til venstre på legeskalaen i dag, hvis I skal bevæge jer mod højre på den lange bane (se ark **f** i 'Vores Klub Klods').

Materiale: tilpasningsmetre



Her er et ark med de fire parametre, som vi har brugt til tilpasningen af Klub Klods. De er tomme, så du selv kan udfylde dem. Det kan være et nyttigt refleksionsværktøj, når du skal i gang med Klub Klods.

mange klodser

Materialer

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the number of blocks used.

få klodser

30 minutter

Tid

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the duration of the activity.

5 minutter

høj struktur

Struktur

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the level of structure.

fri leg

forhandling

Samskabelse

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the level of collaboration.

forudbestemt

mange klodser

Materialer

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the number of blocks used.

få klodser

30 minutter

Tid

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the duration of the activity.

5 minutter

høj struktur

Struktur

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the level of structure.

fri leg

forhandling

Samskabelse

A vertical grey bar with 10 horizontal tick marks, intended for recording the level of collaboration.

forudbestemt

Guide: det er afgørende for læringen at

Gentage



Vores forslag til strukturer og lege er kun vejledende. Det er afgørende, at I hele tiden tilpasser legene, så de passer i tid, struktur og sværhedsgrad til jeres kompetencer og til jeres dagsform.

Klub Klods kan både være noget, du gør sammen med 1 barn, eller det kan være en aktivitet, som du faciliterer sammen med 2-3 børn pr

gruppe. Det vigtige med Klub Klods er, at man gentager legene - enten dagligt, ugentlig eller som det passer. Det er også vigtigt at gentage de samme lege med små variationer. Det er nemlig gennem gentagelserne, at de sociale kompetencer lige så stille udvikles.

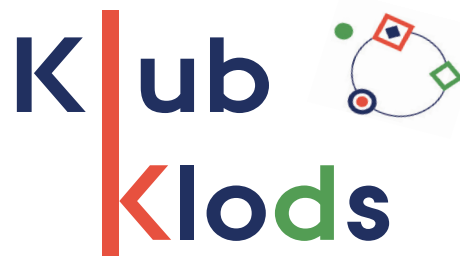
Udvikling af jeres Klub Klods følger en gentagelsesformel:



Efter en hel masse afprøvninger har I udviklet et socialt læringsmiljø, som giver mening for **jer**. I kan kalde det Klub Klods - eller noget helt andet. Det er jo **jeres**.

Guide: Klub Klods kan bruges under

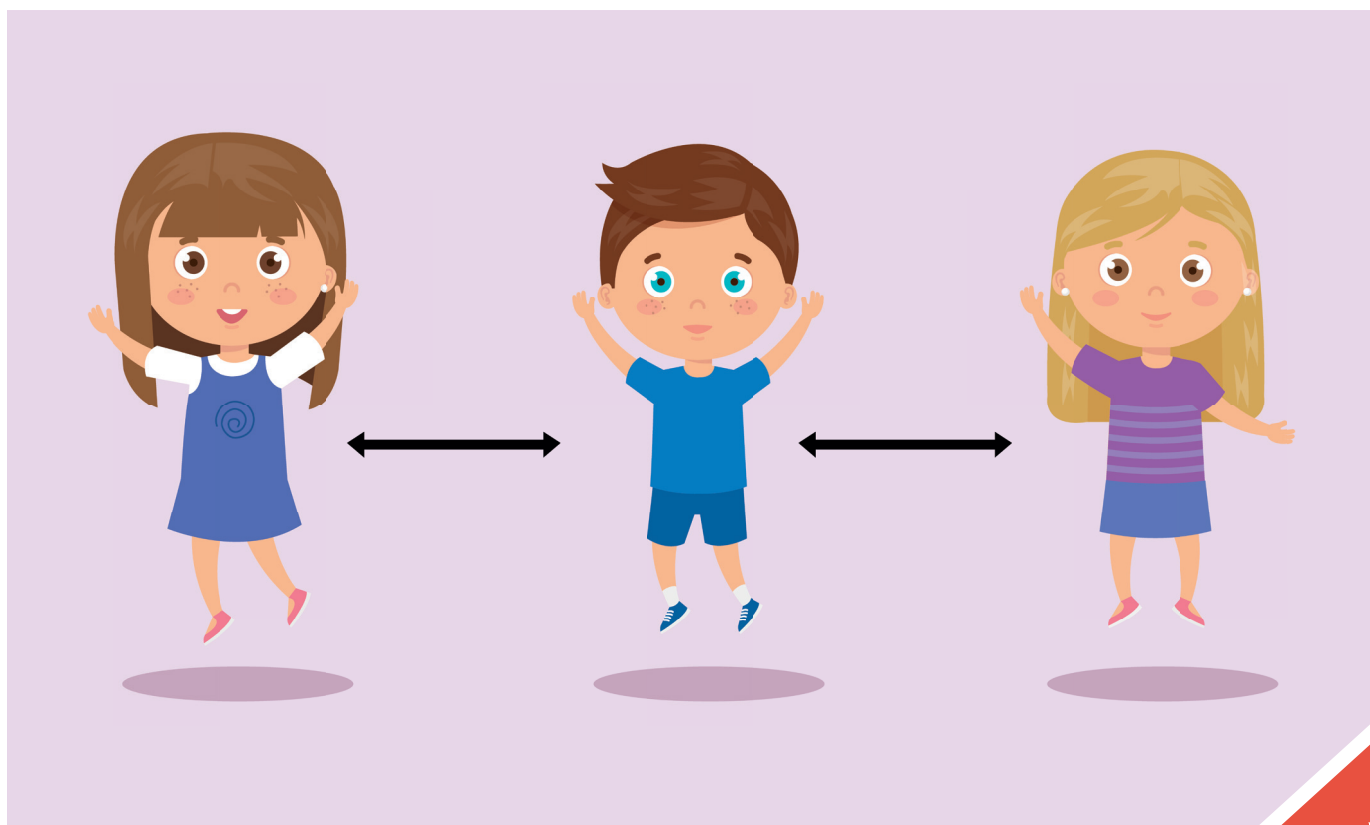
COVID19



LEGE & STRUKTURER, HVOR VI ER SAMMEN PÅ AFSTAND

Både de høj- og lavstrukturerede samarbejdslege samt refleksionsrutinerne kan tilpasses sundhedsfaglige retningslinjer om afstand og håndhygiejne. Legene fra ark c-q kan alle anvendes med nogle tilpasninger såsom fx:

- Hvert barn får sin egen lille kasse/bunke med enten blandede eller farvesorterede klodser
- Børnene bygger sammen, på afstand ved at sidder ved hvert deres bord og en fælles byggeplade står på et særskilt bord.
- Børnene kan godt aftale forhandle hvad de gerne vil bygge sammen på den fælles plade.
- Børnene kan skiftes til at gå hen og sætte noget på den fælles plade
- I byggeprocessen opdager vi, hvordan vi hver især bygger og hvordan vi får vores byggeri til at passe sammen



‘Vores Klub Klods’ - evalueringssystem

Udfyld arkene med blyant direkte i mappen, eller find en PDF med arkene på vores hjemmeside: autismepotentiale.dk/klubklods og interactingminds.au.dk/projects/collabolearn/. Her kan du printe arkene eller udfylde dem direkte og gemme dem digitalt.

Du kan fint have flere forløb på én gang, udfyld da ét sæt ark for hvert forløb.

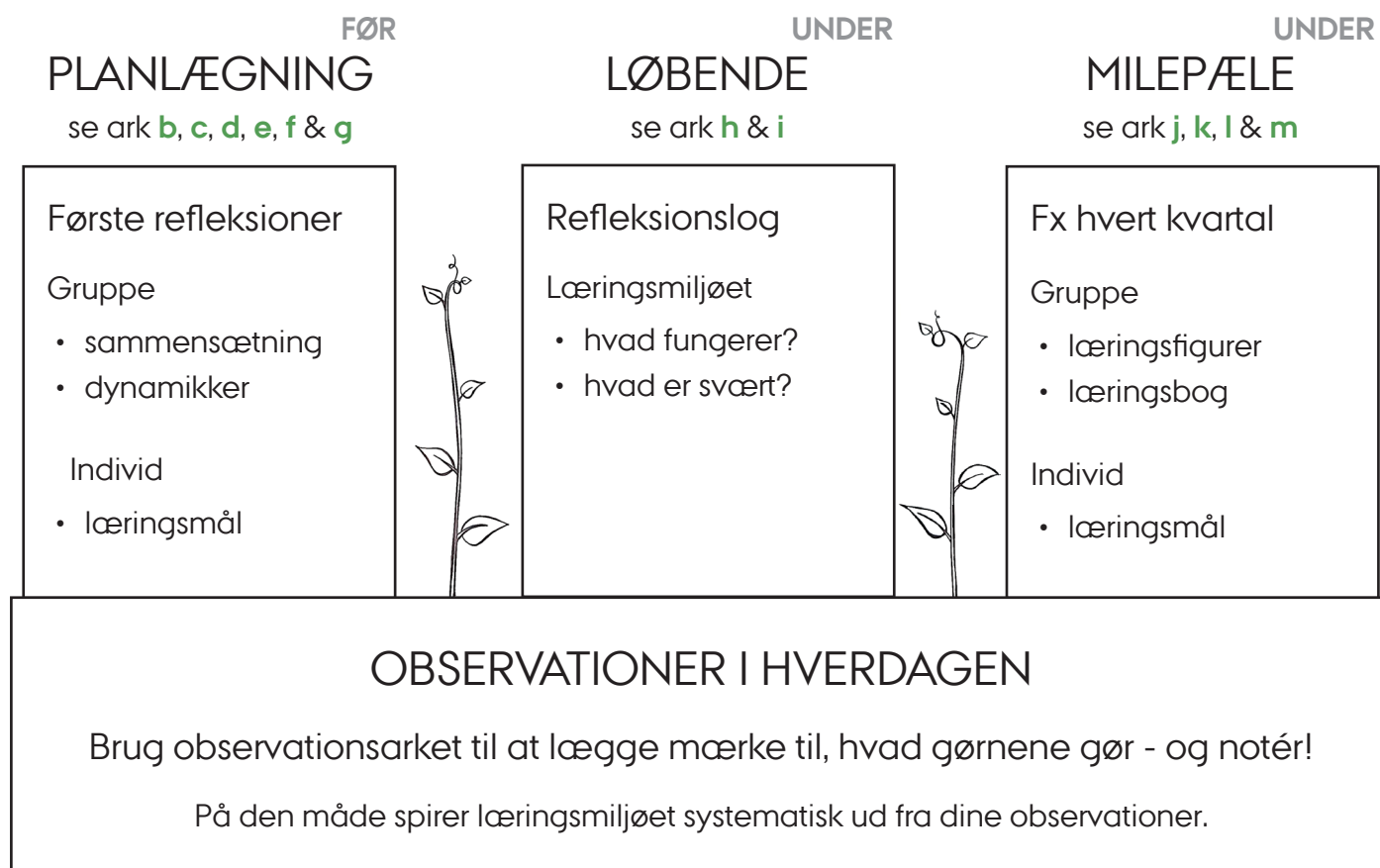
I ‘Vores Klub Klods’ - evalueringssystem finder du følgende dokumenter:

- a. **Intro:** Observation af børnenes udvikling ‘Quick log’
Materiale: Observationsark
- b. **Planlægning:** 1, 2, 3, 4 trin **Kom i gang**
- c. **Planlægning:** dine overvejelser om **Gruppen**
- d. **Planlægning:** log baggrundsdata om **Gruppen**
- e. **Planlægning:** sociale læringsmål for **Hvert barn**
- f. **Planlægning:** ideliste til sociale **Læringsmål**
- g. **Planlægning:** skab jeres egne sociale **Læringsmål**
- h. **Løbende:** skab læringsmiljøet med din **Refleksionslog**
- i. **Løbende:** track jeres forløb med din **Refleksionslog**
- j. **Milepæle:** evaluer forløbet og jeres **Læringsmål**
- k. **Milepæle:** evaluer jeres brug af **Læringsfigurer**
- l. **Milepæle:** evaluer hvert barns **Læringsmål**
- m. **Milepæle:** lav en social **Læringsbog**

'Quick Log'

På de følgende sider finder du vores 'Quick Log' evalueringssystem. Det giver dig mulighed for at **observere** og **reflektere** over alle faser af jeres 'Klub Klods'-forløb. Ideen er, at du bruger **1 minut** her og dér til at notere dét, som du lægger mærke til i hverdagen. Vi har udviklet et **observationsark**, som du kan skrive på. Vi foreslår, at du printer observationsarket, så du altid har en stak liggende i lokalerne.

Vi har også udviklet skemaer, som du kan bruge i din **forberedelsestid**. Skemaerne støtter dig i planlægningen, i den løbende refleksion, og når du evaluerer børnenes milepæle. Hvis du bruger observationsarkene i hverdagen, vil de være **en hjælp** for dig i forberedelsen. Særligt i et lidt længere tidsperspektiv bliver det værdifuldt, at du har muligheden for at gennemgå **din egen** observationsrække.



Materiale: observationsark



Brug 1 minut på at udfylde de felter, som er relevante for dig lige nu



Hvor er vi?

Dato:

Hvem:



Hvad ser jeg?



Hvad tænker jeg om det?

klip / fold

Materiale: observationsark



Brug 1 minut på at udfylde de felter, som er relevante for dig lige nu



Hvor er vi?

Dato:

Hvem:



Hvad ser jeg?



Hvad tænker jeg om det?

Planlægning: 1, 2, 3, 4 trin

Kom i gang

Dato: _____

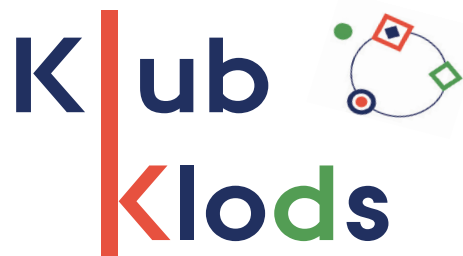
1. Du overvejer gruppesammensætning (se ark **c** i **Vores Klub Klods**)
2. Du logger baggrundsdata for de børn, som skal være med (se ark **d** i **Vores Klub Klods**)
3. Du opstiller relevante sociale læringsmål for hvert barn (se ark **e** i **Vores Klub Klods**)
4. Du planlægger den første Klub Klods session (se **Klub Klods aktiviteterne**)



Du afprøver, reflekterer, evaluerer og dokumenterer og **gentager**.

Planlægning: dine overvejelser om

Gruppen



Dato: _____

Når du skal sammensætte grupper til Klub Klods, kan du bruge den grønne legeskala og samarbejdsskalaen på dette ark til at overveje hvert enkelt barns kompetenceniveau ind i samarbejdsaktiviteterne (se **Klub Klods aktiviteterne**). Når du har sammensat en gruppe, kan du bruge dine overvejelser fra dette ark til at udfylde skemaet på ark **d**. Husk at udfylde ét skema for hver gruppe.

Mig	Mig + Dig	Mig + Os	Os	Vi
GPS TRIN 1	GPS TRIN 2	GPS TRIN 3	GPS TRIN 4	GPS TRIN 5
Søger ikke andre Optaget af egen aktivitet Lader sig forstyrre af en voksen, når denne er vedholdende	Sparsom interesse for andre Leg med voksne, hvis disse følger barnets idéer Kræver stor anstrengelse at få aktivitet i gang med andre børn	Deltager kun, hvis en voksen tager ansvaret og styrer aktiviteten Så længe den voksne eller barnet selv styrer, accepteres jævnaldrendes deltagelse	Struktureret leg med jævnaldrende med meget lidt støtte fra voksne (opfordring, materialer, idéer) Den voksne indgår ved løsning af konflikter	Fælles og samspilsorienteret forestillingsleg Børnene vælger legetema og fordeler roller i legen De forhandler og problemløser uden voksen



solo

parallel

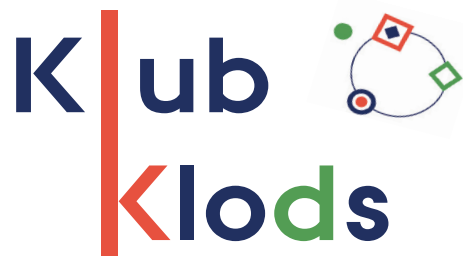
interaktion

samarbejde

Den grønne legeskala er udviklet på baggrund af R. Hendrix, K.Z. Palmer, N. Tarshis & M.G. Winner (2013) 'We Thinkers!' udgivet af Social Thinking, Santa Clara, CA, USA.

Planlægning: log baggrundsdata om

Gruppen



Dato: _____

Brug dine overvejelser fra ark **c** til at udfylde skemaet her. Vi foreslår, at der er mellem 2 og 6 børn i en gruppe alt afhængig af deres behov og legeniveau. Husk at udfylde ét ark for hver gruppe.



Hvor kommer Klub Klods til at foregå?
(skolen, SFO, Klub Klods rummet, eller..?)



Hvad er din relation til børnene?
(lærer, pædagog, kontaktperson, eller..?)

Brug ark **e** til at vurdere hvert enkelt barns legeniveau i skemaet her (noter evt. kommentarer).

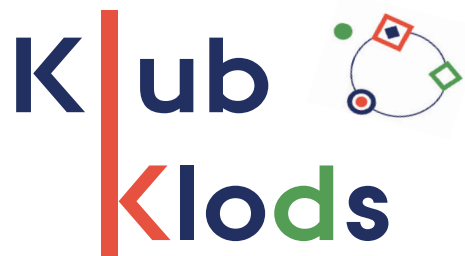
Barnets navn	Barnets alder	Barnets legeniveau

Når du har udfyldt skemaet, så overvej følgende spørgsmål, inden du går videre:

1. Er børnenes legeniveau ensartet eller forskelligt? Og hvor ligger de primære forskelle?
2. Hvad forventer du, at børnene vil få ud af denne dynamik? Og hvorfor?

Planlægning: sociale læringsmål for

Hvert barn



Dato: _____

Hvem: _____

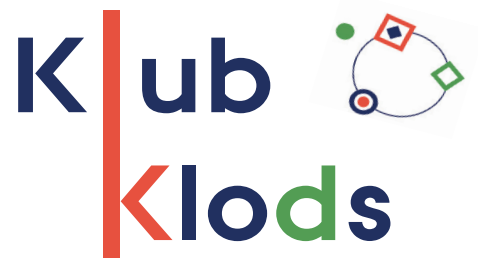
Elevens nuværende socialfaglige mål fra handleplanen:

Udspecificering: Samarbejd med en kollega, med forældrene og gerne - hvis det er muligt - eleven selv. Spørg hinanden: Hvad ønsker jeg, at barnet får ud af Klub Klods forløbet? Gør gerne målene super konkrete (se ideer på ark **f** og **e**). Notér også 1) i hvilke specifikke kontekster håber I særligt at se effekten? og 2) hvem er med til at formulere det ønskede læringsmål?

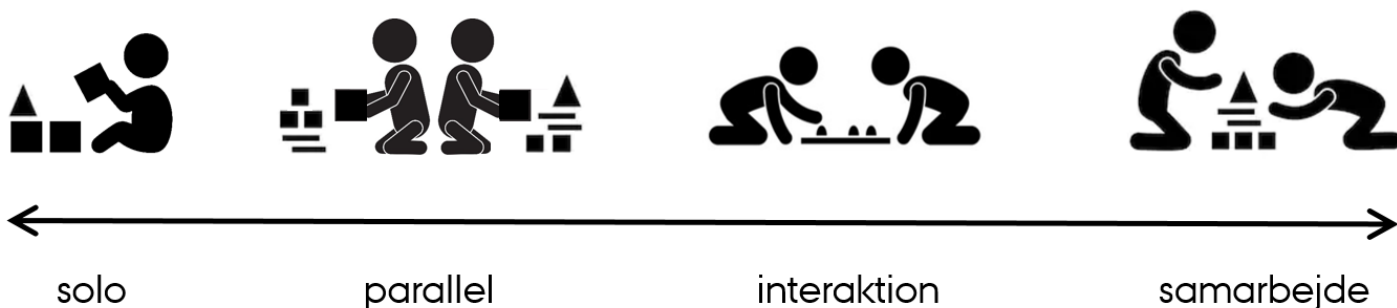
Ønsket læringsmål	Kontekster	Hvem

Planlægning: ideliste til sociale

Læringsmål



Formålet med Klub Klods er at skabe et læringsmiljø, som sætter børnene i stand til - lige så stille i deres eget tempo - at bevæge sig mod højre på samarbejdsskalaen.



Børn i Klub Klods får mulighed for at afprøve og udforske de sociale dynamikker. Derfor er det muligt at arbejde hen imod, at barnet bliver bedre til at...

- ... lytte til andre.
- ... tage sociale initiativer rettet mod andre.
- ... acceptere en rollefordeling i legen.
- ... koordinere turtagning med andre.
- ... have gensidig opmærksomhed og fælles fokus.
- ... være hjælpsom.
- ... søge andres hjælp og viden.
- ... sige fra og sige sin mening.
- ... sætte forklaringsord på sine tanker og ideer.
- ... stå ved egne meninger, holdninger og følelser i fuld respekt for andres.
- ... rumme, at andre har en anden mening, holdning eller følelse.
- ... følge eller bygge videre på andres ideer.
- ... være fleksibel i forhold til andres ideer

- og forslag.
- ... tale eksplicit om 'vi' i forhold til de andre børn.
- ... planlægge ud fra gruppens ressourcer.
- ... finde fælles løsninger på udfordringer.
- ... tage fælles beslutninger.
- ... forstå, at egne og andres handlinger påvirker tanker, følelser og handlinger.
- ... rumme forskellighed.
- ... indse, at vi kan lære fra hinanden.
- ... forstå, at vi ikke behøver at sammenligne os med og være som andre.
- ... acceptere egne og andres fejl.
- ... opdage egne og andres styrker.
- ... håndtere egne og andres følelser.
- ... selvregulere (tilpasse sig hinanden og situationen).

Planlægning: skab jeres egne sociale

Læringsmål

I processen med at udspecificere sociale læringsmål for hvert enkelt barn kan du både inddrage kollegaer, forældre og allerhelst - hvis det er muligt - **barnet selv**. Det kræver, at du har tid og lyst til at **gå på opdagelse** i barnets sociale verden. Prøv fx én af følgende metoder:

1 Fotometoden: Aftal med barnet, en forælder og/eller en kollega, at I tager billeder (med kamera, tablet eller telefon) af de sociale situationer, som naturligt opstår i barnets hverdag. Situationerne kan både være gode eller svære for barnet. Sæt jer ned og kig på billederne sammen og tal om det, som skete. Brug fotodokumentationen til at skabe en fælles fortælling, som også kan fungere som barnets sociale læringsmål.

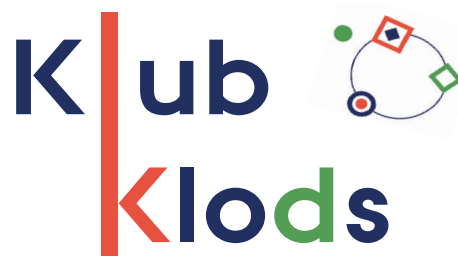
2 Historiemetoden: Aftal med barnet, en forælder og/eller en kollega, at I fortæller en historie om en social oplevelse, som barnet har haft. Det kan både være en god eller en svær oplevelse. Personen, som lytter til historien, skriver den også ned på et stykke papir. Derefter læser lytteren historien op, så fortælleren får mulighed for at rette detaljerne. På den måde skaber I sammen en historie, som også kan fungere som barnets sociale læringsmål.

(metoden er baseret på den amerikanske pædagog Vivian Paleys arbejde med historiefortælling som inklusionsværktøj)



Løbende: skab læringsmiljøet med din

Refleksionslog



Undervejs i Klub Klods forløbet kan du løbende udfylde skemaet på ark **i**. Lad os først kigge nærmere på de to typer af leg længst mod højre på samarbejdsskalaen fra ark **c**. Med Klub Klods ønsker vi at skabe et læringsmiljø, som sætter børnene i stand til - i deres eget tempo - at be-

væge sig mod højre på skalaen. Nedenfor ser du en grafik, som udspecificerer forskellene mellem interaktionsleg (spil) og samarbejdsleg (fri leg). Det kan være nyttigt at have disse forskelle i baghovedet, når man tilpasser legen til børnenes kompetenceniveau og til deres dagsform.

Interaktion (spil)

...har klare regler, som styrer interaktionen

...har en klar afslutning, som I styrer hen imod

Fordele: Det er let at navigere i situationen

Ulemper: Regler kan gøre det kedeligt i længden



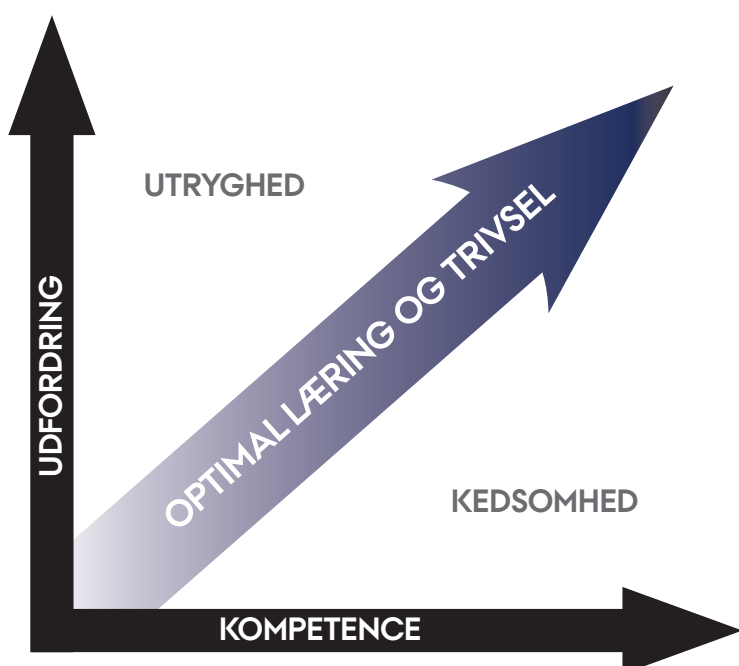
Samarbejde (fri leg)

...har løbende forhandling af legens indhold

...har en åben slutning, som giver legen fantasi

Fordele: Forhandling giver social erfaring

Ulemper: Kan blive overvældende/kaotisk



Når du udfylder skemaet på ark **i**, så stil dig selv følgende to spørgsmål:

1. Var børnene motiverede/begejstrede for at deltage?
2. Lagde du mærke til tegn på, at børnene var:
 - overvældede og frustrerede, fordi de var utrygge i situationen?
 - urolige og understimulerede, fordi de kedede sig?

Løbende: track jeres forløb med din

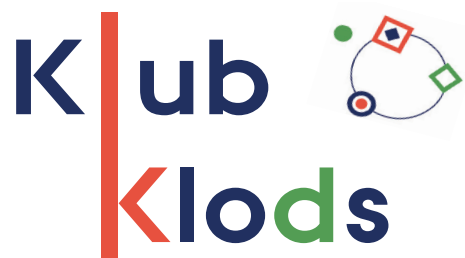
Refleksionslog

Brug ark **h** og evt. dine udfyldte observationsark til at udfylde skemaet her. Vi foreslår, at du bruger 2 minutter umiddelbart efter hver Klub Klods session til at udfylde skemaet, mens du har jeres oplevelse frisk i erindringen. På den måde bliver det lettere for dig at planlægge den næste Klub Klods.

DATO	TID/STED	HVEM	UDFORDRINGER	SUCCESSER	GENTAGELSE
24/5	35 min fællesrum	Ole, Tine, Mads & CKE)	Rammerne var ikke tydelige, og derfor var børnene urolige	Leg nr 2 var god, børnene var glade og snakkede sammen	Leg nr 2 Ordkanonnen: mere fokus

Milepæle: evaluer forløbet og jeres

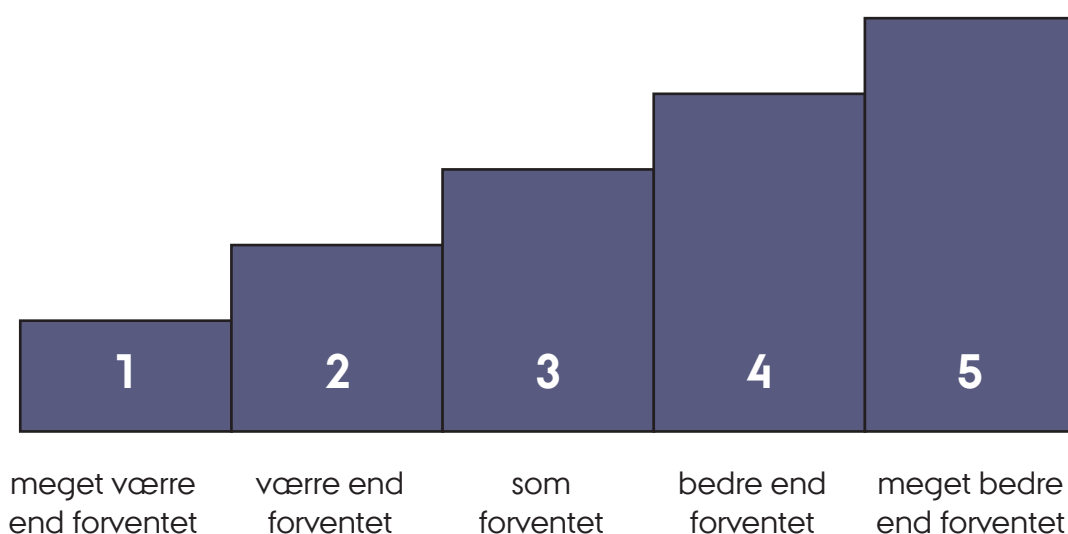
Læringsmål



Vi foreslår, at du periodisk stopper op og bruger en time på at evaluere børnenes læringsmål. Det kunne fx være hvert kvartal. Find dine observationsark, din løbende refleksionslog (ark **i**) og børnenes læringsmål (ark **e**). Brug arkene samt skalaen på dette ark til at besvare spørgsmålene

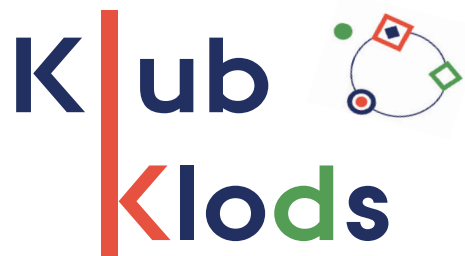
på ark **k** og ark **l**. Hvis du har mulighed for det, kan du samle dine observationer og fotos til en scrapbog om jeres Klub Klods forløb efter fx 6 eller 12 mdr (se ark **m**). Læs bogen sammen med børnene og fortæl hinanden historier ud fra materialet. Del også bogen med børnenes forældre.

Brug ark **e**, ark **i**, dine observationsark samt skalaen nedenfor. Gå til ark **k** og besvar de tre spørgsmål om jeres brug af læringsfigurer. Gå derefter til ark **l** og udfyld skemaet for hvert barn.



Milepæle: evaluer jeres brug af

Læringsfigurer



Brug ark **e**, ark **i** og dine observationsark til at besvare de 3 spørgsmål nedenfor.

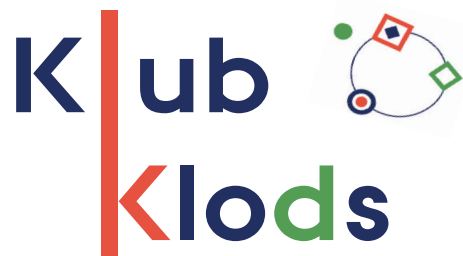
1. Har I brugt læringsfigurerne i jeres hverdag uden for Klub Klods?

2. Understøtter læringsfigurerne, at børnene kan overføre deres sociale læring fra Klub Klods?

3. Kan du se eksempler på, at børnene er blevet bedre til at problemløse i sociale situationer?

Milepæle: evaluer hvert barns

Læringsmål

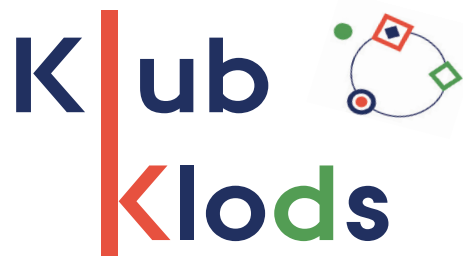


Brug ark **e**, ark **i**, ark **k** og dine observationsark samt skalaen på ark **j** til at udfylde skemaet nedenfor for hvert barn i Klub Klods. Involver gerne de personer, som du oprindeligt opstillede målene med.

Ønsket læringsmål	Status ved milepæl
Notér fra ark e :	Hvad kan du se?
Er målet opfyldt?	Hvordan arbejder vi videre?
Notér fra ark e :	Hvad kan du se?
Er målet opfyldt?	Hvordan arbejder vi videre?
Notér fra ark e :	Hvad kan du se?
Er målet opfyldt?	Hvordan arbejder vi videre?

Milepæle: lav en social

Læringsbog



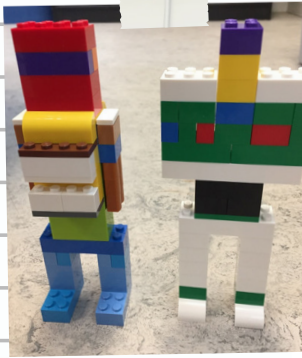
Det er en god ide, hvis du løbende indsamler materiale til en scrapbog, som kan blive til børnenes bog om samarbejde. Det vil fx sige, at du indsamler opdagelser og erfaringer, som børnene gør sig i Klub Klods - gerne sammen med børnene, hvis det giver mening. Du kan bruge fotos af børn og læringsfigurer (som du printer) eller citater fra børnene og små fortællinger nedskrevet

på post-its. Bogen kan blive jeres fælles dokumentation af børnenes sociale læringsforløb, som også kan understøtte overførslen af læringen fra Klub Klods til andre situationer. Du kan lave en læringsbog efter 6 eller 12 måneder som en afslutning eller en milepæl i jeres Klub Klods forløb. Og I kan bruge den som et stillads i børnenes videre sociale læring.

Team Toy Story

Vi fandt ud af, at det er en god ide at tænke på at være ligesom Woody eller Buzz, når man skal samarbejde.

Woody og Buzz er på samme hold, og de kan klare alle udfordringer sammen, fordi de holder sammen - altid.



Du kan lave bogen i papir eller digitalt (fx med en scrapbogsapp som cam-scanner eller i et præsentationsprogram som powerpoint). Det behøver ikke være high-tech eller grafisk elegant - bare den er meningsfuld for børnene.

Bogen giver jer mulighed for at dele jeres fortællinger og sociale strategier med andre voksne, fx forældre, lærere eller pædagoger.