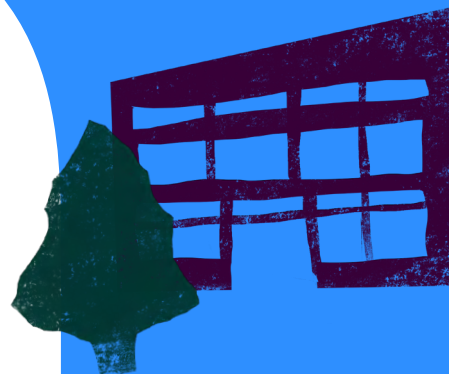


CoC.
Playful
Minds

EVALUERING PRAKSISFORTÆLLING, 2020



Co- create

PRAKSISFORTÆLLING NR. 3 FRA BILLUND BUILDS – SKABENDE VERDENSBORGERE
NÅR AHAOPLEVELSER OG FRUSTRATIONER GÅR HÅND-I-HÅND: FACILITERING AF
EN SAMSKABELSESPROCES

CO-CREATE

Praksisfortælling nr. 3 fra Billund Builds 2020

Udgivet af CoC Playful Minds

Forfatter: Laura Bruhn, CoC Playful Minds

Redaktion: Laura Bruhn, Trine Enggaard Sennels, Natasha Helene Nørup Pedersen og Karin M. Villumsen, CoC Playful Minds

Ansvarshavende redaktør: Karin M. Villumsen, CoC Playful Minds

CoC Playful Minds www.cocplayfulminds.org

Introduktion

Praksisfortællinger er fortællinger fra Billund Builds forløb i uge 5 i dagtilbud og skoler i Billund Kommune. Fortællinger beskriver udsnit af, hvordan børn og voksne undersøger, leger, idéudvikler og skaber både proces og produkter under ét fælles og overordnet tema. I 2020 under temaet Skabende Verdensborgere.

Dette er én praksisfortælling ud af en række, som skal ses i sammenhæng med den overordnede evalueringsrapport for Billund Builds – Skabende Verdensborgere.

EN STOR TAK til alle, der har deltaget og givet samtykke til, at vi har kunnet samle, systematisere og formidle fortællinger og praksisviden fra Billund Builds.

HVAD ER BILLUND BUILDS?

Billund Builds er et læringsprojekt og et læringsfællesskab mellem dagtilbud og skoler i Billund Kommune. Formålet med Billund Builds er at skabe læringsmiljøer, der fremmer børns brede kompetencer og skabende evner koblet med en dannelse som verdensborger – at være moralsk forpligtet på hinanden i fællesskaber og i verden.

I projektet får både børn og fagprofessionelle erfaringer med og forståelser for, hvordan de kan samskabe proces og produkt på en legende, kreativ og eksperimenterende måde. Billund Builds er både et hands-on projekt i én fælles uge og en platform for videndeling og kompetenceudvikling. Sammen skaber børn og voksne nye og forbundne læringsmiljøer – og er med til at give Børnenes Hovedstad indhold, betydning og udtryk.

Billund Builds er drevet af CoC Playful Minds i samarbejde med Billund Kommune og LEGO Fonden.

VISIONEN FOR BØRNEBESØG Hovedstad

"Billund er børnenes hovedstad. Her lærer børn gennem leg og er skabende verdensborgere".



Når ahaoplevelser og frustrationer går hånd-i-hånd: Facilitering af en samskabelsesproces

Der er mange måder at arbejde med temaet Skabende Verdensborgere, og for 4. årgang på Billundskolen er det med undertemaet trafik-sikkerhed. Vi er med hele ugen, da elever og lærere undersøger, idégenererer og bygger med trafiksikkerhed som overskrift.

Forløbet på Billundskolen tager udgangspunkt i børnenes allerede eksisterende hverdag og i en viden, kun børnene har, og som vi ikke kan google os til – nemlig børnenes bevægelsesmønstre i byen. I denne samskabelsesproces skaber børnene ny viden sammen, men det er ikke uden frustrationer for både lærere og elever. For der er tale om vanebrud og læring på nye måder for både børn og voksne – både til det faglige indhold og til proces, produkt og roller. Det bliver klart, at tematiske og tværfaglige forløb kræver en struktureret planlægning, tydelig rammesætning og fleksibel facilitering.

Vi er med hele ugen, da børnene med deres kammerater, lærere og Sara fra CoC Playful Minds undersøger, idégenererer og bygger med trafiksikkerhed som overskrift. Sammen med lærerne har Sara på forhånd lavet en drejebog, der skitserer et konkret undervisningsforløb, hvor børnene først undersøger egne bevægelsesmønstre, mens de øver sig i at dokumentere deres viden på en vidensvæg. Dernæst analyserer de sikre og usikre ruter og idégenererer på løsninger, for sidst på ugen at udvikle og bygge en prototype af deres løsning. Samtidig er der tale om et co-teaching-forløb, hvor lærerne har mulighed for sparring for at styrke og udvikle deres roller som facilitatorer i samskabelsesforløb med børn.

UNDERSØGELSESFASEN – HVAD ER PROBLEMET?

Mandag skal eleverne i 4. klasserne under-

søge trafiksikkerheden i byen. Sara er med som facilitator. Hun starter dagen – og de øvrige dage – med en check in, hvor både lærere og elever reflekterer over Billund Builds-temaet Skabende Verdensborgere. Eleverne forestiller

sig, at "man skal skabe noget nyt" som skabende verdensborger, og at det er "én, der hjælper med fremtiden og til at gøre verden god". Sara fortæller børnene, at de i løbet af ugen skal ud og skabe noget i Billund som de skabende verdensborgere, de er. "Hvad nu hvis det ikke bliver brugt?", er der en dreng, der spørger. Sara uddyber og forklarer, hvad børnenes input skal bruges til. At forstå meningen er én af de ting, der udfordrer gennem hele ugen.

I frikvarteret fortæller nogle drenge, at det var lidt kedeligt, det Sara fortalte om. De har svært ved at se, hvad meningen med det er, og frygten for, at det, de skal lave, ikke vil blive brugt, kommer til at følge nogle af børnene resten af ugen. Drengene har dog også mange inputs til usikre steder i byen. De vil gerne gøre noget ved rundkørslerne i byen og passe på skolepatruljerne ved at lave et lyskryds foran skolen, "for ellers bliver skolepatruljen kørt ned".

Efter frikvarteret fortsætter undersøgelsesfasen, hvor Sara starter med at facilitere en fælles brainstorm over steder i byen, som børnene bruger. Derefter følger en gruppering, hvor børnene sorterer i stederne og finder ud af, hvilke der kan høre sammen. Børnene vælger nu, hvilket område de vil arbejde med, og næste skridt er, at de skal tegne en rute fra skolen og hen til det sted i byen, de har valgt at beskæftige sig med.

I drejebogen er der taget højde for, at der vil være enkelte børn, der har svært ved at



bryde med skolens vante rammer og dermed kan blive forvirrede og måske utrygge. Der er derfor opmærksomhed på, at disse børn skal have ekstra vejledning og støtte for at forstå opgaven og skabe mening med dét, de laver.

Lærerne går rundt og hjælper børnene med at komme i gang. De giver særlig støtte og opmærksomhed til de børn, der, som forudset, reagerer med forvirring på den anderledes skoledag, hvor dagen ikke er delt op i timer og fag. Hvad skal de? Hvorfor skal de kun bygge én dag? Lærerne har på forhånd informeret dem om, at de ikke skal bygge før torsdag. "Havde vi ikke gjort det, så havde vi haft mange flere, der var frustrerede...", fortæller de.

Generelt oplever lærerne, at det er en balancegang mellem de tre faser: undersøge, idégenerere og bygge. Hvis skabefasen kommer til at fylde for meget, er lærerne nervøse for, om børnene får noget ud af det. Denne gang fylder byggedelen mindre end både lærerne og eleverne er vant til. Processen er anderledes og kalder på en tydelig men også varieret og fleksibel rammesætning, der udfordrer både lærere og elever med konstant tilpasning, øvelse, eksperimentering, nogle gange improvisering og tillid til processen.

Som mandagen går med, at børnene undersøger deres trafikmønstre, udvikles et engagement og en optagethed af at under-

søge. Det er med til at skabe forståelse for opgaven og forløbet. Da børnene har tegnet ruterne ind på deres kort, tager de ud og går ruten med lærerne. På gåturen er børnene begejstrede, for, som de siger, er det ikke noget, de plejer at gøre. De er ivrige efter at dokumentere utrygge og usikre steder, dog er der enkelte, der stadig kæmper med at forstå meningen med forløbet; de kender jo allerede trafikken i Billund, så hvorfor er det f.eks. ikke trafikken i en anden by eller et andet land, de skal lære noget om?

Undersøgelsesfasen fortsætter tirsdag, hvor børnene igen møder ind til en fælles check in efterfulgt af en præsentation af dagens program. Børnene introduceres til vidensvæggen, som de skal bruge til at skabe et dynamisk og visuelt overblik over den viden, de indsamler. De billeder, børnene tog på mandagens gåtur, tilføjes til vidensvæggen, og i løbet af dagen arbejder børnene i deres grupper videre med at forstå deres problemstilling ved at gruppere de steder, de tog billeder af.

IDÉUDVIKLINGSFASEN – LØSNINGER SKITSERES

Onsdag skal børnene idégenerere og udvikle idéer til sikkerhedszoner. Sara faciliterer endnu en check in, mens børnene er samlet i klyngen foran klasseværelserne. Børnene og lærerne har i løbet af ugen talt om bekymringerne for om dét, de laver, vil blive brugt. En lærer kommer med input til temaet, og det hjælper børnene med at se meningen med forløbet og lader til at gøre dem mere trygge. Lærerne giver udtryk for, at den fælles check in er en god ting, fordi de lægger op til noget af det, børnene skal arbejde med i løbet af dagen og hjælper til nysgerrighed og menings-skabelse: "Børnene syntes, det var fedt, det der med at skulle lave øvelserne og være samlet. De viste glæde".

Efter check in går børnene i gang med idégenereringsfasen. Nogle synes, at det er sjovt, at de selv må bestemme, hvilke idéer de finder

på, men fortæller også, at det er svært. Det kræver øvelse, støtte og vejledning fra lærerne, der hjælper grupperne i gang med idéskyer, som de skal bruge til deres idégenereringsproces. Hver af gruppernes fælles problemstilling, som de udarbejdede tirsdag, skal være i midten af skyen. Rundt om skal børnene på post-its sætte idéer til løsninger.

Processen er svær for nogle af grupperne. En elev fortæller, at han har svært ved at finde på idéer og at han ikke ved, hvad idéerne skal handle om. Han er bange for at få at vide, at de er dårlige. "Når vi skal vælge nogle ud, så vælger man jo bare sine egne idéer". Det er der mange, der vil, mener han. En lærer forsøger at hjælpe gruppen i gang og forklarer opgaven for, at drengen kan se meningen med idégenereringsprocessen. Der er dog behov for at få talt en konflikt ud først, fordi der er nogle samarbejdsvanskeligheder i gruppen. Løsningen bliver, at firemandsgruppen deles i to, og to børn idégenererer ad gangen. Da gruppen samles igen, fortæller de, at det gik bedre med at idégenerere, da de arbejdede sammen to og to. De går ikke alle sammen i klasse sammen, så de laver ikke gruppearbejde sammen normalt. Selvom det er svært for

dem at samarbejde, synes de dog også, at det er sjovt, at de kan arbejde sammen med dem, de ikke kender så godt, men som de er mere fjollede med.

Efter frokost samler læreren holdet. Han gør status og forventningsafstemmer med børnene. Børnene skal pitche deres idé om lidt. Gruppen, der tidligere havde vanskeligheder ved at arbejde sammen, har valgt at tegne deres idé i fællesskab. Læreren kommer forbi og spørger ind til tegningen, og ud fra den forklarer børnene deres idé. Lærers spørgsmål og vejledning er godt for børnene, der nu synes bedre forberedte på deres pitch, fordi de nu har haft mulighed for at afprøve og tilpasse deres pitch. Da de pitcher for hele årgangen, bruger de tegningen til at forklare, hvad deres idé går ud på, og læreren, der før sparrede med dem, støtter dem undervejs i deres pitch. Gruppen får feedback på hvad det næste bedste skridt i deres idéfase kunne være, og efterfølgende reflekterer læreren igen sammen med gruppen og spørger, hvad de tænker om deres idé nu, hvor de har fået feedback.

Idégenerering er uvant for børnene, og lærerne synes også, det kan være udfordrende at





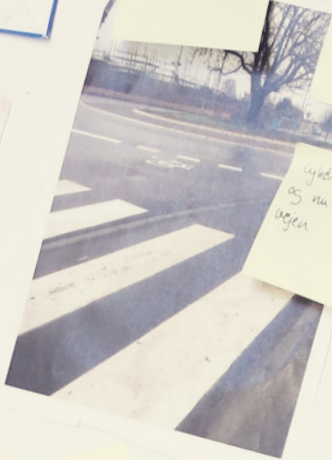
UNDERSØGE

Når lastbiler kører
der, er det usikkert
for cyklister

Det var
fakt

herovre

cykelstien fjernet
og nu er der af
vejen



Hvordan ser der ud
på stedet?

Tegn en præcis skitse
over stedet.

Placering af
cyklen på den gamle kiste

bilene er
opmærksomme

Lastbilerne mangler
plads

Når cyklerne fælder
kan de ryge ud
på vejen



"Cykelstien"
er problem. Cykelstien er
mange gange for
lastbilerne

Det er muligt

Man kan ikke
se cyklisterne



Hvordan opfører
cyklerne sig?

Gå turen og hold øje
med cyklerne -
hvad gør de og
overholder de
færdselsreglerne?



Vores problemstilling

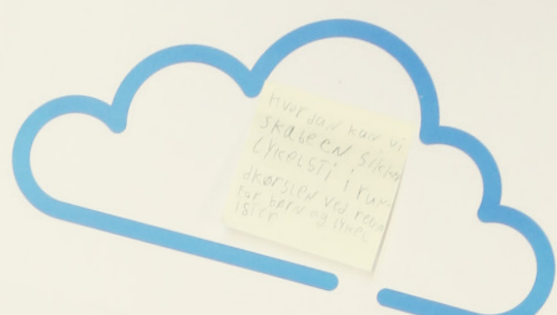
- Se på jeres billeder, undersøgelser og noter af jeres valgte sted
- Vælg 3 ting ved stedet, hvor I kan se udfordringer
- Hvilke problemer ser I? Hvilke problemer?
- Hvilke problemer har I?
- Hvilke problemer har I?

Capital of Children



IDÉUDVIKLE

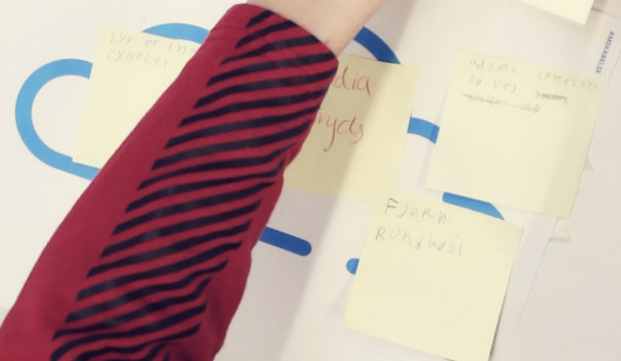
Idéskyer



Hvordan kan vi
skabe en sikket
cykelsti i rum
for berøring i
stier

SKRIV

Idéskyer



SKRIV

Idéskyer

Idéskyer

Fjern
Rønde

få børnene til at komme på idéer og skabe sammen, især i fag styret af faglige læringsmål. De nævner matematik som eksempel, hvor lærerne har svært ved at se, hvordan en idégenereringsfase kan fungere. Men i løbet af ugen får lærerne nogle ahaoplevelser og bliver inspireret til f.eks. at tænke statistik anderledes. Måske kan de tage ud og tælle biler, ligesom de gjorde med børnene på gåturen tidligere på ugen? Eller få børnene til at komme med idéer til klasseregler og samarbejde. Generelt er indtrykket, at "jo tidligere børnene lærer at arbejde på den her måde, jo nemmere må det blive for dem fremadrettet". Lærerne kan også allerede mærke en forskel på børnene i denne uge sammenlignet med i en normal skoleuge, for "der kommer mere ud af munden på eleverne i den her uge, end de oplever normalt".

Idéfasen fortsætter onsdag ved, at grupperne arbejder videre med deres idé ved hjælp af SMUT-modellen, hvor de analyserer deres idées styrker, muligheder, udfordringer og trusler, ligesom de også bruger idéfusion, idékvalificering og idévurdering. Ved at arbejde med deres idé på forskellige måder, bliver børnene klogere på deres idé og løsning til en mere sikker måde at færdes i trafikken på. Og de bliver klar til at bygge.

SKABEFASEN

- PROTOTYPER OG AFSLUTTENDE PITCH

Både børn og voksne udtrykker i løbet af ugen, at de glæder sig til skabefasen. De fleste forbinder Billund Builds med at bygge, og da de torsdag skal bygge en prototype af deres idé, er der god stemning i Living Lab på Kløvermarken i Billund, hvor 4. årgang er mødt op. Børnene arbejder gruppevis med at visualisere deres løsninger i konkrete prototyper, og lærerne leder dem igennem byggeprocessen ved at stille spørgsmål undervejs, der får børnene til at reflektere.

For lærerne giver byggefasen anledning til at se nogle andre børn træde i karakter: "Vi ser



nogle børn, der ikke er på niveau fagligt, som blomstrer i sådan en uge. De vokser ti centimeter, viser stolthed over det, de har lavet og blomstrer på en anden måde end til daglig". Her oplever lærerne, hvordan en samskabelsesproces kan bidrage til at få nogle af børnenes perspektiver frem, som de ikke kan i den normale undervisning, der er opdelt i fag.

I samskabelsesprocessen, som de intensivt har prøvet kræfter med i den her uge, spørger de børnene mere systematisk, end de normalt gør i en almindelig undervisningsuge, hvor de ikke altid får indblik i børnenes perspektiver, fortæller de. Grundigheden i at stille spørgsmål, koordinere og planlægge processen – trods tidsforbruget – for denne Billund Builds-uge er inspirerende for dem. Ofte går de nemlig for hurtigt i gang med at lave skitser og få idéer i et fag som f.eks. Håndværk & Design og glemmer, hvordan idéfasen kan åbnes op og fylde mere, som de har oplevet i denne uge.

Fredag er store pitchdag for Billundskolen, da børnene skal fortælle om deres problemstilling og vise deres løsning frem. Vidensvæggen hjælper børnene med at huske ugens forløb, deres idéer og de refleksioner, de har gjort undervejs, ligesom de bruger deres prototype til at tale ud fra.

Lærerne var i løbet af ugen bekymrede for, om børnene kunne nå i mål med at bygge en





"Hvis jeg bliver tvunget til noget, så gider jeg ikke. Det er det samme, jeg gider heller ikke rydde op på værelset, men jeg laver altid noget sjovt ud af det, og jeg har lyst til at gøre det her projekt godt og flot".

prototype, fordi de kun skulle bygge én dag og fordi undersøgelses- og idégenereringsfasen, hvor børnene først skulle finde frem til en problemstilling og dernæst udvikle en idé, blev foldet mere ud og tog mere tid, end de var vant til. I løbet af ugen fik lærerne dog en erfaring med at mærke en tillid til processen og fik en bevidsthed om, at det ikke nødvendigvis er produktet, der er et mål i sig selv, men at det også handler om processen i den samskabende læringstilgang. Der ligger en del læring for børnene i at undersøge, idégenerere, analysere, kvalificere og samarbejde. Lærerne fandt også ro, da de fredag så, hvordan de frustrationer både de selv og børnene oplevede i løbet af ugen, blev forløst, da alle grupper formåede at pitche deres idé og vise deres prototype frem.

SAMSKABELSE SOM LÆRINGSTILGANG – HVAD HAR DE SÅ LÆRT?

Samskabelse involverer et forløb med børn og voksne omkring en fælles sag med udgangspunkt i konkrete metoder og samskabelses-trekanten, der opdeler samskabelsesprocessen i tre faser: Undersøge, idéudvikle og skabe. I løbet af uge 5 oplevede lærere og elever, hvordan både ahaoplevelser og frustrationer går hånd-i-hånd. Det kan være svært at rammesætte og facilitere en samskabelsesproces, som gør børn engagerede og giver mening for dem. Det kræver tid til planlægning og løbende koordinering, hvilket ifølge lærerne i sig selv er en udfordring.

Men når det lykkes, ser vi også, hvordan det resulterer i ahaoplevelser for både elever og

lærere. Frustrationer, der overvindes, er en læringsgevinst, som både børn og voksne fra Billundskolens 4. årgang oplevede i uge 5. Og det kræver øvelse, opmærksomhed og refleksion at lære på nye måder.

Da en gruppe elever bliver spurgt til, hvad de har lært i løbet af ugen, fortæller de, at de har lært at samarbejde, og at de synes, det er sjovt, når de selv er med til at bestemme: "Hvis jeg bliver tvunget til noget, så gider jeg ikke. Det er det samme, jeg gider heller ikke rydde op på værelset, men jeg laver altid noget sjovt ud af det, og jeg har lyst til at gøre det her projekt godt og flot". Andre fortæller, at de har lært at finde på idéer, at samarbejde med venner, at man skal holde fast i det, man tænker og at arbejde sammen med nogen, de ikke plejer at arbejde sammen med.

Lærerne er gennem samarbejdet med Sara som facilitator blevet inspireret til at udfolde undersøgelses- og idégenereringsfaserne forud for skabefasen, ligesom de har fået indblik i elevernes perspektiver igennem forskellige samskabende metoder. Derudover er de også blevet bevidste om, hvordan en løbende støtte og vejledning for eleverne er vigtige for at fastholde dem og få projektet til at give mening for dem. For giver det mening at lave noget, hvis det ikke bliver brugt? Det var børnene bekymrede for, men i slutningen af ugen fortæller flere af eleverne, at de i løbet af ugen følte, de blev lyttet til og syntes, at projektet var en god idé, som de ikke lavede uden grund.



LÆS MERE

- **Find metoderne i Tools 8-100 år:**
<https://www.cocplayfulminds.org/videnlab/toolbox/>

