

Projektbeskrivelse: Legende læring – sammenhæng for 4-9-årige børn

6. januar 2020

Marie Elisabeth Andersen
MAEA@kl.dk
Tlf.: 51 85 89 26

Indledning og formål

LEGO Fonden og KL har indgået et 3-årigt samarbejde for at styrke sammenhængen for de 4-9-årige børn fra dagtilbud til indskoling gennem legende læring. Projektet vil involvere seks kommuner, der er optaget af at styrke overgange og sammenhænge for børn fra dagtilbud til indskoling.

Projektet "*Legende læring – sammenhæng for 4-9-årige børn*" vil med legende læring styrke overgange og sammenhæng for børnene og udvikle tilgange til læring. Projektet skal desuden styrke samarbejdet mellem pædagoger, lærere, forældre, ledelserne i de enkelte institutioner og kommunerne. Derudover vil projektet understøtte samarbejdet på tværs af de deltagende kommuner.

Projektets formål er således at styrke sammenhæng for de 4-9-årige børn gennem udvikling og anvendelse af tilgange, der involverer legende læring, samt samarbejde mellem forældre og fagprofessionelle.

Projektet administreres af KL og finansieres af LEGO Fonden. Projektet er således gratis at deltage i for kommunerne, og dele af kommunens udviklingstid finansieres ligeledes af LEGO Fonden. Projektet vil fungere som pilotprojekt, der senere kan spredes til andre kommuner.

Baggrund

Overgangen mellem dagtilbud og indskoling udgør i dag en betydelig ændring for barnet, bl.a. fordi tilgangene til læring i dagtilbud og indskoling ofte er forskellige.

Projektets forforståelse er, at ved at anvende legende læring i både dagtilbud og indskoling kan der skabes en større oplevelse af sammenhæng for barnet i overgange.

Projektet søger gennem kapacitetsopbygning i deltagerkommunerne at adressere tre udfordringer:

- **Lige muligheder for 4-9-årige børn** – *Forbedr børns muligheder for at lære gennem leg, som er faciliteret af fagprofessionelle.*
- **Samarbejde om sammenhæng** – *Styrk samarbejdet mellem de voksne omkring børnene, for at sikre brede færdigheder for skoleparathed og bedre vilkår for sammenhæng i børns overgang fra dagtilbud til indskoling.*

- **Styrk elevernes engagement og motivation for læring –**
Understøt nysgerrighed og motivationen for livslang læring gennem legende læring.

Udover at styrke kompetencerne i den enkelte kommune, er ambitionen også at skabe bedre samarbejde på tværs af kommunerne.

Projektets resultater

Ved at deltage i projektet forventes kommunen opnå en række resultater og effekter, som vil komme kommunens pædagoger, lærere, forældre, børn og forvaltning til gode.

- Børnene vil opleve en mere sammenhængende og genkendelig tilgang til læring fra dagtilbud til indskoling.
- Forældrene får færdigheder til at facilitere legende læring i hjemmet, for at understøtte barnets overgang og læring.
- Lærere og pædagoger vil udvikle og anvende en fælles pædagogisk og didaktisk tilgang til at sikre barnets oplevelse af sammenhæng.
- Lærere og pædagoger vil udvikle et samarbejde med forældre samt brugbare metoder og tilgange til legende læring i hjemmet.
- Deltagerkommunerne vil udvikle og implementere tilgangen til legende læring på en måde, så den fortsat kan anvendes i kommunen efter projektet er slut.

Hvad forpligter kommunen sig til ved at deltage i projektet?

For at projektet skal kunne indfri sine resultater, skal de deltagende kommuner indgå aktivt, motiveret og dedikeret i forløbet.

Ved at deltage i projektet forpligter kommunen sig derfor til at blive i projektet alle tre år, hvor projektet forløber, og til derudover at samarbejde i perioden op til og umiddelbart efter projektforløbet.

Kommunen forpligter sig også til at afsætte de nødvendige ressourcer til at gennemføre projektet – se beskrivelsen nedenfor.

Kommunen forpligter sig også til fremadrettet at arbejde med legende læring samt at inkorporere tilgangen i kommunens strategiske arbejde.

Projektets omfang og ressourcetræk

Projektet involverer fra hver af de deltagende kommuner to dagtilbud og to skoler, der i forvejen samarbejder om overgange.

Det forventes, at deltagerne i projektet på medarbejderniveau er pædagoger med ansvar for de ældste børn ("skolegruppen") i de udvalgte daginstitutioner, samt lærere og pædagoger, der arbejder i indskolingen (0., 1. og 2. årgang) på de udvalgte skoler. Disse medarbejdere forventes at deltage i relevante projektaktiviteter henover projektets løbetid. Derudover

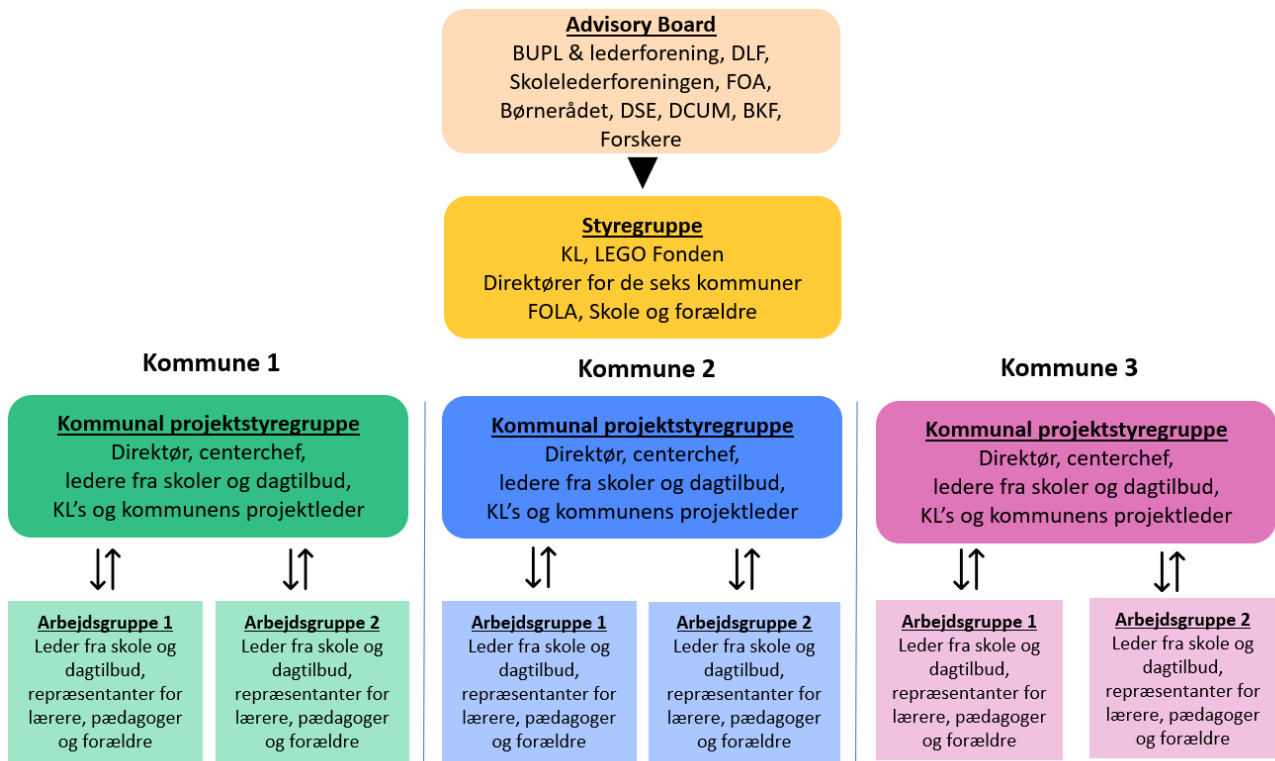
deltager et udsnit af børnene, der er inden for målgruppen i perioden, samt deres forældre.

Kommunen må påregne at afsætte tid hos de involverede ledere og medarbejdere som angivet i den overordnede tidsplan. LEGO Fonden finansierer op til 600.000 kr. af kommunens tidsforbrug til projektet, fx den lokale projektleders tid til at administrere projektet samt dele af lærere og pædagogers tid til at deltage i projektaktiviteter.

Det nærmere deltagerantal fra jeres kommune aftales nærmere i dialog mellem kommunen, KL og LEGO Fonden, så der sker den bedst mulige afvejning mellem driften i skoler og dagtilbud og bæredygtigheden i projektet.

Projektets organisering

Projektets organisering er illustreret i nedenstående figur:



Tværgående styregruppe

Projektet har en tværgående styregruppe bestående af direktørerne på børneområdet fra de seks kommuner, projektlederne fra KL og LEGO Fonden samt repræsentanter fra Skole og Forældre samt FOLA. Styregruppens opgave er at sikre fremdrift i projektet på tværs af de seks kommuner. Styregruppen mødes ca. 3 gange om året i projektperioden.

Advisory board

Projektets styregruppe vil blive rådgivet af et *advisory board*, som vil bestå af interessenter som bl.a. repræsentanter ledere, medarbejdere og forældre samt børnenes perspektiv, og derudover to forskere.

Projektledere

KL tilknytter en konsulent til hver kommune, som agerer projektleder sammen med en lokal projektleder i kommunen. KL-konsulenten har ansvaret for at tilpasse projektet til den enkelte kommunes kontekst og sikre fremdrift og udvikling. Kommunens lokale projektleder har ansvaret for at koordinere aktiviteter i kommunen. Kommunens lokale projektleder kan fx være en udviklingskonsulent fra forvaltningen.

Projektstyregruppe i kommunen

Projektet styres i den enkelte kommune af kommunens projektleder i samarbejde med KL-projektlederen og en projektstyregruppe. I projektstyregruppen sidder i udgangspunktet kommunens direktør for området, dagtilbuds- og skolechefen samt lederne for de deltagende institutioner og skoler.

Projektstyregruppen har ansvaret for at forankre projektet i kommunen og at sikre sammenhæng i projektet mellem de forskellige niveauer – forvaltning samt ledere og medarbejdere i institutionerne og på skolerne. Projektstyregruppen mødes efter behov, men i udgangspunktet omkring 4 gange årligt.

Arbejdsgrupper

Sidst men ikke mindst vil der være arbejdsgrupper på tværs af kommunens deltagende institutioner i samarbejde med lærere, pædagoger og forældre. Formålet med arbejdsgrupperne er at sikre engagement og forankring i institutionerne og på skolerne, samt at medarbejdernes faglige viden bringes i spil i projektstyregruppen. Arbejdsgrupperne mødes efter behov – fx i forlængelse af møder i projektstyregruppen og/eller projektaktiviteter.

Projektets aktiviteter og tidsplan

Projektet vil forløbe fra marts 2020, hvor de lokale projektstyregrupper bliver etableret, og indtil starten af 2023, hvor de afsluttende aktiviteter vil blive afviklet og evalueringen foretaget. Nedenfor er projektets faser og aktiviteter beskrevet nærmere.

1) Opstartsfasen (marts - oktober 2020)

I opstartsfasen etableres projektorganisationen i den enkelte kommune. Kommunens projektleder er ansvarlig for dette sammen med den tilknyttede KL-projektleder.

Som noget af det første skal der foretages en baselineundersøgelse i kommunen, som afdækker kommunens nuværende praksis på området. Denne undersøgelse foretages af ekstern evaluator og forventes at finde sted i marts-april 2020. Se mere i afsnittet om evaluering.

Næste skridt i projektet er at afholde en række opstartsaktiviteter i kommunen for forskellige aktører. Opstartsaktiviteterne skal dels skabe fælles forståelse, ejerskab og motivation for projektet og tilgangen legende læring og dels informere om projektets forløb og aktiviteter. Der afholdes følgende opstartsaktiviteter:

Kick-off for politikere og topledere: Der afholdes en workshop med politikere, direktion og chefgrupper med fokus legende læring. Workshopen

rundes af med en debat om, hvorledes leg og læring kan tænkes ind i kommunale strategier.

Kick-off for ledere og medarbejdere: Lærere, pædagoger, udviklingskonsulenter og institutions- og skoleledere inviteres til en kick-off, hvor de får viden om projektet og dets aktiviteter. Derudover vil der være en introduktion til legende læring. Denne aktivitet vil blive afholdt tværkommunalt i hhv. Øst- og Vestdanmark, så medarbejdere og ledere fra tre af de deltagende kommuner mødes ved arrangementet.

Kick-off for forældre og børn: Forældre og børn introduceres til legende læring og forskningen bag. Kick-off skal understøtte forældrenes refleksion over, hvilke værktøjer de kan have brug for til at støtte barnets læring. Kick-off forbereder også forældrene på de aktiviteter, de inviteres til at deltage i undervejs i projektet.

Uddannelsesforløb for Play Heroes: Som understøttende program til projektet, skal udvalgte medarbejdere gennemføre et tredages uddannelsesforløb i legende læring. Disse medarbejdere kan med fordel være konsulenter, der supporterer dagtilbud og skoler. Forløbet skal medvirke til at skabe en bæredygtig forandring i kommunen.

Under forløbet uddannes konsulenterne som Play Heroes. En Play Hero vil efterfølgende være i stand til at gennemføre Legende læring workshops med ledelser, medarbejdere og forældrebestyrelser. I løbet af projektperioden forpligter kommunen sig til at afholde legende workshops for alle medarbejdere i dagtilbud og indskoling.

Aktiviteter i opstartsfasen	Deltagere fra kommunen	Forventet tidspunkt
Etablering af lokal projektorganisation og opstartsmøde	Direktør, centerchefer, ledere og lokal projektleder	Marts 2020
Baselineundersøgelse ifm. evaluering	Udvalgte medarbejdere, forældre og børn	Marts – april 2020
Kick-off for politikere og topledere	Politikere og topledere	Maj – juni 2020
Kick-off for ledere og medarbejdere	Medarbejdere, ledere og forvaltning	Aug – sep 2020
Kick-off for børn og forældre	Forældre og børn	Sep - okt 2020
Uddannelsesforløb for Play Heroes	Udvalgte medarbejdere, fx udviklingskonsulenter	Sep 2020

2) Udviklingsfase (ultimo 2020 – medio 2021):

I udviklingsfasen påbegyndes udviklingsaktiviteterne i projektet. Denne fase har fokus på samskabende metoder for at inddrage medarbejdere, forældre og børn bedst muligt. I udviklingsfasen foregår følgende aktiviteter:

Udviklingsworkshop: På workshoppen faciliteres en samskabende proces med lærere, pædagoger og forældre. Der vil være fokus på, at forældre kan formidle oplevelser med deres barns overgang, og hvorledes de ønsker sig

inddraget i deres barns udvikling og læring. Dermed skabes fundamentet for lærere og pædagogers arbejde med at udvikle nye metoder og værktøjer.

Læringsdage: Der afholdes tre læringsdage for lærere og pædagoger. Formålet med læringsdagene er at kapacitetsopbygge og undervise lærere og pædagoger i legende læring. Læringsdagene vil bl.a. indeholde ekspertoplæg og workshops, der demonstrerer tilgange til legende læring. Lærere og pædagoger skal bruge denne viden under aktionslæringen.

Læringsdagene har således fokus på at:

- Opbygge viden om legende læring
- Undersøge måder at anvende legende læring i praksis
- Facilitere, hvordan de nye ideer og metoder kan inkorporeres i lærere og pædagoger pædagogiske og didaktiske praksis.

Læringsdagene afholdes i den enkelte kommune og tidspunktet for afholdelse aftales nærmere med kommunens projektstyringsgruppe.

Aktiviteter i udviklingsfasen	Deltagere fra kommunen	Forventet tidspunkt
Udviklingsworkshop	Lærere, pædagoger og forældre	Ultimo 2020
Læringsdage	Lærere og pædagoger	Ultimo 2020 – medio 2021

3) Aktionslæringsfase (primo 2021 – medio 2022)

Aktionslæring:

Projektet faciliterer et aktionslæringsprogram for udvalgte professionelle i dagtilbud og indskolingen. Aktionslæring handler om at skabe forandring i den faktiske praksis ved at skabe og anvende legende tilgange til læring.

Aktionslæringsforløbet indledes med en introduktion til forskningsbaseret viden om legende læring for at skabe et fælles billede og inspiration hos de deltagende medarbejdere. Herefter deltager medarbejderne i aktionslæringsprocesser, som foregår i deres egen praksis.

Under aktionslæringsforløbet vil medarbejderne med input fra forældrene udvikle nye pædagogiske aktiviteter, der kan engagere børnene og øge børnenes muligheder for at lære gennem leg. Medarbejderne vil også udvikle en række værktøjer, som kan understøtte disse aktiviteter. Værktøjerne vil indeholde specifikke vejledninger til forældre, så forældrene sammen med børnene kan lege videre og dermed bruge legende læring i hjemmet.

Medarbejdere og forældre kan dermed bruge de udviklede værktøjer til at samarbejde om legende læring og til at sikre en sammenhæng for børnene mellem dagtilbuddet, indskolingen og hjemmet.

Aktionslæringsforløbene aftales nærmere med kommunens projektstyringsgruppe.

Midtvejsseminar: På midtvejsseminaret samles de deltagende kommuner for at udveksle erfaringer og danne netværk. Her identificeres muligheder og udfordringer for synergier, inspiration og løsninger.

Midtvejsevaluering: Ekstern evaluatør foretager en midtvejsevaluering med fokus på implementering og tidlige virkninger. Se mere i afsnittet om evaluering.

Aktiviteter i aktionslæringsfasen	Deltagere fra kommunen	Forventet tidspunkt
Aktionslæring	Ledere, medarbejdere, forældre og børn	Primo 2021 – medio 2022
Midtvejsseminar	Repræsentanter fra alle seks kommuner	September 2021
Midtvejsevaluering	Udvalgte medarbejdere, forældre og børn	Ultimo 2021 – primo 2022

4) Afslutningsfase (ultimo 2022)

Strategiudvikling: Som afslutning på projektet skal kommunen udvikle en strategi for, hvordan tilgængeligheden til legende læring kan forankres i kommunens overgange fra dagtilbud til indskoling.

Afsluttende seminar: På det afsluttende seminar samles de deltagende kommuner for at udveksle erfaringer og dele udviklede metoder og værktøjer. Afslutningsseminaret vil have fokus på metodernes fortsatte bæredygtighed i de enkelte kommuner og mulighederne for at sprede tilgange for legende læring til andre kommuner.

Slutevaluering: Ekstern evaluatør foretager en slutevaluering med fokus på virkninger særligt i et børneperspektiv. Se mere i afsnittet om evaluering.

Aktiviteter i afslutningsfasen	Deltagere fra kommunen	Forventet tidspunkt
Strategiudvikling	Ledelse og politikere	Ultimo 2022
Afslutningsseminar	Repræsentanter fra alle seks kommuner	Ultimo 2022
Slutevaluering	Udvalgte medarbejdere, forældre og børn	Ultimo 2022 – primo 2023

Evaluering af projektet

Sideløbende med projektet gennemføres en evaluering for at kortlægge sammenhængen mellem aktiviteter og effekter. Evalueringen varetages af en ekstern virksomhed finansieret af LEGO Fonden.

Ekstern evaluator indsamler data i kommunen løbende i projektperioden. Overordnet vil evalueringsaktiviteterne i den 3-årige projektperiode se således ud:

- **Forår 2020:** Baselineundersøgelse til kortlægning af referencepunkt for potentielle virkninger.
- **2021/22:** Midtvejsevaluering med fokus på implementering og tidlige virkninger.
- **2022/23:** Slutevaluering med fokus på virkninger særligt i et børneperspektiv.

Dataindsamlingen vil involvere repræsentanter fra projektets målgruppe, dvs. børn, forældre, lærere, pædagoger, ledere og ansatte i forvaltningen. Dataindsamlingen vil bestå af interviews, spørgeskemaer og observationer af lærere, pædagoger og børn.

Der vil i evalueringen være stort fokus på at anvende kreative metoder til dataindsamlingen, ikke mindst når børnene skal inddrages. Dette for at sikre at deltagelse i evalueringen både af børn og voksne opleves som en naturlig del af projektet samt at data bliver så nuancerede og valide som muligt.

Projektets forandringsmodel

Projektet er bygget op omkring en forandringsmodel, som tydeliggør projektets aktiviteter og forventede resultater på tværs af kontekster.

Forandringsmodellen er vist på næste side.

