

Den inneboende potentialen i att **lära genom lek** i skolan

Bygga självförtroende genom att utveckla holistiska färdigheter

Behovet av att **lära genom lek**

Ökat fokus på att mäta resultat

LEGO Foundation publicerade nyligen resultatet från ett femårigt forskningsprojekt, där man närmare undersökte möjligheten att förbättra läroplanerna genom att främja lärande genom lek. Studien visar att lärare runtom i världen under de senaste fem årtiondena, har strävat efter att undervisa STEAM-ämnen, som blir allt viktigare i takt med att innovationskraften och arbetsmarknaden utvecklas. Betoningen på STEAM-ämnas innehåll har lett till ökad användning av didaktiska metoder och starkare fokus på mätbara akademiska prestationer. Men fokuset på det mätbara har inneburit att lärarna har haft mindre tid för att främja holistiska färdigheter – social, känslomässig, fysisk och kreativ kompetens – som är nödvändiga för att skapa ett livslångt lärande.

Positiva effekter av lärande genom lek

Lärande genom lek är en väl etablerad metod för att utveckla holistiska färdigheter under de tidiga inlärningsåren. Det finns tydliga bevis för att metoden är framgångsrik, men trots det har många lärare minimerat möjligheten till lekfullt lärande, till förmån för ett didaktiskt synsätt. Vissa pedagogikforskare

menar att en sådan omkalibrering inte är ändamålsenlig, då experter har fastställt att "lärande genom lek stöder utvecklingen av tidig läs- och skrivkunnighet samt räkneförmåga på ett integrerat sätt, samtidigt som barnens sociala, känslomässiga, fysiska och kreativa färdigheter odlas". (Marbina, Church och Tayler, 2011).

Är lärande genom lek effektivt för elever i alla åldrar?

Eftersom "lek" är så starkt förknippat med förskolan och perioden före skolgång, har det knappast forskats något alls kring fördelarna med lärande genom lek i grundskolan. Under femårsprojektet upptäckte LEGO Foundation att begrepp som "lek" eller "lekbaserat lärande" knappast förekom alls när det gäller barn över åtta år. En viktig fråga blev då vilken roll lärande genom lek kan ha när det gäller att förbereda elever i grundskolan för framtida utbildningar och yrkesroller.

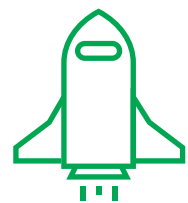
Definition av **lärande genom lek**

Spänningsområdet mellan "leka" och "lära"

"Lek" och "lärande" ses ofta som två motsatsbegrepp. Lek är något roligt som små barn sysslar med, medan lärande är en allvarigare uppgift för

Tekniska framsteg kommer att i hög utsträckning förändra hur vi lever och utvecklas i framtiden.

De kommer även att leda till förändringar beträffande hur vi förbereder barnen för att lyckas i framtiden. För lärarna blir det viktigt att göra en övergång från att överföra kunskap, till att forma en bredare uppsättning av färdigheter, och i slutändan bygga självförtroende för eget lärande. Starkt engagerande, praktiskt och lekfullt lärande är ett sätt som lärarna kan använda för att hjälpa barnen att uppnå detta mål.



"Lärande genom lek stöder utvecklingen av tidig läs- och skrivkunnighet samt räkneförmåga på ett integrerat sätt, samtidigt som barnens sociala, känslomässiga, fysiska och kreativa färdigheter odlas."

– Marbina, Church och Tayler, 2011

äldre barn. Ibland är det därför som pedagogerna hellre väljer didaktiska metoder när de förväntas få elever att prestera standardiserade resultat på kognitiva tester.

Uttrycket "lärande genom lek" kan leda tankarna till "fri lek", men forskningen visar att lärande genom lek i skolan oftare innebär "att kombinera lekfull elevstyrd aktivitet med lärar- eller vuxenstött vägledning fram till ett inlärningsmål" (Weisberg, Hirsh-Pasek och Golinkoff, 2013). Detta inkluderar bland annat frivillig lek, vägledad lek, bygglek, kollaborativ lek, lärande genom spel, fysiska aktiviteter och digitala spel.

Fem viktiga egenskaper hos lärande genom lek

I samarbete med experter från fyra universitet har LEGO Foundation fastställt fem egenskaper som definierar lärande genom lek. De fem egenskaperna finns hos lärande som är:

1 Meningsfullt – när eleverna kan göra relevanta kopplingar mellan nya erfarenheter och saker som de redan känner till. Integrerade metoder är meningsfulla när de är utformade för att innehålla relevanta och engagerande uppgifter, undersökande frågor och tankeväckande och intressanta problem eller projekt som får eleverna att vilja ta reda på mer. Integrerad pedagogik är utformad för att inkludera processer som ger tydligare mening, ställer frågor om tidigare erfarenheter och ger en stark grund för att vägleda eleverna från det som är känt fram till det som de inte redan kunde eller visste.

2 Socialt interaktivt – när eleverna arbetar tillsammans i grupp och använder strategier som har utformats för att maximera nyttan av kooperativt lärande. När inläring sker i nya och varierande miljöer och sammanhang, eller i grupp kring en gemensam aktivitet eller ett experiment, kan det utöka barnens nätverk och riva ner barriärer mellan individer och grupper. Barriärer som ibland är skapade i konventionell klassrumsmiljö.

3 Aktivt engagerande – när eleverna måste fatta beslut, stora eller små, kring innehållet eller de processer som ingår i deras lärande. Aktivt engagemang uppstår när eleverna är djupt koncentrerade, när de förlitar sig på och hjälper varandra, och när läraren ger vägledning fram till formulerad förståelse och nya färdigheter genom att fråga och ifrågasätta snarare än enbart genom explicit undervisning. Ett aktivt engagemang har tre dimensioner: känslor om lärandet (affektivt), åtgärder för lärandet (beteendemässigt) och tänkande/bearbetning i inlärningskontexten (kognitivt). Engagerade elever visar motivation och engagemang för sitt lärande, och vill ofta gå bortom fastställda mål och förväntningar.

4 Iterativt – när eleverna har möjlighet att utforska och undersöka nya begrepp. Att försöka, misslyckas och försöka igen. När eleverna delar med sig av sina idéer till varandra, när de reviderar och kalibrerar sitt tänkande baserat på testning, när de provar möjligheter och uppdaterar hypoteser. Som lärare kan man uppmuntra iteration

genom att vägleda eleverna med hjälp av riktade frågor, ledtrådar, tips och modeller.

5 Roligt – när eleverna är nyfikna, vill lära sig nya saker och övervinna utmaningar genom positiv interaktion med kamrater och läraren. Kännetecknande är intresse och motivation; att ställas inför beslutssituationer och ha möjlighet att välja; att få lära sig i olika sammanhang och miljöer; att kunna relatera till innehållet och att kunna känna sig säkra och trygga med sitt lärande.

Fem färdigheter för holistisk utveckling hos barn

Lärande genom lek hjälper barnen att utveckla djupare förståelse och en bredare uppsättning av färdigheter som behövs för att de ska lyckas med sina karriärer och utbildningar i framtiden. Sådana färdigheter är, enligt LEGO Foundations definition:

1 Kognitiva färdigheter – att kunna koncentrera sig, lösa problem och tänka flexibelt genom att lära sig att hantera komplexa uppgifter och bygga effektiva strategier för att identifiera lösningar.

2 Emotionell kompetens – att kunna förstå, hantera och uttrycka känslor genom att bygga självkännedom och hantera impulser, samt att hålla sig motiverad och känna sig trygg inför svårigheter.

3 Fysiska färdigheter – att vara fysiskt aktiv, förstå rörelse och rymd genom att träna sensomotoriska färdigheter, utveckla rumsförmåga och förståelse samt hålla sig aktiv och främja en sund kropp.

4 Sociala färdigheter – att kunna samarbeta, kommunicera och förstå andras perspektiv genom att dela idéer, förhandla om regler och bygga empati.

5 Kreativa färdigheter – att kunna komma på idéer samt uttrycka och omvandla dem till verklighet genom att skapa samarbeten, symbolisera och representera idéer och ge andra människor meningsfulla upplevelser.

Främja lärande genom lek

I LEGO Foundations forskningsprojekt utvärderades sammanlagt fler än 50 utbildningsmetoder som har koppling till effektiva inlärningssätt, och man identifierade åtta pedagogiska metoder som alla kan kallas "integrerade" eftersom de kombinerar elevstyrt, lärarstyrt och lärarguidat lärande. Dessa integrerade pedagogiska metoder – aktivt lärande, kooperativt och kollaborativt lärande, erfarenhetsbaserat lärande, guidat upptäcktsbaserat lärande, forskningsbaserat lärande, problembaserat lärande, projektbaserat lärande och Montessori-utbildning – valdes eftersom de härrör från samma konstruktivistiska inlärningsteorier. Dessa integrerade pedagogiker granskades sedan beträffande empirisk bevisning från flera projekt, för att kunna identifiera i hur hög grad de stöder elevernas

resultat som en kombination av färdigheter och kunskaper.

Resultatet visar att de integrerade pedagogikerna har många egenskaper gemensamt med lärande genom lek. Man kan dra slutsatsen att lärande genom lek är en integrerad pedagogik, som kan ses som mycket ändamålsenlig för att bygga en bredd av färdigheter vid sidan av det akademiska innehållet, samtidigt som elevernas engagemang är högt. Eleverna tycker om att studera och lära sig, och drar samtidigt nytta av sina färdigheter och kunskaper.

Vikten av elevinflytande

Lärande genom lek – liksom de integrerade pedagogikerna i LEGO Foundations forskningsprojekt – ökar elevengagemanget eftersom lärarstyrt lärande, lärarguidat lärande och elevstyrt lärande kombineras, vilket i slutändan uppmuntrar barnen och läraren att tillsammans delta aktivt i inlärningsprocessen.

- **Lärarstyrt lärande** – ger en inledande inramning och explicit undervisning vid behov
- **Lärarguidat lärande** – att förstärka och stödja vid lämpliga tillfällen
- **Elevstyrt lärande** – att eleven fattar egna beslut om innehållet och inlärningsprocessen

Victorian Early Years Learning and Development Framework (VEYLDF), där tre strängar i en spiralform representerar lärarstyrt lärande, lärarguidat lärande och elevstyrt lärande, förstärker ytterligare vikten av att blanda de olika teknikerna – de olika strängarna i spiralen förstärker varandra.

När den elevstyrda komponenten av lärandet finns med, fattar eleverna genuina beslut om vad och hur man ska lära sig, de ställer frågor och framför åsikter och de har frihet att söka resurser och information samt tid för att "inleda lärandet felaktigt" men sedan övervinna det.



Lekbaserat lärande och andra metoder, som frågebaserat lärande, aktivt lärande och erfarenhetsbaserat lärande, baseras på samma inlärningsteorier. Centralt för dessa teorier är tanken att lärare och elever arbetar tillsammans för att utforma och konstruera kunskap. Inlärningsmiljöerna är avsiktligt utformade för att maximera möjligheterna att främja kreativitet, samverkan, experimenterande och en önskan att lära sig.



Fig. 1 – Integrerade undervisnings- och inlärningsmetoder

(Återgivning från Victorian Early Years Learning and Development Framework, Department of Education and Training, 2016, sid. 15)



Om emotionella, sociala, kreativa och fysiska färdigheter har lika stor betydelse för att generera kognitiva färdigheter, måste de ha en framträdande plats i läroplaner och vid utvärdering.

Blicka framåt

Möjliggöra djup över bredd

Att lära genom lek ger också barnen tid och utrymme för att till fullo utforska STEAM-ämnena. LEGO Foundations forskningsstudie visar att barnen, för att uppnå så bra resultat som möjligt, bör lära sig från flera ämnesområden parallellt, och koppla samman undervisningens begrepp och innehåll med saker som de upplever i verkligheten. För att uppnå detta är det viktigt att engagera eleverna aktivt, låta dem arbeta tillsammans och lära sig genom att utföra.

Att ta till sig nya utvärderingsmetoder

Lärande genom lek främjar utveckling av holistiska färdigheter, men det är viktigt att utvärderingsmetoderna anpassas. För närvarande är utvärderingsmetoderna i högre grad inriktade på kognitiva resultat. LEGO Foundations studie visar att utvärdering vid lärande genom lek bör ske på ett flerdimensionellt sätt, med hänsyn till både kognitiva och icke-kognitiva färdigheter och med betoning på hur eleverna tillämpar sina kunskaper i en rad olika sammanhang. Lärarna bör utforska följande tre utvärderingsdimensioner:

- Utvärdering av intellektuellt ambitiösa resultat

- Utvärderingsverktyg, riktlinjer och matriser som synliggörs och förklaras för eleverna, eller kanske till och med utvecklas i samverkan med dem

- Formativa utvärderingar i form av återkoppling under projektplanering och -utveckling

Tips för vidare utforskning

LEGO Foundations studie ger ett meningsfullt ramverk för lekbaserat lärande och undervisning som förmedlar en rad färdigheter och har bred tillämpbarhet inom grundskolan. Studien presenterar också ett antal möjligheter till vidare utforskning, bland annat nya mätvärden för att utvärdera icke-kognitiva färdigheters effekt, information för att förstå hur man kan påbörja och trappa upp till mer lekbaserade eller integrerade pedagogiker samt hur och var digital teknik används för att stödja ett effektivt genomförande.

I takt med de allt snabbare tekniska framstegen, ökar behovet av att övergå från kunskapsinhämtning, till att forma en bredare uppsättning av färdigheter och bygga självförtroende för egenstyrt lärande. Engagerande, praktiskt, lekfullt lärande är ett av de viktigaste sätten för lärarna att förbereda eleverna inför framtiden, men också se till att de verkligen utvecklas.

Hela rapporten, och den kompletta listan av analyserade resurser, finns på [LEGOfoundation.com/schoolslearnthroughplay](https://legofoundation.com/schoolslearnthroughplay).

Marbina, L., Church, A. och Tayler, C. (2011). Victorian Early Years Learning and Development Framework: Rapport: Practice principle 6: Integrated teaching and learning approaches. Hämtad från State of Victoria, Department of Education and Training website: <https://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/eviintegrateac.pdf>

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K. och Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7, 104–112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2020 The LEGO Group.