Netværksdag
Leg - krop - teknologi

Den 29. april 2011 kl. 9.15 - 15.15 på Syddansk Universitet

- Del og få viden om børn, leg, læring, krop, bevægelse, landskaber og teknologi
- Deltag i udviklingen af fremtidens netværk om "Active Living Technologies"

Oplæg, speeddatingworkshop og netværksaktiviteter!

Henning Eichberg, forsker ved SDU // Helle Skovbjerg Karoff, forsker ved DPU og ved Playware // Tyge Mortensen, facilitator og indehaver af kreativproces.dk

UNIVERSITY COLLEGE Lillebælt

kids n' tweens

SYDDANSK UNIVERSITET

Program

9.15 **Velkomst og kaffe**
Introduktion til dagens program v/ lab-leder Lars Elbæk og forskningsleder Bjarne Ibsen

9.30 **Fra legepraksis til legefilosofiske spørgsmål**
V/Henning Eichberg leder af legeforskningen på Institut for Idræt og Biokmekanik, Syddansk Universitet

10.30 **Markedsplads i hal 2 for speeddating og præsentation af legeforskningsprojekter samt lege- og læringsgadgets**
Faciliteret/ af Tyge Mortensen

12.15 **Frokost i restauranten på Syddansk Universitet**

13.00 **Leg som stemningspraksis**
V/Helle Skovbjerg Karoff, forsker i leg ved Danmarks Pædagogiske Universitetsskole

13.45 **Opsamling v/facilitator Tyge Mortensen**

14.00 **Active Living Technologies**
Oplæg til debat om et fremtidigt "Active Living Technologies" netværk v/Jørgen Jakob Friis, Kristian Mondrup, Bjarne Ibsen og Jørgen Povlsen. Diskussion i grupper. Efterfølgende plenum-debat

15.00 **Kaffe og afrunding**
v/ mødefacilitator Tyge Mortensen

15.15 Tak for i dag. Lidt frugt at køre hjem på.

Henning Eichberg
Professor på Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet

Leg er et plus-ord i det praktisk-pædagogiske felt – især hvor man udvikler "Leg og læring", "Legens rum" og "Leg og teknologi". I alle tre områder virker genstanden „leg" i første omgang uproblematisk. Vi ved spontant, hvad leg er. Men ved nærmere betragtning og analytisk set er det slet ikke klart, hvad leg er.
Leg og læring tænkes normalt i sammenhæng med børn og kompetenceudvikling for livet. Unge hunde leger også. Men hvorfor leger ældre mennesker? Måske er leg slet ikke tilstrækkeligt beskrevet som læring-og-udvikling.
Vi kommer altså ikke udenom at tænke legens filosofi forfra.

Helle Skovbjerg Karoff
Cand. mag. ph.d. i leg som stemningspraksis og legeteknologi

Oplægget vil udfolde et perspektiv på leg som stemningspraksis med afsæt i et længerevarende empirisk studie af børns leg og hverdagsliv. Buddet på leg som stemningspraksis vil fokusere på triaden legemedie, legepraksis og legestemning, hvor legemedier angår de værktøjer, dvs. formler, ting og sager, der tages i brug i legen, legepraksis udøvelsesformen og legestemning værensforholdet.
Leg som stemningspraksis bliver på den ene side et opgør med den psykologisering af legen, som blandt andet ses ved flowteoriens dominans i legeforskningen, og samtidig et opgør med legetøjsforskrækkelsen, der blandt andet kommer til udtryk i den tilbagevendende forherligelse af naturen som legens hjemsted.

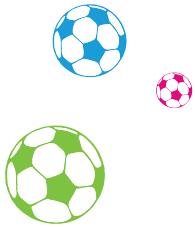
Markedsplads for speeddating

4 runder af 20 minutter med oplæg, indslag og debat

Erling Hjernø og Peter Madsen
Mee Wee Room er et udviklingsprojekt, hvor Kids n' Tweens i et samarbejde mellem uddannelsesinstitutioner (UCL og SDU), private virksomheder (Madsen & Hjernø og TRESS) og Den Sønderjyske Idrætsinstitution har udviklet et interaktivt sanse- og læringsrum for 3-7årige børn. Målet er at udvikle et interaktivt læringsrum, der gennem historiefortælling, dramatisering og motorisk stimulering understøtter udviklingen af børns fantasi og identitet.

Signe Højbjerre Larsen
Gennem projektet "Parkour som leg og læring - en fænomenologisk undersøgelse af bevægelseskultur og selvorganisering" skal skabes en dybere forståelse af den selvorganiserede leg, der udfolder sig i dag. Projektet stiller skarpt på relationen mellem leg og læring. Hvilken læring åbner den selvorganiserede leg op for? Hvad sker der med denne læring, når legen organiseres?

Christian Engell
I en bevægelseskontekst er det blevet relevant at undersøge, hvad der sker med den nye digitale teknologi og den betydning og relation den har for legen. Her tænkes på såvel fast installerede som mobile legeteknologier, der kausalt forsøger at skabe bevægelse på såvel legepladser og parker som i mere håndholdte formater (eks. GPS). Projektet stiller sig undrende overfor spørgsmålet: "Hvilken betydning anvendelsen af moderne teknologi i legen og legeredskaberne har for legen?



Karin Bryderup
Udviklingsprojektet iSpace skaber en helt ny type lege og træningsredskab, som både gør det sjovt, oplevelsesrigt og effektivt at træne for bl.a. udviklingshæmmede. ISpace repræsenterer et mobilt intelligent træningsmiljø, hvor leg og læring kombineres med automatisk måling og dokumentation af den fysiske og kropslige udvikling.

Jette Grønbech Jensen
Projekt Legende Innovation er bevilliget til Teknologisk Institut af Forsknings- og innovationsstyrelsen og løber i perioden januar 2011 - december 2012. UCL deltager sammen med 5 private virksomheder og 3 kommunale daginstitutioner. Projektet vil understøtte samspillet mellem de deltagende parter i at udvikle teknologibaserede legepladser og legeredskaber, der kan medvirke til at understøtte arbejdet med børn og sprog i daginstitutioner.

Jens Troelsen
Som en del af interventionsforskningsprojektet "Space" er der udviklet playspots, der har til formål at være et aktiverende rum for unge i alderen 11 – 15 år.
Parterne etablerede sammen med Lokale- og Anlægsfonden et udviklingsprojekt med afsæt i en møder og workshops i 2009/10. Der deltog kommunale space-projektledere, skoleledere og -lærere, Dansk Skoleidræt, Team Yijo (parkour) samt bidrag fra Trygfondens Forebyggelsescenter, Region Syddanmark og Peter Holst Arkitektur & Landskab.

Aksel Bendsen
Som en leverance til SPACE projektet har University College Lillebælt udviklet et kursus for de lærere, der skal sætte gang i bevægelsesaktiviteter for de 11-15 årige i frikvartererne. Disse lærere kaldes "Kickstartere", og de skal skabe miljøer, der kan få især de inaktive unge til at være bevægelsesaktive hver dag. Hvad skal der til, for at det kan lykkes? Kickstarterkurset præsenterer et koncept.

Preben Ebsen og Sigrid Rytz Hansen
Kom og prøv den Interaktive Trampolinen og vær med til at vurdere og diskutere konceptet, der forener den traditionelle trampolin med interaktive spil og aktiviteter. I den tekniske udvikling anvendes PE-redskabers trampoliner sammen med PlayAlives legeplatform (satellitten). Sensorer måler, hvor på trampolinen der hoppes, samt hoppekraft, frekvens og hastighed.

Praktisk information

Målet med netværksmødet er at dele viden og praksis om leg, bevægelse og teknologi mellem praktikere og forskere samt mellem institutioner, organisationer og virksomheder for at inspirere til det fortsatte arbejde med leg, krop og teknologi.
Endvidere er visionen at videreudvikle netværk i et større fælles forum/netværk for "Active Living Technologies". Dette gælder såvel videreførelse af netværksarbejdet i projektet "Leg og Læring – Kids n' Tweens Lifestyle" og arbejdet i netværket "Leg og Landskaber".

Afholdelse:
29. 4. 2011 på Syddansk Universitet, lokale 77 fra kl. 9.15-15.15 (Institut for Idræt og Biomekanik)
Campusvej 55
5230 Odense M

Tilmelding på: http://www.kidsntweens.dk/idp194idd11.asp?su=1 senest 20. april.

Vilkår for deltagelse:
Partnere i Leg og Læring - Kids n' Tweens Lifestyle og i Leg og Landskaber deltager gratis i netværksdagen, men hver deltager medfinansierer projektet i form af timer før, under og efter netværksdagen. Hver deltager fra Leg og Læring skal udfylde tidsregistrering og fremsende kopi af lønseddel til projektledelsen for de timer, der indgår.

Ikke-partnere i de 2 netværk afregner efterfølgende med Institut for Idræt og Biomeklanik, Syddansk Universitet.

Pris for ikke-partnere inkl. forplejning kr. 335,-.

Afmeldingsgebyr:
Både partnere og ikke-partnere, der melder fra efter d. 20. april eller udebliver, vil blive opkrævet et gebyr svarende til det fulde beløb for dagen på kr. 335,-.

Spørgsmål til programmet rettes til lab-leder Lars Elbæk
lelbaek@health.sdu.dk eller tlf. 2140 1943.

Venlig hilsen
Lab-leder i Krop og Bevægelse Michael Bjørn UCL og Lars Elbæk SDU

kids n' tweens

Leg og Læring, Kids n' Tweens Lifestyle
Syddansk Turisme · Teglgårdsparken 101 · 5500 Middelfart · Telefon: 66 13 13 37 · info@syddanskturisme.dk
Spinderihallerne – Center for Kultur og Erhverv · Spinderigade 11 E · 7100 Vejle · Telefon 76 81 18 53 · post@spinderihallerne.dk

Leg og Læring – Kids n' Tweens Lifestyle er et treårigt udviklingsprojekt, der støttes af Regionalfonden under EU-strukturfonde.

DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling

Vi investerer i din fremtid