

# KONTINUITET I BØRNEHAVEBØRNS ERFARINGER VED BESØG PÅ SANSELIG SCIENCE-UDSTILLING

Stine Mariegaard & Connie Svabo

<https://soundcloud.com/eduardoabrantes/sansefuld-univers-havet/s-sbRipT8ZGe7>

Lyd: Eduardo Abrantes



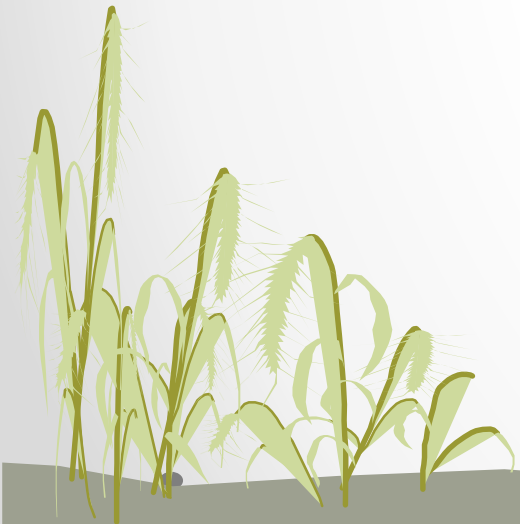
Fotograf: Robert Wengler

# Få øje på tidligere erfaringer

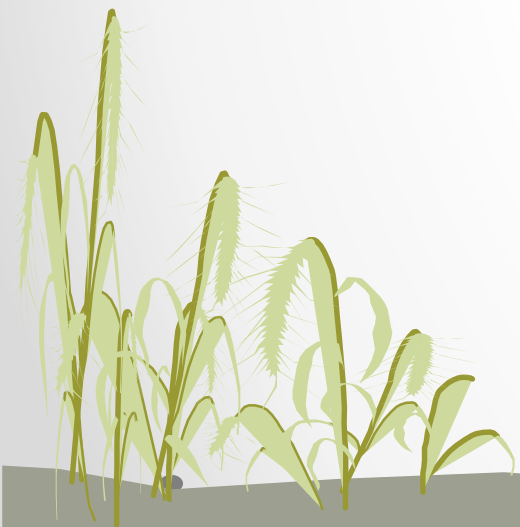


“Nogle gange er vandet vildt dybt og andre gange lavt – det helt samme sted”

# DET VI SKAL TALE OM IDAG

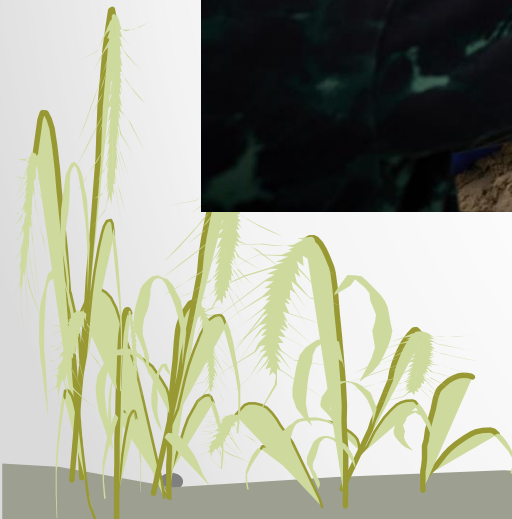


# Transaktionel forståelse af kontinuitet

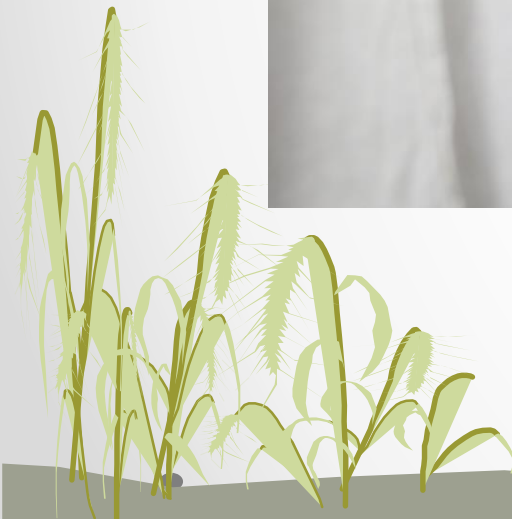




Fantasi og naturfaglige erfaringer  
forbindes og forvikles



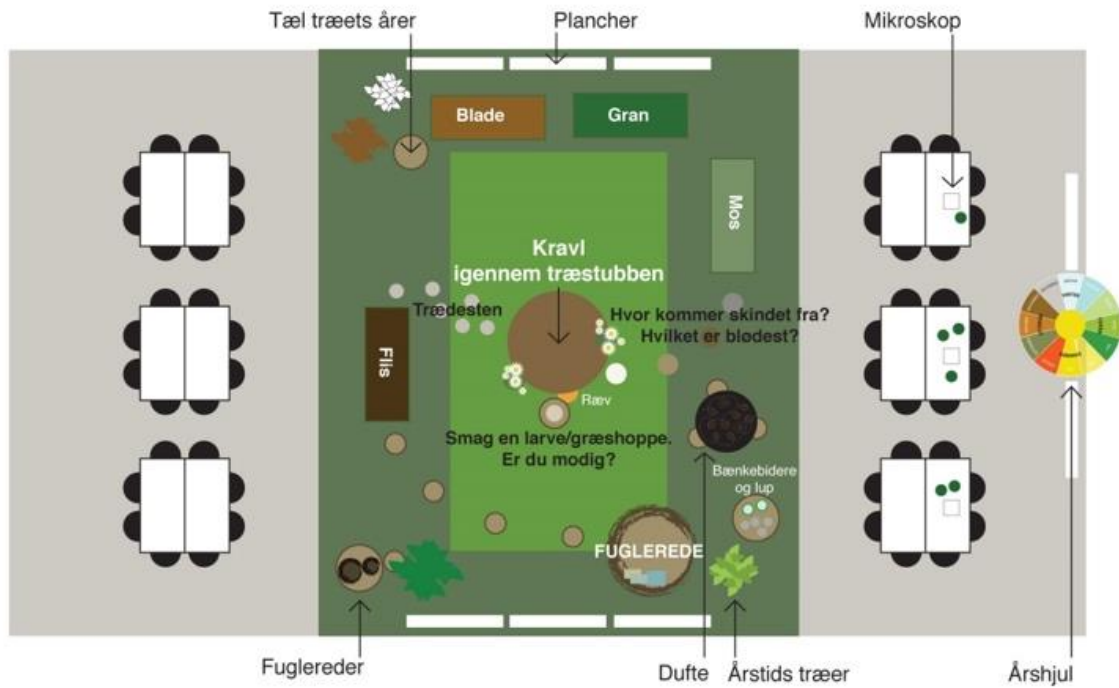




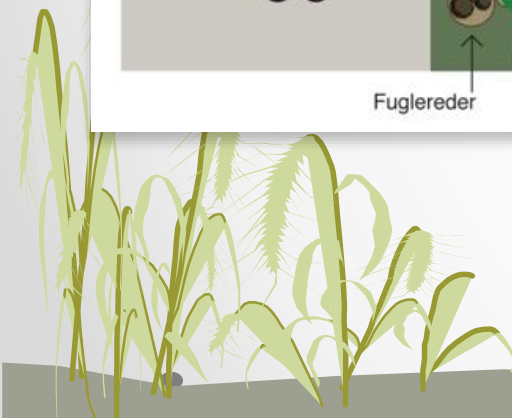
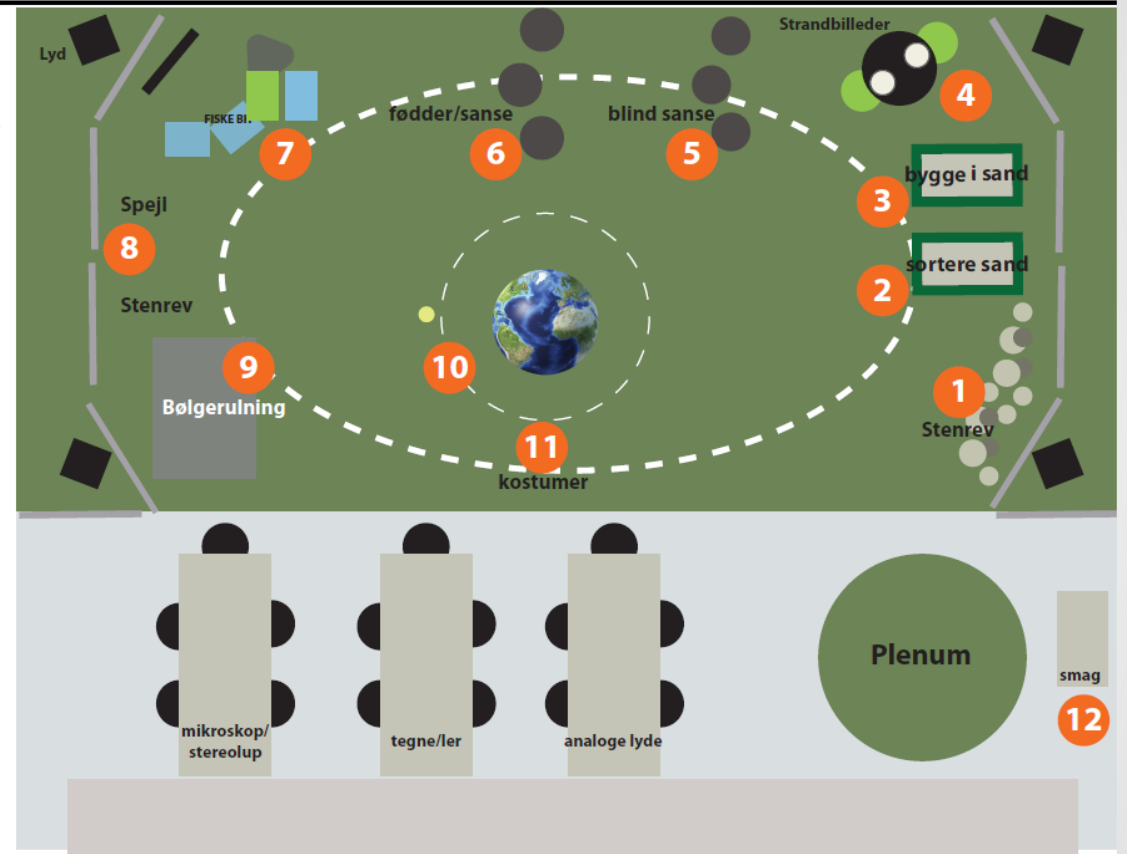


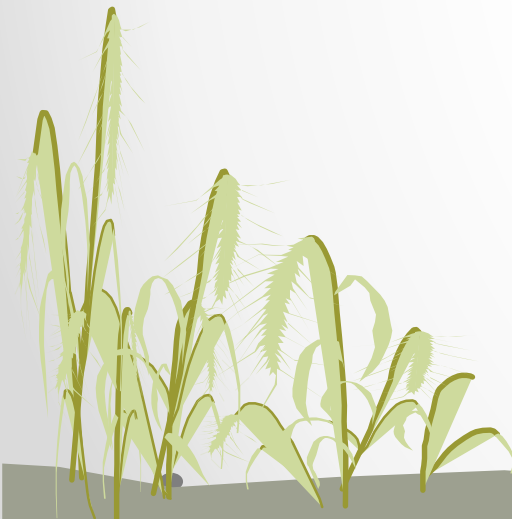
# LabSTEM Forskningens døgn 2022

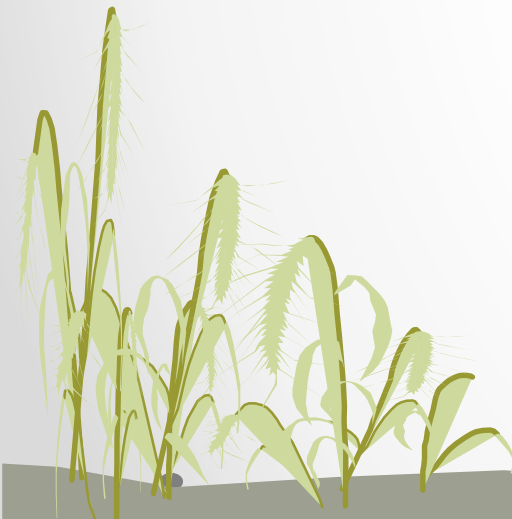
"Livet omkring en træstub..."

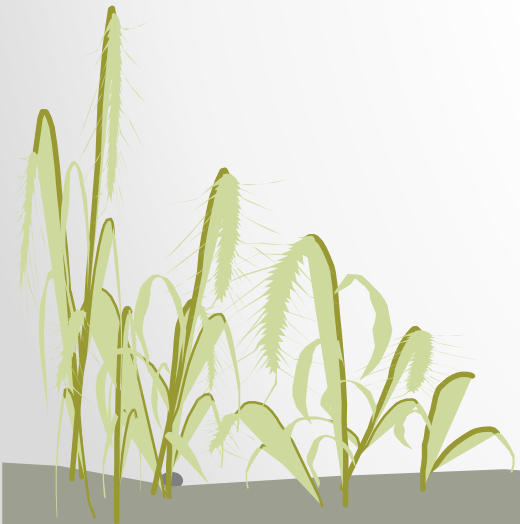


# Gådefulde univers Uge 39









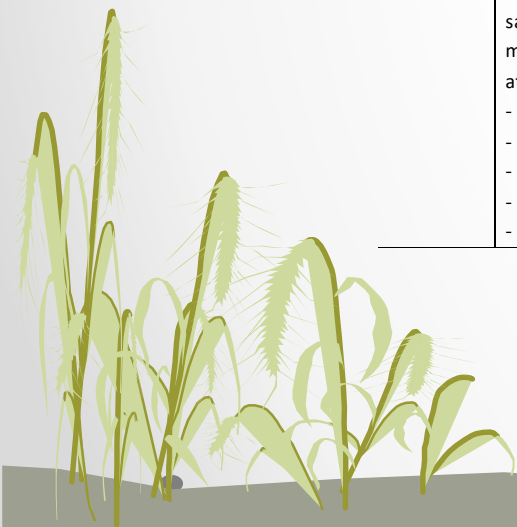
## Tak for besøget i det Gådefulde Hav-Univers Inspirationskatalog – det kan I lave derhjemme

Tak for besøget i det Gådefulde Hav-Univers. Vi håber, I er blevet inspireret til at arbejde videre med læreplanstemaet: Natur, udeliv og science. Vi vil gerne blive ved med at inspirere jer og derfor kommer der her nogle ideer til, hvordan I kan lege og sanse videre derhjemme, for at bearbejde det I har oplevet på jeres besøg.

Herunder kan I læse om andre ting I kan prøve derhjemme.

Installation	Inspirationsidé
Sand-billeder	Ligesom I byggede billeder i 3D i sand med forskellige hav-legedyr, skaller mm., kan I fortsætte legen derhjemme. Når børnene bygger billeder i 3D træner de dét at modellere ting. I kan fx lege gemmeleg med forskellige ting og se, hvad der nemmest kan gemme sig i sandet – så børnene får en forståelse for, at noget kan camouflere sig. I kan også prøve selv at bygge scenarier fra havet/stranden. Man kan fx understøtte børnenes modelleringskompetencer ved at spørge: <ul style="list-style-type: none"><li>- Hvad har du gemt?</li><li>- Hvad var nemmest at gemme... (den store eller lille / den sorte eller den hvide)?</li><li>- Hvordan føles det at røre ved sandet/muslingskallen/stenen?</li><li>- Hvad kan man nemmest se på dit billede, stenen eller muslingskallen?</li></ul>
Aftryk i sand og sandkassen	Ved 'aftryk i sand' legede børnene med kinetisk sand, som ændrer konsistens alt efter om det presses sammen eller holdes i hænderne. Børnene kunne bygge med muslingskaller og sandlegetøj. Ved sandkassen sorterede børnene sand, med forskellige ting i. Legene lægger op til at børnene helt naturligt observerer, både sand og muslingskaller. Hvis I samler en pose muslingskaller, sneglehuse og sten kan I sammen observere forskellige muslinger, deres ligheder, forskelle og forskellige kendetegn. I kan hjælpe børnene med at kommunikere omkring deres observationer ved at spørge: <ul style="list-style-type: none"><li>- Hvilke muslinger er ens?</li><li>- Hvorfor mon de er forskellige?</li><li>- Hvad for nogle passer sammen?</li><li>- Hvordan kan du sortere dem?</li><li>- Hvilken musling er størst og hvilken er mindst?</li></ul>

# KONTINUITETEN FORTSÆTTER





*Der viser sig verbale og nonverbale anslag i form af tegn på tidligere science-erfaringer. Disse anslag åbner for en pædagogisk mulighed for at gribe anslaget og slå den næste tone an i den lille melodiske sekvens som bliver skabt i dette øjeblik. Et øjeblik som bliver til en del af erfaringsdannelsen*

- **Konklusion**

- Tidligere science-erfaringer kommer til syne gennem verbale udsagn, praktiske handlinger og affektive stemninger der f.eks. knytter sig til om orme er lækre eller ulækre. Disse tilsynekomster af tidligere erfaringer har betydning *i* situationen, og pædagogen har muligheden for at gribe anslagene til fremtidige erfaringer gennem dialog, handling eller affektsmitte. Hvilket potentielt kan bidrage til at skabe retning og kontinuitet i erfaringsdannelsen.
- Den sanselige science-udstilling er et eksempel på, en designbaseret udvikling af et læringsmiljø der i sammenspillet mellem både humane og non-humane aktører kan bidrage til kontinuitet i børns science-erfaringer. Designet er baseret på forskning og designene indgår i yderligere undersøgelser.



# Referencer

- Biesta, G. J. J., & Burbules, N. C. (2003). *Pragmatism and Educational Research*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Børne- og socialministeriet, (2018). Den Styrkede Pædagogiske Læreplan – rammer og indhold
- Dewey, J. (1934/2005). *Art as experience*. New York: Penguin Putnam Inc.
- Dewey, J. (1938/2015). *Experience and education*. New York: Simon & Schuster.
- Schmidt, C. H., & Rasmussen, A. B. (2022). Når pædagoger giver stemme til børns stemmer. *Forskning i Pædagogers Profession og Uddannelse*, 6(1), 13-13.
- Howes, E. V. (2008). Educative experiences and early childhood science education: A Deweyan perspective on learning to observe. *Teaching and teacher education*, 24(3), 536-549.
- Jakobson, B., & Wickman, P.-O. (2008). The roles of aesthetic experience in elementary school science. *Research in Science Education*, 38(1), 45-65.
- Juelskjær, M. (2019). At tænke med agential realisme. *Nyt fra samfundsvidenskaberne*.

