



Design för utveckling

3 Leksakskoncept för att öva finmotorik

På senare tid har en debatt rasat kring barns allt sämre motorik. Både slöjd- och idrottslärare har deltagit med uppgifter om att barns förmågor är sämre än vad de borde vara. Kan detta lösas genom riktade designinsatser? Vilka leksaker kan skapas för att tillgodose barns finmotoriska utveckling? Dessa är frågor som detta arbete besvarar.

Barn lär sig och utvecklas genom lek, leksaker är därför ett bra sätt att uppmuntra barn att öva olika förmågor. Detta arbete, genomfört i samarbete med designstudion HarritSorensen, resulterade i 3 leksakskoncept tänkta att öva olika finmotoriska färdigheter som barn behöver kunna då de börjar skolan. Leksakerna är tänkta att användas av barn i olika åldrar för att följa med i barnets utveckling. Olika handrörelser används i leken med de olika leksakerna, dessa kan sedan överföras på aktiviteter även i barnets vardag.

Apan, riktad mot små barn, ett till två år, övar användning av ett finger i taget genom möjligheten att flytta på mun- och ögonkulorna för att uppnå olika ansiktsuttryck. Detta är viktigt i ung ålder då små barn måste gå från helhandsgreppet som bebisar använder till mer precisa greppmönster. Ett lekfullt element introduceras i samtalet som kan föras kring känslor, prat kring "nu är apan ledsen, nu är apan glad" uppmuntrar till interaktion med föräldrar eller lärare. Ögon- och munkulan har olika profiler på dess sidor så att en mängd olika uttryck kan fås.

Anden, tänkt att användas av barn som är två år och äldre, ger övning på att använda sax på ett säkert sätt som inte kräver uppsikt av vuxna. Att börja använda saxen är viktigt i påbörjandet av lärandet att använda andra verktyg, till exempel pennan. Bortsett från säkerhetsriskerna med att lämna ett barn ensam med en vass sax resulterar även aktiviteten ofta i prestationsångest.

Detta eftersom användning av sax är nära kopplat till en produkt; vad man har klippt. Med anden kan i stället ett spel fås med saxgrepp, med anden fås små filtstycken formade som trollsäländor som man kan samla upp, vem kan samla flest på kortast tid?

Björnen är en byggleksak för barn som är äldre än tre år med klossar som sätts ihop med pinnar. Dessa pinnar greppas på samma sätt som en penna. Vid vidareutveckling är tanken att olika djurdelar ska kunna kombineras för att skapa knasiga kombinationer. Här utmanas precision i pennrörelsen genom att träffa rätt med pinnarna. Om man ska skapa olika djur får man även tänka kreativt.

Att öva upp sin finmotorik är dels viktigt i skolan, det är svårt att fokusera på hur man ska stava om man samtidigt har svårt att hålla i pennan, men också i vardagen. I allt från att klä på sig till att borsta tänderna används avancerade handrörelser. Således blir finmotorisk förmåga ofta kopplad till barns självkänsla och hur självständigt barnet upplever att de är.

De tre leksakskoncepten som arbetet resulterat i är tänkta att kunna introduceras på förskolor och ska därför göras i trä för hållbarhetens skull. Förhoppningen är då att denna leksaksserie ska kunna underlätta för barn att utvecklas finmotoriskt för att sedan få det lättare både i skolan och i vardagen.

Arild Nilsson
Institutionen för designvetenskaper
Lunds tekniska högskola, Lunds universitet