

NR. 86 JUNI 2018

ASTERISK

DPU
AARHUS UNIVERSITET



SLIP LEGEN FRI

TEMA:

LEG

FARLIG LEG
Voksne og sikkerhed
afmætter legen

KONFLIKTER I BØRNS SKOLELIV
Problemer forskydes mellem
forældre og skole

UD I NATUREN
Teknologi skal få flere børn
ud at lege

FREMTIDENS DAGTILBUD SKAL VÆRE SERIØST SJOVT

I den nye dagtilbudslov får legen en helt central plads, ligesom børneperspektivet bliver fremhævet. Politikere og pædagoger udtrykker begejstring for det, de ser som en tilbagevenden til idéen om, at legen har en værdi i sig selv. Men her tager man fejl. Forventningerne til, at legen kan bidrage til lærings-, trivsels-, udviklings- og dannelsesmål, har aldrig været større end nu.

Af CLAUS HOLM,
instituttleder, DPU, Aarhus Universitet

Opgøret med legen som et ophøjet dannelses- og udviklingsideal for landets dagtilbud er sat på pause. Det var konklusionen, da Dagbladet Information for godt et halvt års tid siden bragte en artikel (*Opgøret med reformpædagogikken er sat på pause*) om fornyelse af de pædagogiske læreplaner. Artiklen konstaterede, at den skandinaviske reformpædagogik med vægt på legen nu gik bedre tider i møde. Baggrunden for reformpædagogikkens comeback var, at regeringen i 2016 fremlagde rapporten *Master for en styrket pædagogisk læreplan for dagtilbudsområdet*. Her var den legende tilgang – reformpædagogikkens tilgang – til læring og udvikling skrevet tydeligt ind. Læring var ikke skrevet ud, men gjort afhængig af legen.

Den tankegang er nu omsat til lov. Torsdag den 24. maj 2018 vedtog alle Folketingets partier minus Enhedslisten *Lov om ændring af dagtilbudsloven og lov om folkeskolen (Styrket kvalitet i dagtilbud, øget fleksibilitet og frit valg for forældre mv.)* Her står følgende: ”Dagtilbud skal fremme børns trivsel, læring, udvikling og dannelse gennem trygge og pædagogiske læringsmiljøer, hvor legen er grundlæggende, og hvor der tages udgangspunkt i et børneperspektiv.”

Denne formulering bliver nogle gange udlagt som den totale kursændring. Ja, næsten som om reformpædagogikken med den nye lov genopliver dagtilbuddene som beskyttede oaser af ro, leg og lykke midt i en verden af febrilsk søgen efter læringsudbytte. Udlægger man situationen sådan, så tager man fejl – af situationen, af legen og derved af dagtilbuddenes pædagogiske opgave anno 2018.

Situationen er den, at legen med den nye lov både skal betragtes som en værdi i sig selv og som et middel til at fremme andre mål. Det er denne spændings- og forventningstilstand

legen nu er i. Forventningen er, at legen skal fremme hele fire forhold – trivsel, læring, udvikling og dannelse – for børn og ikke mindst udsatte børn. Udtrykt på anden vis: I 00’erne – i forlængelse af *Lov om pædagogiske læreplaner* – diskuterede vi leg i modsætning til læring. Kritikere af læreplaner mente, at læreplanernes fokus på læring gjorde dagtilbud skoleagtige og truede det gode børne- og legeliv. Tilhængere mente, at læreplaner betød en mere struktureret tilgang til læring, der især kom udsatte børn til gode. I 2010’erne er legen ikke alene blevet en værdi i sig selv, der er også indgået et kompromis, hvor leg er tilgangen til – og til for – læring. Og ikke kun læring, men også trivsel, udvikling og dannelse.

Når vi nu skal til at sige legende trivsel, legende læring etc., så udtrykker det, at en aktivitet er legende i det omfang, man kan (og må) forholde sig legende til den. Og fællesnævneren på tværs af forskellige former for leg er, at det ’at lege’ er sjovt. Mere eller mindre sjovt, men alligevel sjovt nok til, at legen er god og fortsætter. Børns lege ophører, hvis de ud fra et børneperspektiv ikke er sjove (nok). Jeg er med andre ord ret sikker på, at børn er ligeglade med, hvad en leg er til for, så længe den er sjov.

Den nye lov om dagtilbud betyder ikke desto mindre, at det bliver vigtigt, at pædagoger kan fremme forskellige former for lege med forskellige formål. Med inspiration fra forskeren Robert A. Stebbins vil jeg i det følgende skelne mellem spontane og seriøse lege.

Spontane lege ’falder naturligt’, er umiddelbart realiserbare og tilfredsstillende. De giver en relativt kortvarig og umiddelbart glædeskabende legeaktivitet, der betyder, at børn kan udøve dem umiddelbart og uden at udvikle specielle færdigheder. Det kunne for eksempel være at plaske i vandpytter, lave sandkager i sandkassen, mærke suset i rutsjebanen eller dagdrømme i gyngen.

Seriøse lege er karakteriseret ved systematisk at forfølge en legeaktivitet, som er meningsfuld, interessant og tilfredsstillende for børn,

når de gennem et vedholdende engagement i legen tilegner sig færdigheder, viden og den erfaring, der knytter sig til legeaktiviteten. Det kan for eksempel være sport og kappesportslege, hvor udøvelse selv på begynderniveau ofte er forbundet med lyst, men også med krav om at udvikle sine kompetencer.

Forskellen mellem legeformerne er vigtig, selvom overgangene mellem dem er glidende. Og helt afgørende – så er begge former for leg lystbetonede og sjove – også selvom nogle af legene og legestederne trækker læring med sig.

Den nye dagtilbudslov stiller krav til pædagogikken om, at det grundlæggende skal være sjovt at være i et dagtilbud. Og legen skal fremme ’trivsel, læring, udvikling og dannelse’. Opgaven er ikke alene at gøre legen til en værdi i sig selv, som børnene i øvrigt selv realiserer. Opgaven for pædagogerne bliver derimod at blive (endnu) skarpere på, hvordan det optimale legeliv fremmes. For eksempel ved bevidst at fremme forskellige kombinationer af spontane og seriøse lege. De seriøse lege kræver for eksempel, at pædagoger er eller bliver i stand til at motivere til at fortsætte den seriøse leg, der måske kun bliver (rigtig) sjov, hvis man med anstrengelser og vedholdenhed overkommer forhindringer. Det kræver også, at forskningen bidrager med flere undersøgelser om, hvad børn opfatter som sjov leg, som samtidig kan fungere som sjov udvikling og læring.

Med *Lov om ændring af dagtilbudsloven* er et par årtiers bølgen frem og tilbage på kamppladsen om legens formål og berettigelse landet et fornuftigt sted. Men det er forkert at sige, at ”opgøret med reformpædagogikken er sat på pause”. Tværtimod er reformpædagogikkens legeideal sat på en krævende ny opgave. ■



Redaktører

Claus Holm
(ansvarshavende redaktør)
Mathilde Weirsø
(redaktør)
Lisbeth Hartmann
(medredaktør)

Redaktionskomité

Carsten Fogh Nielsen
Carsten Henriksen
Dorte Kousholt
Helene Gad Ratner
Helle Rørbech
Jon Dag Rasmussen
Jonatan Leer
Ulf Dalvad Berthelsen

Skribenter

Andreas Vappula Nilsson
Knud Holt Nielsen
Maj Juni
Mathilde Weirsø
Signe Tonsberg
Vibe Middelboe

Korrektur

Kirsten Kovacs

Kontakt redaktionen

E-mail: asterisk@dpu.dk
Telefon: 60 38 26 07

Redaktionens adresse

DPU - Danmarks institut for
Pædagogik og Uddannelse
Aarhus Universitet
Tuborgvej 164
2400 København NV

Abonnement

Abonnementet er gratis
og kan bestilles på
dpu.au.dk/Asterisk

Design: Hiske Jessen

Layout: Toke Bjørneboe

Illustration: Rasmus Juul

Forside: Scanpix

Tryk: Scanprint A/S

ISSN nr.: 1601-5754

Oplag: 13.000

Asterisk er et magasin for
aktuel uddannelsesforskning.
Asterisk udkommer
fire gange årligt og er udgivet
af DPU - Danmarks institut for
Pædagogik og Uddannelse,
Aarhus Universitet. Artikler
eller illustrationer må ikke
eftertrykkes uden tilladelse.



5041-0004
TRYKSAG

TEMA: LEG

S. 4-9

LAD DEM NU BARE LEGE

Status på leg anno 2018: YouTube er børnenes sidste frirum i en tid, hvor de er under konstant overvågning fra de voksne, som blander sig for meget i legen. Sæt legen og børnene fri og drop fordømmelsen af den digitale leg, lyder opfordringen fra to legeforskere.

S. 10-13

LEG PÅ KANTEN

Når voksne begrænser den farlige leg, begrænser de også børnenes nysgerrighed og dermed deres naturlige motoriske og læringsmæssige udvikling. To legeforskere forklarer, hvorfor den farlige leg er vigtig.

S. 14-15

VI OVERDRIVER FANTASILEGENS BETYDNING

Et amerikansk studie af forskningen i børns 'lade-som-om-lege' konkluderer, at de positive effekter er meget svagt eller slet ikke dokumenteret – og måske mest af alt findes i voksnes fantasi.

S. 16-18

TEKNOLOGIEN KAN FÅ BØRN UD I NATUREN

I et nyt forskningsprojekt forsøger forskere at koble teknologi og natur. De undersøger, hvordan teknologien kan hjælpe børn til at bruge naturen mere og samtidig tilføre ekstra elementer til naturoplevelsen.

S. 19-21

TILBAGEBLIK: DA BØRNS LEG BLEV EN VIDENSKAB

Udviklingspsykologien vandt frem omkring år 1900, og det førte til et ændret syn på børns leg. Den skulle nu bidrage til børns udvikling, og det kom til udtryk i nye former for legetøj, der kunne stimulere fantasien og den frie leg. Samtidig fik børn deres egne rum i form af børneværelser og legepladser.



RASMUS JUUL

S. 22-25

NÅR ARBEJDET INDTAGER LEGEN

Virksomheder bruger leg og spil til at fremme kreativitet og motivation. Det skaber forandringsparate medarbejdere, fordi legen altid er i proces. Men den konstante bevægelse og legen med virkeligheden skaber usikkerhed blandt medarbejderne. De bliver i tvivl om, hvor grænserne for legen går.

S. 26-29

FORSKYDNING AF PROBLEMER FASTLÅSER KONFLIKTER I SKOLEN

Når børn oplever problemer i skolen, er der for meget fokus på placering af skyld og ansvar, og det låser konflikterne. Et nyt forskningsprojekt har undersøgt, hvordan lærere, skoleledere, pædagoger og forældre ved at være åbne for hinandens perspektiver kan forstå problemernes kompleksitet og bevægelighed.

S. 30-31

KOMMENTAR: OPDRAGELSE ER IKKE KUN FORÆLDRENE SAG

Udgangspunktet for den verserende opdragelsesdebat er forkert – opdragelsesansvaret og -opgaven er ikke kun forældrenes, men er i høj grad også delt ud på de institutioner, hvor børnene tilbringer meget af deres tid. DPU-forsker Karen Ida Dannesboe opfordrer til en mere nuanceret debat om opdragelse.

STATUS PÅ LEGEN ANNO 2018:

Vi mennesker har altid leget, og legen udgør et vigtigt element i det at blive til som menneske. Men i dag er legen fuld af teknologi og digitale medier – og af voksne, der overvåger børnene. Hvad betyder de tendenser for legen og for børnene? Og hvad består legen af i dag? To legeforskere Lars Geer Hammershøj og Stine Liv Johansen gør status på leg anno 2018.

LAD DEM NU BARE LEGE!



Huuuuuuuuuuu,” råber den ene dreng, idet han sætter af fra trampolinen.

Det elastiske lærred giver sig dovent under de to dren- ges hop og hvin. Drengen rækker armene frem i Spiderman-stil, som om han kaster et spin- delvæv eller en besværgelse mod den anden.

”Skjold! Jeg blokerer din magi! Men du stiger et level!” brøler den anden.

To børns leg anno 2018. De leger sammen, de bruger kroppen, de bruger fantasien, de lærer sig selv og hinandens grænser at kende, og de henter inspiration fra den digitale verdens film og computerspil.

Lars Geer Hammershøj er lektor på DPU, Aarhus Universitet, og har i mere end tyve år forsket i leg, dannelse og kreativitet. Han forklarer, at der er fire kendetegn ved leg, som legeforskerne er ret enige om:

LEG ER LYSTFULD OG BEHAGELIG

LEG ER FRI

LEG ER SPONTAN

LEG ER UNYTTIG

”Der er ikke nogen nytte forbundet med leg. Legen er formålet i sig selv. Leg er ikke planlagt og opstår pludseligt. Man kan forberede, rammesætte og lave miljøer, der giver plads til leg og kreativitet, men man kan ikke tvinge folk til at lege eller være kreative. Legen opstår – eller den opstår ikke,” forklarer han og tilføjer, at selvom legen i sig selv er nytteløs – og måske netop derfor – er den med til at danne børn til mennesker.

”Legen er et rum, der er frit, hvor man kan gøre sine erfaringer. Derfor er det vigtigt at se legen som noget, der har værdi i sig selv og ikke bare som løftestang for at udvikle bestemte kompetencer. I legen lærer vi at tænke kreativt, udvikler os socialt. Og gennem legen oplever vi intenst samvær med andre.”

Også i forhold til at udvikle det kropslige er legen vigtig, for i legen bruger børn virkelig deres kroppe.

”Hvis man ikke leger og gør sig erfaringer med at være en krop i verden, kan man blive hæmmet senere. Mange peger på, at det går ud over de sociale og mentale færdigheder. Uden leg bliver vi dårligere i stand til at sanse, får sværere ved at udøve dømmekraft og forstå vores følelser. I et dannesperspektiv er legen bare rasende vigtig for at blive menneske,” siger Lars Geer Hammershøj.

»Uden leg bliver vi dårligere i stand til at sanse, får sværere ved at udøve dømmekraft og forstå vores følelser. I et dannesperspektiv er legen bare rasende vigtig for at blive menneske.«

Lars Geer Hammershøj.

Børn overskrider sig selv i legen

Det centrale ved leg er, at vi gennem den overskrider os selv, forklarer Lars Geer Hammershøj.

”At overskride sig selv er en grundlæggende idé i dannestænkningen: Det handler om at overskride sin kendte verden og gøre sig erfaringer gennem større og anderledes verdener. Det er tilfældet, når man rejser ud på en dannelsesrejse. Men man kan også overskride sig selv ved at gå på et par stylder eller tage en maske på, for så ser det hele pludseligt anderledes ud, og man er selv en anden,” forklarer han og tilføjer, at overskridelsen altid er til stede i legen.

”Når et barn kravler højt op og gør noget, der opleves som farligt eller sidder og gynger frem og tilbage og kommer i en tranceagtig tilstand, så er det en overskridelse – forstået på den måde, at barnet gør sig nogle erfaringer ved at være i verden på en ny måde,” siger han og påpeger, at legen, og det den gør med os, danner fundamentet for et godt voksenliv. Og i dag er evnen til at overskride sig selv vigtigere end nogensinde før.

”Der er stigende krav i voksenlivet til, at vi kan overskride os selv. Unge i dag har i mindre grad end tidligere generationer faste roller. De skal i højere grad selv finde og fastholde fællesskaber. Det kræver, at man kan overskride sig selv,” forklarer Lars Geer Hammershøj.

Kropslig, social og mental leg

Han peger på, at der grundlæggende er tre former for leg:

KROPSLIG LEG, hvor legen handler om at være et kropsligt væsen i en fysisk verden
SOCIAL LEG, hvor barnet udforsker at være et socialt væsen i en social verden



MENTAL LEG, hvor barnet eksperimenterer med at være et tænkende væsen i en kognitiv og sproglig verden, f.eks. fantasilege og forestillingslege.

I praksis vil de fleste lege have elementer af alle tre typer leg.

”Fantasileg er et af de mest kraftfulde udtryk for leg, og i praksis er alle legeelementer flettet sammen i fantasileg: Du bruger kroppen, du leger med andre, og du udvikler indholdet,” forklarer Lars Geer Hammershøj og kommer med et eksempel: ”Altså nu er jeg ikke Markus eller Liva, nu er jeg en berømt sanger eller Pippi på et sørøverskib eller Darth Vader ombord på Tusindårsfalken. Den slags lege er indbegrebet af overskridelsesleg,” forklarer Lars Geer Hammershøj, fordi børnene leger, at de er nogle andre, og det giver de fleste børn et kick.

Truer den onde tablet den frie leg?

Kære læser, prøv at se børnene på stjernekrigsskibet for dig. Darth Vader og hans venner er i et klatretræ, har uglet sommerhår, bare tæer og griner og råber. Tilsæt nu en iPad i hånden på det ene barn og en smartphone i baglommen på det andet. Og to bevågne voksne, der står meget tæt på børneflokkene og skæver til uret. For lige præcis digitale medier og synlige voksne er to tydelige tendenser, der hører med til billedet af leg anno 2018.

Lad os kigge på de digitale medier først. Børn helt ned til 1-års-alderen er fascineret af alle de indtryk, der kan komme ud af en smartphone eller en tablet. Og i en digital tid bliver børns liv og leg selvfølgelig også påvirket af den digitale verden.

Stine Liv Johansen er lektor på Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet, og forsker i børn og unges leg og brug af digitale medier. Hun peger på, at det langt fra er nyt, at børn og unge bruger digitale medier i legen. Det er første gang beskrevet i 1980'erne af tidligere DPU-lektor Carsten Jessen, der kiggede på børns leg og computerspil. Sociale medier gør blot tendensen endnu mere udtalt.

”Grundlæggende er der to pointer, der gør sig gældende for leg med og på digitale medier i dag: Legen foregår på mobile medier, som børnene selv har ejerskab over – som oftest på telefoner og tablets. Og legen sker i samspil med traditionelle medier som film og tv blot på nye platforme som YouTube for de mindste børn og på forskellige sociale medier for skolebørnenes vedkommende. Det

LEG OG ALDER

De helt små børn i vuggestue- og tidlig børnehavealder leger især kropslige lege

De tre- til seksårige klæder sig ud, leger med nogle bestemte ting og går bestemte steder hen for at lege

Større børn har ofte en stærk fortælling gående, når de leger. Nu er indholdet det væsentlige i legen, som henter brændstof fra både det kropslige, det sociale og det mentale.

SÅDAN UNDERSTØTTER VI BEDST BØRNS LEG

– ANBEFALINGER TIL DE VOKSNE

- Hav respekt for legen, selvom den er unyttig, fjollet, vild og ikke har noget formål.
- Skab gode betingelser og rammer for leg – både fysisk og tidsmæssigt.
- Lad børnene lege. Vent med at spise frokost eller udskyd andre aktiviteter til en anden dag.
- Gå selv i gang med at lege og lad børnene imitere.
- Drop fordømmelsen af tablets og teknologi og interessér dig i stedet for børnenes digitale leg.
- Skab mulighed for hybridlege, der kombinerer det digitale og det fysiske. Facilitér legen for de små børn, men lad de ældre børn finde ud af det selv.
- Inspirér børnene til kreativ, udfordrende digital leg.
- Invester penge i digitalt kvalitetsindhold fremfor at give børnene fri adgang til gratis indhold af lav kvalitet.

er bl.a. her, de henter inspiration til legen,” forklarer Stine Liv Johansen.

I dag har de fleste børn, fra de er ganske små, adgang til skærme og gadgets, hvor de f.eks. kan se film og spille spil. Og det gør de. Samtidig både bruger og producerer børn helt ned til 7-8-års-alderen selv indhold på sociale medier som f.eks. musik- og danseapp'en musical.ly og momio, der beskrives som børnenes svar på Facebook. Og derfra tager det digitale børneliv fart med Snapchat, Instagram og YouTube.

Sanselig leg kan også være digital

Med digitale medier leger børn sådan set bare videre på de samme typer lege, som de altid har leget. De leger fysiske lege, de skaber noget, de interagerer, bruger fantasien, de samler på ting og eksperimenterer med deres udtryk. For digitale medier tilbyder børnene nogle nye fællesskaber og værktøjer, som understøtter legen, forklarer Stine Liv Johansen. Konkrete eksempler på, hvordan den fysiske og den digitale leg spiller sammen, er squishies (små bløde pastelfarvede gummiting, som børnene klemmer og former med hænderne, red.) og tendensen med selv at fremstille og lege med slim. Begge dele er noget, der stimulerer sanserne og indbyder til at forme og skabe noget selv. Det interessante og nye er her, at børnene kobler ting i den fysiske verden med f.eks. YouTube-videoer, der instruerer dem i, hvordan de skal gøre.

Og lige præcis YouTube er en central, ny digital legeplads. For når det handler om sociale medier i børnehøjde, indtager YouTube en særstatus: Mindst 60 procent af de 7-12-årige er på YouTube hver dag. Men hvad har passiv konsumering af YouTube-videoer med leg at gøre? Meget, forklarer Stine Liv Johansen, for det er her, børn og unge får inspiration til at lege med identiteter. Det er her, der er tips og gode råd til at prøve makeup-tricks og gaming-genvæje af. Og det med at det er passivt, er en sandhed med modifikationer.

”Vi kan se, at når børn ser en gamingvideo eller en video om, hvordan man laver slim, så bliver de inspireret til at gøre nogle ting og prøve det selv. Ligesom vi voksne finder inspiration til at ændre vores egen praksis i køkkenet eller haven af at se bage- eller haveprogrammer,” forklarer hun.

For at forstå børns fascination af sociale medier som Snapchat og YouTube som ny legeplads bliver vi nødt til at se på en anden tendens, der har betydning for børnenes leg: De i stigende grad synlige og kontrollerende voksne.

Voksne truer legen

For den måde, vi voksne agerer på, har mindst lige så stor indflydelse på børns leg som digitale medier.

”Det er forkert at sige ’at så kom de digitale medier, og så blev legen anderledes’. Til gengæld er der belæg for at sige, at der er sket en forandring i børnelivet i forhold til for få årtier siden, og dét har stor indflydelse på børns leg. Børn i dag vokser op i en verden af institutionalisering, målorientering, kontrol



Der er en høj grad af vokseninvolvering og voksenstyring i børnelivet i dag – børnene har voksne omkring konstant.

og voksenovervågning. Det er en generel samfundsdiagnose,” siger Stine Liv Johansen.

Børn har f.eks. mindre fysisk råderum i forhold til tidligere. De færreste børn går bare ud på gaden og hen og besøger nogen. Og de, der bliver forældre i dag, er ikke selv vokset op med en husnøgle om halsen, men som den første SFO-generation. Derfor er der ifølge Stine Liv Johansen en høj grad af vokseninvolvering og voksenstyring i børnelivet i dag – børnene har voksne omkring sig til at passe på sig konstant.

For nogle år siden talte man om, at teknologier gjorde deres indtog i slipstrømmen på dén tendens, fortæller Stine Liv Johansen: Havetrampolinen og Nintendo Wii. Børnene skulle bevæge sig i deres leg, bevares, men inden for nogle rammer, som de voksne kunne kontrollere og holde opsyn med uden selv at blive for involveret i legen. Så hvad er bedre end en trampolin med et sikkerhedsnet i haven og en spillekonsol, der kan give sved på panden foran skærmen?

Også Lars Geer Hammershøj peger på, at den måde, vi strukturerer børnelivet på i dag, ser ud til at være den største trussel mod legen:

”I hele den vestlige verden i dag er børns tid meget struktureret af voksne – faktisk i

så stor grad, at børns mulighed for at lege ser ud til at være begrænset. Før var børn i højere grad overladt til sig selv, skoledagene var kortere, og børn legede på tværs af alder. Men der er sket noget inden for de sidste 10-20-30 år i den måde, vi behandler børn på. Vi har fået et andet blik på dem. Deres liv er institutionaliseret og deres tid struktureret. Og det scenarie er faktisk ikke specielt gunstigt for leg. Derfor er jeg og andre legeforskere bekymrede, siger Lars Geer Hammershøj.

Bekymringen falder i to spor: ”Vi er for det første bekymrede for, at der helt banalt ikke er tid og rum til legen. For det andet kan vi se en tendens til, at legetøjet er blevet meget struktureret. Meget legetøj er i dag knyttet til en specifik verden. Tag Lego, der før i tiden var noget, man kunne bygge alt af. I dag bygger børnene i højere grad nogle modeller, som er knyttet til et bestemt univers. Det betyder, at børnene bygger det, men i mindre grad leger med tingene. Det er nyt,” forklarer Lars Geer Hammershøj.

YouTube er voksenfri

Og måske er det netop i lyset af al den voksgenererede struktur, vi skal se YouTube, Snapchat og andre af børn og

unges nye foretrukne legepladser, mener hans legeforskerkollega Stine Liv Johansen, der særligt fremhæver YouTube som børnenes yndlingsplatform; den flyder over med storbandende gamere og grinende youtubere og deres timelange how-to-videoer om alt fra Minecraft, slimfremstilling og partymakeup til practical jokes og politisk ukorrekte top10'er.

”YouTube er det sted, hvor børn og unge kan være i fred for de voksne. Der kan man være fræk og skør og grænseoverskridende. Dér er bandeordene og den promiskuøse adfærd, det klamme og det ulækre og det, der er dårlig smag. Alle de ting, som også hører til børnelivet, får virkelig afløb her,” forklarer Stine Liv Johansen og peger på, at mindre børn altid har kigget på større børns lege og været lykkelige for den dag, de fik lov at være med og spille hunden i far-mor-og-børn. Små drenge har kigget store drenge over skuldrene, når de legede krig eller gamede, og mindre piger har kigget nysgerrigt på, når de store piger lagde makeup, fortalte om deres første menstruation eller om at tage på efterskole.

”Med YouTube behøver man ikke få lov til at komme ind på storesøsters eller storebrors ›

»YouTube er det sted, hvor børn og unge kan være i fred for de voksne. Der kan man være fræk og skør og grænseoverskridende. (...) Alle de ting, som også hører til børnelivet, får virkelig afløb her.«

Stine Liv Johansen



VI HAR LEGET SIDEN TIDERNES MORGEN

I udgravninger fra **vikingetiden** har man fundet legetøj af træ bl.a. – små skibe, sværd, dukker og dyrefigurer. Leg blev brugt til at forberede børnene til voksenlivet og øve voksne i nogle af de færdigheder, de f.eks. skulle bruge i krig.

Fra **middelalderen** kender vi forskellige styrke- og smidighedslege. Mange lege havde den klare funktion at forberede børnene til voksenlivet. Voksne legede de samme lege som en pause fra hverdagen, en måde at være sammen på eller lære hinanden at kende.

DE INTELLEKTUELLES TANKER OM LEG:

Jean-Jacques Rousseau: Legens funktion er "i tide at vænne barnet til at afpasse sine ønsker efter dets behov." Legen er nu ikke længere bare "et middel" i opdragelsens tjeneste, men selve den naturlige udtryksform hos børn, der derfor hverken bør undertrykkes eller tages i noget formåls tjeneste. (Rousseau 1762)

Friedrich Fröbel så legen som det rene udtryk for menneskelighed på barnestadiet – som et forvarsel om de senere voksenkvaliteter: "(...) barndommens leg er ikke simpelt tidsfordriv, men en såre alvorlig og betydningsfuld sag. Fremelsk den og giv den næring, oh, moder! Beskyt og stå vagt om den, oh, fader! For den sande menneskekenders klare og skarpe blik afspejler barnets leg det fremtidige menneskes indre liv. Barndommens lege er kimen til alt det, der skal komme, for disse lege skaber grobund for og åbenbarer det vordende menneskes spirende anlæg og allerinderste tilbøjeligheder" (Fröbel, 1826).

Kilde: Lars Geer Hammershøj: *Kreativitet – et spørgsmål om dannelse*, 2012



I følge Stine Liv Johansen lærer børn og unge en masse af at udforske den digitale leg. De lærer at fortælle historier, interagere, og lave fællesskaber omkring sig.

værelse og lytte med mere. Youtuberne er vor tids store søskende, som oven i købet gerne vil dig, taler til dig og er i øjenhøjde med dig," forklarer hun.

Små zombier og gratis indhold

Mange voksne undervurderer imidlertid digitale mediers mulighed som legeplads.

"Meget digital leg bliver opfattet som unyttigt og dårlig smag. Men det er brandærgeligt. Vi voksne behøver ikke elske det, men vi skal forstå, at børn og unge lærer en masse af at udforske det. De lærer at fortælle historier, interagere, lave fællesskaber omkring sig; og de bliver dygtige til at redigere og til en masse andet teknisk," forklarer Stine Liv Johansen.

Hun peger på, at mange voksne med deres kritiske tilgang gør børnenes digitale legeverden skamfuld i stedet for at gå til den med et nysgerrigt og udforskende blik. Og det er bekymrende, mener hun.

"Det er dybt problematisk, at vi f.eks. bruger patologiske begreber om det, børn og unge gør med digitale medier. Både i hverdagsprog og i debatindlæg bliver der uden at blinke talt om digital afhængighed og om børn, der bliver 'små zombier, hvis vi tager deres iPads fra dem'. Det er ikke blot unuanceret og forkert at tale sådan om en helt almindelig hverdagspraksis. Det gør, at børn og unge skammer sig og tror, det er problematisk. I stedet burde vi understøtte børnene i leg og kreative praksisser. Vi har nogle unger, der kan en masse og gerne vil skabe noget og fortælle om deres eget liv. Jamen så bak da op!" lyder det fra Stine Liv Johansen.

Hun er imidlertid bekymret over den måde, særligt de yngre børn bruger digitale medier i hjemmet på.

"Mange mindre børn bruger digitale medier meget konsumerende og passivt derhjemme. De ser en film og slapper af, og det



SCANPIX

skal der også være plads til. Men der er ikke meget kreativt over det, hvis det altid er sådan. Der er så mange legemuligheder med en tablet, med alt fra video over bevægelseslege til hjemmelavede vendespil, som familierne ikke udnytter så meget lige nu,” siger Stine Liv Johansen.

Til gengæld ser hun, at rigtig mange dagtilbud har godt fat i, hvordan digitale medier kan understøtte børns leg. Nogle steder er digital leg fortsat lig med et gratis Rasmus Klump-spil på iPad'en kl. 15.30, men mange pædagoger og dagtilbud har en legende tilgang til teknologien og bruger Google Maps til at lave orienteringsløb, optager video med tablets eller go-pro-kameraer i skoven og laver stop-motion-film med modellervoks, fortæller Stine Liv Johansen.

”Den digitale leg rykker på dagtilbudsfeltet. Mange pædagoger har knækket koden til, hvordan man skaber samspil mellem det

digitale og analoge,” forklarer hun og nævner en institution, hvor pædagogerne ved hjælp af en lille projektor omdanner et rum til en sommerfugledal eller et akvarium for børnene.

Hun har derfor ikke de store bekymringer i forhold til institutionerne og den digitale leg. Men hun bemærker en pudsighed i forhold til forældrene, nemlig at børn ofte har vide beføjelser til at hente indhold og apps ned på deres telefoner og tablets, så længe indholdet er gratis.

”Det er paradoksalt, at vi generelt putter så mange penge i vores børn, deres leg og fritidsinteresser, men at vi ikke vil betale for ordentligt indhold på de digitale medier, hvor de ellers bruger mange timer.”

Lad børnene lege i fred

Så måske skal der investeres mere i legen – både i kroner og ører, men også i *tid*, påpeger Lars Geer Hammershøj.

Noget af det vigtigste voksne – både pædagoger, lærere og forældre – kan gøre for legen, er at beskytte den, når den er der.

”Lad børnene lege. Lad være med at ødelægge gode lege, når de er der. Hav respekt for legen, selvom den er unyttig, fjollet, vild og ikke har noget formål. Det er ikke meningen, at legen skal være nyttig,” siger Lars Geer Hammershøj.

Og det med at give tid og rum til leg skal forstås meget konkret: Hvis man har planer og ser, at børnene leger godt, så overvej at opgive planerne. Vent med at spise frokost eller udskyd aktiviteten til en anden dag. Stemningen omkring børnene er nemlig også vigtig for leg, viser Lars Geer Hammershøjs forskning.

”Især to stemninger er vigtige for leg: Begejstring og munterhed. Stemninger, som gør, at verden virker større, end man troede, den var. Når der er en munter stemning, er vi mere åbne for ideer fra andre og os selv. Så hvis man som voksen selv er munter og begejstret, så er det lettere for børnene at følge med,” forklarer han.

Så både pædagoger, lærere, forældre og beslutningstagere har en opgave med at skabe gode betingelser og rammer for leg både fysisk og tidsmæssigt: Sørg for gode legepladser og indbydende rum og vis vejen til at bruge digitale medier på en legende måde. Som voksen kan man også fremme leg ved at åbne forskellige verdener for børnene, forklarer Lars Geer Hammershøj. Det kan være en Star Wars-verden, en butiksverden, en prinsesseverden, en vikingeverden eller alle mulige andre verdener. En anden måde at inspirere

til leg på er selv at gå i gang med at lege og lade børnene imitere.

”Det sker jo heldigvis hele tiden i vores daginstitutioner, men der måtte gerne komme endnu mere fokus på det. For en af de ting, der kan bekymre, er, at der i forskellige undersøgelser er indikationer på, at ikke alle pædagoger er dygtige til at pakke sig selv ud og have mod til at lege med børnene,” lyder hans kritik, der samtidig retter pilen mod den målstyring og læringsdagsorden, der har præget ikke blot skolen, men også dagtilbudsområdet.

”Jeg og andre legeforskere er bekymrede for, om der er nok rum og tid til legen. Har vi nået et sted, hvor vi har for mange læringsaktiviteter med fokus på nytte og læring, og hvor det sker på bekostning af den dannelse, som i høj grad sker gennem leg? Hvis ja, så skyder vi os selv i foden. Det er noget, der kan få det til at løbe koldt ned ad ryggen på os, der forsker i det,” siger Lars Geer Hammershøj, der dog ser lidt lys forude. Han er nemlig særdeles positivt stemt over for de nye læreplaner, der nu bliver indført i landets dagtilbud, og som for første gang giver både leg og dannelse en selvstændig plads og værdi.

”Det er klogt tænkt og gjort, og jeg tror, det vil blive kopieret af andre lande,” spår han. ■



Hør artiklen som podcast:
dpu.au.dk/asterisk

Læs mere:

Lars Geer Hammershøj: *Kreativitet – et spørgsmål om dannelse*, Hans Reitzels forlag, 2012

Stine Liv Johansen: *Børns liv og leg med medier*, Forlaget Dafolo, 2014



LARS GEER HAMMERSHØJ er ph.d. og lektor i pædagogisk filosofi på DPU, Aarhus Universitet. Han har forsket i leg, dannelse og kreativitet i mere end 20 år. Er forfatter til adskillige bøger og artikler om leg, dannelse og kreativitet.



STINE LIV JOHANSEN er ph.d., lektor på Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet. Hun forsker i digital dannelse og børns og unges leg og brug af digitale medier.

LEGG PÅ KANTEN

Kun én ad gangen på trampolinen! Ikke så højt op i træet! Ingen rulleskøjter uden knæbeskyttere! Når voksne begrænser den farlige leg, begrænser de også børnenes nysgerrighed og dermed deres naturlige motoriske og læringsmæssige udvikling. To legeforskere forklarer, hvorfor den farlige leg er vigtig.



Selvfølgelig skal børn ikke spille fodbold på motorvejen eller lege gemmeleg på hustagene. Men det er godt, hvis legen kan give børnene en følelse af – af og til – at balancere på kanten af deres egen formåen. Det mener Helle Marie Skovbjerg, der i februar tiltrådte som landets første professor i leg på Designskolen i Kolding. Hun har studeret børns leg i en årrække og har netop været på feltarbejde i en SFO.

”I børns leg er ’det farlige’ gennemgående. De søger det og har strategier til at håndtere det. Men det er i praksis også stedet, hvor børnenes lov og orden støder sammen med de voksnes lov og orden,” fortæller Helle Marie Skovbjerg, der har studeret den deltagerdrevne leg, hvor det er dem, der er med, der definerer, hvad der er meningsfuldt.

”Lige præcis i det farefulde er det tydeligt, at børnene her viser, hvad der er vigtigt for dem. I de farlige lege tager børnene teten og siger: ’Vi vil gerne klatre op i det høje træ og svinge’. Her støder de så ofte sammen med en pædagogik, som handler om at undgå det, der er farligt,” forklarer Helle Marie Skovbjerg, der beskriver voksnes begrænsning af den farlige leg som en diskurs, hvor vi fratager børn erfaringer, fordi vi er bange for, at de kommer til skade.

”Jeg interesserer mig først og fremmest for, hvordan det farlige står i tjeneste hos legen – og hvordan børnene bruger det til at intensivere den legeoplevelse, de gerne vil skabe sammen. Det er blevet tydeligt for mig, at vi har brug for flere nuancer, når vi taler om leg og det farliges funktion,” siger Helle Marie Skovbjerg og tilføjer, at det farlige helt grundlæggende handler om at lege med grænserne for, hvornår noget giver mening.

”Det holder op med at være meningsfuldt, hvis man falder ned og brækker benet. Men det spiller en rolle i mange sammenhænge, og selv om vi typisk knytter det til de fysiske lege, er det en dynamik, der er med i alle typer lege. Det kan f.eks. også være i en optræde-leg, hvor man spiller sig selv helt ud og håber på at få publikums anerkendelse”.

Et andet eksempel kan f.eks. være, når børn bygger med klodser og siden smadrer det, de lige har bygget. Det er en bevægelse mellem at opbygge noget og bryde det ned, og det er en balancegang, hvor man også kan komme til at bryde så meget ned, at det ødelægger legen, forklarer Helle Marie Skovbjerg.

»Legepladser på institutioner er så sikre, at det afmætter legen. Man skærer grenene af træerne, sørger for at man ikke kan klatre op på legehuse tag, sætter net om trampolinen og har regler om, at der kun må være et barn på gyngen.«

Helle Marie Skovbjerg

Det farliges funktion

I sit arbejde har Helle Marie Skovbjerg observeret leg på blandt andet en skole og i en SFO og har her bidt mærke i, at børn er optagede af den udfordring, der ligger i, hvor langt man kan gå, uden at legen går i stykker.

”Børnene definerer selv rammerne for den bevægelse og for, hvor elastisk den kan være, men i den pædagogiske praksis er det blevet sådan, at de voksne prøver at gå ind og styre, så børnene er så sikre som muligt. Jeg forstår godt grundene til at gøre det – og de kan være nok så gode – men det er ikke hensigtsmæssigt. Det underminerer kraften og opfindsomheden, lægger en dæmper på intensiteten og kan også stoppe legen. Legepladser på institutioner er så sikre, at det afmætter legen. Man skærer grenene af træerne, sørger for at man ikke kan klatre op på legehuse tag, sætter net om trampolinen og har regler om, at der kun må være et barn på gyngen,” siger Helle Marie Skovbjerg og peger på, at én af de funktioner, det farlige har i legen, er at skabe nye idéer. Og her står de voksnes indblanding i kontrast til opfindsomheden og oplevelsen af at stå i det åbne.

”Voksne blander sig måske i lege, hvor man slås eller klatrer i træer, men også i populære spil som ’Ost’ eller ’Konge’, hvor de voksne regulerer antallet af regler, så der ikke opstår konflikter. Det er en måde at tage styringen på, som både forhindrer legen og det at kunne give slip og stå i det åbne. Det har den pædagogiske praksis svært ved,” siger Helle Marie Skovbjerg, som oplever, at tendensen



I børns leg er "det farlige" gennemgående. De søger det og har strategier til at håndtere det. Men det er også stedet, hvor børnenes lov og orden støder sammen med de voksnes.

til at begrænse børns leg har rod i en generel lærings- og målstyringsdiskurs.

”Det handler især om, at der i dag er et øget fokus på et bestemt læringsudkomme, som dikterer, at legen skal udføres på bestemte måder.”

Farlig forsigtighed

Voksne bremser altså børns leg, fordi de er bange for, at børnene skal komme galt af sted. Og det er i bedste fald unødvendigt – og i værste fald potentielt kontraproduktivt, fordi det kan være mere skadeligt end at lade være, fortæller psykolog og legeforsker Ditte Winther-Lindqvist fra DPU, Aarhus Universitet.

”Børn er sjældent ude på at komme galt af sted. I Danmark har vi en meget lang tradition for det, man kan kalde farlige lege eller risikofyldt leg, fordi vi var de første, der lavede de her fantastiske ’skrotlegepladser’ og ’selvbygger-legepladser’ i 1960’erne. De var faktisk bemandende, men børnene stod selv for at opbygge dem. Erfaringen fra forskernes studier af de legepladser var, at børnene hang 12 meter oppe i træerne og byggede meget høje huse og stativer. Men der skete aldrig

»De erfaringer, børn gør sig i den risikofyldte leg, som involverer potentielt farlige situationer, forhindringer og udfordringer, træner dem, til når de en dag står i en udfordrende og farlig situation i virkeligheden.«

Ditte Winther-Lindqvist

noget. Børnene kom i hvert fald ikke alvorligt til skade,” fortæller Ditte Winther-Lindqvist og uddyber, at det er et kendetegn ved børns leg, at den balancerer på kanten af det etablerede og det, børnene selv formår.

”Det er dét, der giver legen dens vitalitet og spænding. Derfor vil små børn lave risiko-

fyldt leg på deres eget niveau, f.eks. kravle op på noget, de selv synes er højt, og måske hoppe hen over en afgrund, som for dem er dyb. Jo større de bliver, des mere halsbrækkende kan de farlige lege fremstå fra et voksenperspektiv. Det skyldes, at de mangler den rationalitet, som kendetegner den risiko, man tager som voksen. Sagt på en anden måde, så tager du som voksen en risiko vel vidende, at der er et formål med din handling. Men børns leg skal ses i et andet lys – der er ikke nødvendigvis et klart formål med at lege risikofyldt.”

Ditte Winther-Lindqvist peger på, at man i nogle lande, bl.a. i USA, bevidst har fjernet mulighederne for at lege risikofyldt ved at lave legepladser pakket ind i gummi og faldunderlag uden høje klatrestativer. Samtidig er der et modtræk til den bevægelse – blandt andet beskrevet i den svenske legeforsker Ellen Beate Sandseters forskning.

”Sandseter argumenterer for, at børn kan blive resiliente i forhold til angst, hvis de har fået lov til at tage den til kanten på deres egne præmisser. Den mulighed stiller legen til rådighed. Hvis du udsætter et barn

SÅDAN PASSER BØRN PÅ SIG SELV I FARLIG LEG

Børn bruger forskellige strategier til at passe på sig selv i den risikofyldte leg:

KOMPETENCE-STRATEGIEN

Børn øver sig på at gøre noget specifikt igen og igen ud fra en devise om, at 'hvis jeg er god til det, så kommer jeg ikke så tit til skade.'

Et eksempel fra Helle Marie Skovbjergs forskning fra en SFO er børn, der i sommerferien kom ud på trampolinen en time før de andre børn for at øve sig. Der er en sammenhæng mellem de voksnes kompetencer, og det de forhindrer børnene i – voksne har en tendens til at spejle deres egen angst i børnenes leg. Helle Marie Skovbjerg anbefaler, at man øver og udøver farlige lege sammen med børnene. I stedet for en skelnen mellem voksenstyret og fri leg kan man åbne for et rum med sessioner, hvor alle leger med – både pædagoger (eller forældre) og børn.

STØJ-STRATEGIEN

Støj og råb er en måde at kommunikere, hvor man er i sin leg, hvad man har gang i, og hvad man måske godt kunne tænke sig, der skulle ske om lidt.

Et eksempel er en kællebakke, hvor man hujer for at sige: "Her kommer jeg, og jeg har brug for plads."

Hvis man som voksen anerkender børnenes støj som del af en strategi, er det afgørende at skabe rum for støjen, i stedet for at skabe en dominerende kultur, hvor man konstant beder børn om at dæmpe sig. Helle Marie Skovbjerg anbefaler, at man finder andre måder at begrænse støjen på – f.eks. ved at lade færre børn deltage i legen.

FORTÆLLE-STRATEGIER

Børn har en masse fortællinger, som indeholder vigtig viden om, hvad man skal gøre og være opmærksom på.

Det kan være ulykkesfortællinger om én, som kom i klemme

i fodboldmålet eller faldt ned fra et træ – børn kan have et katalog af ulykker, som giver dem nogle rammer for, hvad de skal passe på.

En anden type er heltefortællinger om børn, der var lige ved at komme til skade, men undgik det. Den type fortællinger hjælper børn til at have mod. Det kan være supermandsagtige historier, som viser en nærmest overdreven kapacitet hos de omtalte børn. Nogle er realistiske og andre nærmest direkte løgnagtige med alt, hvad det indebærer af charme. De indgyder mod til at prøve noget, på trods af at det er lige ved at gå galt.

Endelig er der anvisende fortællinger, hvor børnene fortæller hinanden, hvordan man skal gøre tingene, så de lykkes. Anvisningerne indeholder en masse viden om, hvordan man kan passe på sig selv og stadigvæk have det sjovt.

Kilde: Helle Marie Skovbjerg

for risiko udefra – i et scenarie andre har tilrettelagt – er det ikke på barnets eller legens egne præmisser. Og derfor bliver det skræmmende for barnet. Men når børn selv styrer risikoen og tager legen til kanten på deres egne præmisser, er det anderledes. Selvfølgelig kommer man engang imellem til at slå sig eller komme galt af sted, men det er alligevel inden for rammerne af barnets vurdering af egen formåen," forklarer Ditte Winther-Lindqvist.

Leg forbereder til rigtig fare

Ifølge Ditte Winther-Lindqvist er der formentlig også er en evolutionær pointe i, at børns lege udfordrer dem til at løbe en risiko.

"Hvis vi skal skabe mening i en sådan irrationel sekvens af handlinger, som risikofyldt leg er, må vi spørge, hvad den så kan bidrage med? Inden for meget legeforskning bliver legen set som forberedelsen til det ukendte og potentielle. Man kan se, at det, børn er bange for, eller det, de synes er spændende,

også er til stede i legen. Så man kan godt argumentere for, at de erfaringer, de gør sig i den risikofyldte leg, som involverer potentielt farlige situationer, forhindringer og udfordringer, faktisk træner dem, til når de en dag står i en udfordrende og farlig situation i virkeligheden."

Helle Marie Skovbjerg har et lignende perspektiv:

"Vi mennesker er hele tiden i rum, hvor der er ting, vi ikke kan kontrollere, så det er afgørende, at vi optræner vores evne til at stå i de her rum. Det er nærmest et omsorgssvigt, hvis vi ikke træner børns evne til at leve selvstændigt," siger hun og tilføjer:

"Derfor handler det om i situationen at undersøge, hvor risikofyldt en leg er, før man begrænser den. Hvad er det for et barn? Hvor trænet er det i at udføre det, det har gang i? Man må tage udgangspunkt i barnets kompetencer og give det mulighed for hele tiden at forbedre sig," siger Helle Marie Skovbjerg, der også mener, at voksne kan være dårlige

til at vurdere risiko, fordi de ikke selv har en erfaring med det, børnene leger.

"Jeg oplever voksne, der står ved siden af trampolinen og råber op til børnene. Det gør legen mere farlig, fordi det fjerner børnenes fokus."

Ditte Winther-Lindqvist er også skeptisk over for den vokseninvolvering, hun ser i børns leg i dag.

"Der kan selvfølgelig være forsigtige børn, som skal opfordres til at turde noget mere, fordi de ikke udfordrer sig selv så meget. Det er måske børn, som også i andre sammenhænge møder verden på en ængstelig måde. Det er vigtigt at kende barnet godt, hvis man skal sætte udfordringer op, som passer til det, så man ikke overmander barnet. Omvendt kan der også være bulderbasser imellem, hvor formanende ord og gode råd og regler er på sin plads. Men i virkeligheden skal man helst tøjle sine voksne forestillinger om det gode og lade børnene styre det selv, for al erfaring viser, at de faktisk meget sjældent går over strengen." ■

Læs mere

Helle Marie Skovbjerg: Are you sure you can handle it? - Risky Play and Gender Expectations. *Childhood*, maj 2018.

Ditte Winther-Lindqvist: The role of play in Danish Child Care. I: Ringsmose & Kragh-Müller: *Nordic Social Pedagogical Approach to Early Years*. Springer Press, 2017: p. 95-112.

Ditte Winther-Lindqvist: Den sociale fantasilegs forandrende potentialer – symbolske og reale identiteter i børnehaven. I: H.T. Rasmussen & M. Øksnes: *På spor efter lek - lek under moderne vilkår*. Fagbokforlaget, 2014: s. 85-103



HELLE MARIE SKOVBJERG blev ansat som professor i leg på Designskolen i Kolding i februar 2018. Her er hun forskningsleder for kandidatuddannelsen Design for Play, som er verdens første af sin art. Hun gennemførte i 2014 det 2-årige forskningsprojekt 'Fare, leg og teknologi', som er finansieret af Carlsbergfondet.



DITTE WINTHER-LINDQVIST er lektor i udviklingspsykologi på DPU, Aarhus Universitet. Hun forsker bl.a. i børns leg i børnehaven, legens betydning for udviklingen og i, hvordan voksne kan understøtte børns leg og legemiljøer. Hun underviser på kandidatuddannelsen i pædagogisk psykologi på DPU, Aarhus Universitet.

VI OVERDRIVER FANTASILEGENS BETYDNING

En udbredt tese lyder, at fantasileg udvikler alt fra børns sprog til deres tænkning, følelser, kreativitet og sociale kompetencer. Men et amerikansk studie af forskningen i børns 'lade-som-om-lege' konkluderer, at de positive effekter er meget svagt eller slet ikke dokumenteret – og måske mest af alt findes i voksnes fantasi. Samtidig viser et andet studie, at børn foretrækker at gøre ting i virkeligheden, frem for blot at lege de gør det.



En amerikansk undersøgelse viser, at børn hellere vil udføre aktiviteter i virkeligheden i stedet for at lege, at de gør det. F.eks. finder børn det sjovere at være med til at bage frem for at lege i deres børnekøkken.

Fuld galop hen over gulvet på en imaginær hest eller vilde drejninger på luftrattet. ”Og så sagde vi, at du var lillesøsteren, og jeg var butiksmændene, og jeg havde en stor lastbil.”

Når børn folder sig ud i leg, er fantasien ofte en god kammerat.

”Lade-som-om-lege er en vidunderlig aktivitet, som børn finder en masse spænding og glæde i. Det er noget, de fleste børn naturligt vender sig mod, når der ikke er andet at lave, og de har tid for sig selv. Man kunne have en forventning om, at det blandt andet bidrog til udviklingen af kreativitet og fantasi hos børn, men når man kigger på forskningen, er der ikke evidens for, at fantasileg fremmer nogen særlig udvikling.”

Det fortæller professor Angeline Lillard fra University of Virginia, der stod for et omfattende review (systematisk forskningskortlægning, red.) af forskningen på området tilbage i 2013.

”Vi har en kultur, hvor vi er meget entusiastiske omkring fantasilegen. Men forskningen peger på, at betydningen af fantasilege er overdrevet,” siger hun og tilføjer, at selv om der endnu ikke er evidens for, at fantasileg har en positiv effekt på børns udvikling, kan der sagtens være nogle effekter, som bare er svære at dokumentere.

Fantasien som substitut

Angeline Lillard står også bag en anden undersøgelse fra 2017, hvor hun sammen med andre forskere spurgte amerikanske børn i alderen 3 til 6 år, om de – hvis de fik valget – helst ville lege, at de gjorde noget eller rent faktisk gøre det i virkeligheden.

”En af grundene til, at børn bruger så meget tid på fantasileg både her i USA og i andre vestlige lande som Danmark, er, at vi ikke giver børnene så mange virkelige opgaver. I lande, hvor børn har flere arbejdsopgaver, bliver der leget meget mindre fantasileg. Derfor ville vi gerne undersøge, hvad børn egentlig foretrækker,” fortæller hun.

De 100 børn i undersøgelsen havde en stærk præference: De ville helst prøve tingene i virkeligheden.

Metoden bag undersøgelsen gik ud på at præsentere børnene for forskellige aktiviteter; f.eks. ride på en hest, skære grøntsager, vaske op og fiske. De blev dernæst bedt om at vælge deres foretrukne aktivitet og samtidig begrunde deres valg af leg eller virkelighed.

”Blandt de 3-årige var det halvt om halvt, om børnene foretrak det ene eller det andet, mens der fra 4 år og op var en klar overrepræsentation af børn, der foretrak den virkelige version – og det gjorde sig gældende med samtlige aktiviteter,” fortæller Angeline Lillard.

De børn, der fravalgte 'den rigtige ting', begrundede det med, at de ikke turde, ikke troede de kunne eller ikke mente, de måtte for deres forældre. Og når de skulle forklare, hvorfor de hellere ville lave ting i virkeligheden end lege dem, handlede det om, at de gerne ville gøre sig nyttige.

”Børn kan godt lide idéen om at have betydning i verden. Jeg kan godt være bekymret for, at vi frarøver børn den følelse af betydning, man får ved at gøre tingene rigtigt, hvis vi går rundt med en tro på, at de meget hellere vil lege aktiviteter end udføre dem i virkeligheden,” siger Angeline Lillard, der mener, at undersøgelsen sætter spørgsmålstegn ved en gængs opfattelse af, at fantasilegen har nogle unikke kvaliteter. For hvad nu hvis den rent faktisk bare er et substitut for at lave noget rigtigt?

”Det synes jeg, man skal have i baghovedet, når man laver legemiljøer og tilrettelægger aktiviteter for børnene. De kan godt lide at lave virkelige ting. Så i stedet for kun at give børn adgang til legekøkkenet, skal de også med ind i de rigtige køkkener og hjælpe til med mad og opvask.”

Virker så kreativt

Spørgsmålet er så, hvorfor fantasi og 'lade-som-om-legen' er blevet så populær i de vestlige lande?

”Idéen om, at fantasileg er noget særlig ophøjet, har eksisteret længe. Jeg tror, den bl.a. bunder i, at børn tilsyneladende øver sig på alt muligt i legen – f.eks. at lave mad eller være forældre. Det at øve sig på noget styrker ens udvikling, og der er en tro på, at børn øver sig gennem legen, hvilket jo godt kan være tilfældet. Spørgsmålet er så bare, hvordan det at lade som om og det at gøre noget virkeligt står i forhold til hinanden,” siger Angeline Lillard.

”Jeg tror først og fremmest, det handler om, at fantasileg virker så kreativt. Og det er det også! Alle de her fantastiske scenarier og parallelle verdener, som børn bygger. Vi ved jo også, at de egenskaber, som samfundet hylder – opfindsomhed og entreprenørskab – udspringer af en evne til at tænke ud af boksen. Så selv om der ikke er evidens for det, er der da bestemt god grund til, at forældre synes, fantasileg er så vigtigt.”

»En af grundene til, at børn bruger så meget tid på fantasileg i de vestlige lande er, at vi ikke giver børnene så mange virkelige opgaver. I lande, hvor børn har flere arbejdsopgaver, bliver der leget meget mindre fantasileg.«

Angeline Lillard



FOTO: NANNA HANDELER

LADE-SOM-OM-LEG

'Lade-som-om-leg' finder sted, når børn for underholdningens skyld laver en mental repræsentation af noget, som ikke er det, der er foran dem i virkeligheden. Det kan f.eks. være at forestille sig et objekt (f.eks. en hest) eller ved at forestille sig, at en genstand er noget andet, end den er (f.eks. at en pind er en hest).

'Lade-som-om-lege' kan både være en social og en individuel aktivitet.

Amerikanske børn bruger mest tid på at lege 'lade-som-om-lege' i alderen 3-5 år. I 4-årsalderen bruger de omkring 20 procent af deres vågne tid på 'lade-som-om-leg'.

De fleste børn holder op med at lege fantasileg i 11-årsalderen.

Kilde: Angeline Lillard

Batman-effekten

Angeline Lillard tilføjer, at der på et enkelt område er evidens for, at fantasileg har en positiv effekt.

”Lade-som-om-leg' kan føre til narrativ forbedring, altså fremme af børns evne til forstå og fortælle en historie. Det giver mening, for det er jo en form for historiefortælling, børnene udfører i legen. Men igen, det er ikke afgørende for deres narrative evner på længere sigt,” fortæller Angeline Lillard, der også peger på, at det er utrolig svært at vurdere, hvad der er et resultat af selve det at sætte gang i fantasien, og hvad der er et resultat af legens indhold.

Her refererer hun til et 2 år gammelt eksperiment, der kan illustrere pointen yderligere. Eksperimentet gik ud på at sætte 4-årige børn foran en aflåst glasboks med et stykke legetøj indeni. Børnene blev udstyret med et sæt nøgler og fik til opgave at åbne boksen. Pointen var dog, at ingen af nøglerne virkede. Forskerne havde givet børnene forskellige strategier, de kunne bruge; en af dem var, at de kunne forestille sig at være f.eks. Batman eller Dora the Explorer. Målet var at undersøge, hvordan børn kan forbedre deres *eksekutive funktioner*, dvs. få ideer til at nå et mål, udføre de handlinger, der skal til for at det lykkes, holde opmærksomheden på det og vurdere, hvordan det er gået.

”Studiet viste, at de børn, der forestillede sig at være Batman, brugte længere tid på at prøve at låse boksen op, men de blev også mindre frustrerede. Det indikerer en såkaldt *Batman-effekt*, hvor det at spille en karakter styrker barnets evne til at komme i mål og holde opmærksomheden rettet mod en enkelt aktivitet,” siger Angeline Lillard. Hun mener dog ikke, at eksperimentet giver et svar på, hvilken rolle fantasien spiller i forhold til at udføre handlingen.

”Igen er det virkelig svært at vide, hvad det er årsag til effekten. Er det konteksten? Eller det at efterligne Batman, der gør, at man får et bedre resultat? Eller er det selve det, at man forestiller sig noget? Vi ved det faktisk ikke.” ■

Læs mere

Angeline Lillard et al.: The Impact of Pretend Play on Children's Development: A Review of the Evidence. *Psychological Bulletin*, 2013. Vol. 139.



ANGELINE LILLARD er professor i psykologi på University of Virginia. Hun forsker blandt andet i social og kognitiv udvikling, herunder børns fantasilege, og Montessori-pædagogik. Hun er forfatter til bogen *Montessori: The Science behind the Genius*.



TEKNOLOGIEN KAN FÅ BØRN UD I NATUREN

Teknologi bliver ofte udråbt som den væsentligste modstander, når det gælder om at få børn og unge ud i naturen. Men et 5-årigt forskningsprojekt forsøger nu at gøre modstanderen til medspiller ved at undersøge, hvordan teknologien i stedet kan hjælpe børn til at bruge naturen mere.

AF ANDREAS VAPPULA NILSSON

Teknologiens invasion i børnelivet er udkældt fra flere sider. Den stjæler børns sparsomme fritid, og konsekvensen er, at ungerne sidder inde på deres værelser i stedet for at komme ud i naturen og lege. Sådan lyder den gængse kritik, når det kommer til børns leg i dag. Men er det noget, vi ved? Eller er det blot en antagelse? Hvad siger forskningen? Siger den noget om, hvordan vi kan stimulere børns leg i naturen ved hjælp af teknologi? Ikke endnu. Men med det omfattende forskningsprojekt *Naturlig*

teknik kommer vi forhåbentlig snart nærmere svarene på, hvordan vi kan koble natur, teknologi og leg på en måde, der får flere børn ud og lege i naturen.

”Jeg levede selv med den forestilling, at natur og teknologi ikke passede sammen. Men der ser ud til at være noget rigtig interessant at hente i den kobling. Endnu ved vi dog kun meget lidt om, hvad teknologien gør ved børnene, når de tager den med ud i naturen. Men det er et af de mange spørgsmål, vi forsøger at besvare med dette projekt,” lyder det fra neurobiolog og lektor Theresa Schilhab fra DPU, Aarhus Universitet, der leder forskningsprojektet *Naturlig teknik*.

Lektor Søren Andkjær fra Syddansk Universitet, der forsker i friluftsliv, er med i den første del af projektet. Han siger:

”Vi håber, at vi kan bruge den attraktionsværdi, der ligger i teknologien, til at få børnene mere udenfor. Hele Pokémon Go-bølgen har vist, at det rummer en vanebrydende kraft at se teknologi som en metode til – i stedet for en barriere for – mere natur.”

App med dannelseseffekt

Projektet *Naturlig teknik* er en del af Center for Børn og Natur. Forskerne bag har fået fem år til at undersøge, hvordan teknologi kan få flere børn mere ud i naturen. Der er tale om

et bredt afdækkende projekt i tre dele. Ud over den afdækkende aktivitet i første del af projektet vil forskerne gennem antropologiske og kognitive studier bl.a. følge og interviewe grupper af børn, som på egen hånd anvender teknologi i naturen. Og så vil de også se nærmere på voksenstyrede aktiviteter, der kombinerer teknologi og natur.

I første del af projektet har forskerne primært fokus på apps til mobile enheder, men afdækker også anden brug som f.eks. droteteknologi. De indhenter information om brug af teknologi fra både børn og voksne for at skabe overblik over, hvad der findes p.t., og hvordan det virker.

”Vi ved, at Pokémon Go trak mange børn udenfor. Men vi vil gerne vide, hvordan det gjorde det. Lagde børnene f.eks. mærke til deres fysiske omgivelser, mens de var på jagt? Eller var de så meget i deres spilverden, at det kunne være lige meget, hvor de var? Ud fra de første observationer og interviews ser det ud til, at børnene har opfanget en del indtryk på turene rundt med appen, og at de har fået et udvidet kendskab til f.eks. deres egen by og er blevet dygtigere stifindere. Og det er da ret vildt, hvis det viser sig, at en app kan have en sådan utilsigtet dannelseeffekt, samtidig med at den indgår i ren leg,” siger Theresa Schilhab.

Ambitionen i første del af projektet er at afdække de lærings- og dannelsesrelevante virkninger af de mange apps og fastlægge de elementer, som de forskellige teknologier gør brug af – f.eks. fællesskab, sprog, selvfølelse og mentalt overskud. Og så skal app-udviklere i fremtiden kunne anvende disse kategorier og komponenter som pejlemærker, når de udvikler ny teknologi, der skal hjælpe flere børn ud i naturen.

Naturen på YouTube og Instagram

I anden halvdel af projektet gælder det sociale medier som YouTube, Instagram, Facebook og Snapchat.

”Vi vil gerne vide, hvilken rolle vores kommunikation med hinanden spiller, og hvor stor en effekt kommunikationen på hjemmesider og sociale medier har på at få os ud i naturen. Hvad er det f.eks., der er i spil, når et opslag på Facebook om blomstrende kirsebærtræer i en park kan få folk til at løbe ud i naturen og tage billeder af sig selv og vennerne under træerne?”

Som neurobiolog håber Theresa Schilhab desuden på at kunne lave neurovidenskabelige studier. F.eks. undersøgelser ved hjælp af såkaldte mobile eyetrackers-briller, der viser, hvor man kigger hen.

»Børn og unge vil gerne være ude, og de vil gerne være online og i kontakt med vennerne.«

Søren Andkjær.

5-ÅRIGT FORSKNINGSPROJEKT: NATURLIG TEKNIK

Forskningsprojektet Naturlig teknik blev skudt i gang 1. januar 2018. Det skal gøre os klogere på, hvordan smartteknologi og sociale medier kan få flere børn ud i naturen. Samtidig skal projektet undersøge, hvordan teknologien kan understøtte de gode effekter, som naturen har på børns udvikling.

DPU er med lektor Theresa Schilhab og antropolog, postdoc Gertrud Lynge Esbensen i spidsen ledende partnere, imens SDU med lektor Søren Andkjær er sekundær partner. Projekt er støttet af Nordea-fonden og løber frem til 2022. Det er en del af Center for Børn og Natur, der ligeledes blev oprettet med støtte fra Nordea-fonden.

Læs mere om projektet og Center for Børn og Natur på centerforboemognatur.dk og naturligteknik.dk

”Kan vi komme til at se, hvor børnene kigger hen, kan vi se, om opmærksomhedsmønstrene forandrer sig, når mobiltelefonen er med i skoven, og om børnene kigger mere eller mindre på teknologien, når de er udenfor. Det giver os indblik i, hvilken rolle natur og teknologi tildeles i vores bevidsthed, og hvor vi henter inspiration til vores oplevelser,” siger hun og tilføjer, at der senere i projektforsløbet vil blive foretaget kvantitative studier af, hvor meget tid børn bruger på den ene eller den anden teknologi.

Det nuværende projekt har primært til formål at afdække og etablere de antropologiske og kognitive kategorier, som vi skal forstå brugen af teknologi i naturen ud fra. På den måde tegner forskerne det første landkort over et endnu ukendt landskab, og så må fremtidige studier lave de nøjagtige afstandsbedømmelser og højdemålinger.

Naturen som børns frirum

Midt i projektets væld af ubesvarede spørgsmål er der to antagelser, der ikke bliver udfordret: 1. Naturen er god for børn og unge. Og 2. Leg er godt for børn og unge. Spørger man forskerne, er det en præmis, både de og Nordea-fonden, som støtter projektet økonomisk, er enige om; tid til natur og leg er vigtige elementer i et godt børne- og ungdomsliv. Og det er problematisk, når færre børn og unge bruger mindre tid udenfor.

Ifølge forskerne har leg og natur det til fælles, at de udgør en modpol til det børne-/ungeliv, der i vid udstrækning er fyldt med aktiviteter, der tjener ydre formål:

”Det at lege skal ikke føre til noget andet. Legen har ikke andet formål end sig selv,” siger Theresa Schilhab og drager så en parallel til naturen.

”Naturen har noget af den samme karakter. Den fascinerer os, fordi vi ikke kan bruge den som sådan. Den præsenterer sig ikke nødvendigvis for os på en måde, hvor vi kan bruge den aktivt. Du bliver hurtigt tilskuer til naturen og får en fornemmelse af, at der er noget, der er større end dig. Ser du f.eks. en bille kravle på en stamme, handler det ikke om dig. Du er ikke en del af dens verden,” siger hun.

Søren Andkjær fremhæver, at børn og unge udtrykker behov for frie rum, de selv bestemmer over, når de er i naturen:

”Vi har en ph.d.-studerende, som i øjeblikket laver et casestudie af nogle børn i en skov. De yngste børn bygger huler, imens de ældre bruger naturen som tilflugtssted fra voksenstyring og overvågning. Her kan de få lov til at være sig selv,” siger han.

Børn vil skabe deres egne uderum

I projektet Nature Moves på Institut for Idræt og Biomekanik, SDU, der er en forløber for Center for Børn og Natur, har Søren Andkjær gennemført en række undersøgelser af børn og unges aktive udeliv. De viser blandt andet, at børnene efterspørger medbestemmelse over uderummens funktionalitet, hvis de skal finde dem attraktive. Formålet med et uderum må ikke være for fastlåst, og børnene frabeder sig skiltning, anvisninger og forbud.

”Det er et voldsomt dilemma, for vi vil gerne så meget godt for børnene. Men vi må indrette uderummene på en måde, så de er fleksible. Børnene skal kunne bygge rundt om på dem og skabe deres egne rum. Og derfor er det bedste sted for børn måske bare en klump skov, som ligger tæt på, hvor de bor, hvor de må gøre alt,” siger han.

»Det er helt sikkert, at der er forstyrrende elementer i teknologien. Også selvom man befinder sig i naturen. Men bruger man teknologien i relation til noget, der kan give oplevelser, indgår den muligvis som et ekstra element.«

Theresa Schilhab

LEGER BØRN (STADIG) I NATUREN?

Undersøgelser fra Danmark Naturfredningsfor-
ening viser, at børn kommer halvt så meget i
naturen som deres bedsteforældre.

Når børnene er ude, er de i mindre grad i of-
fentlige naturområder og i større grad i haver, på
gader og idrætspladser.

Børn vil gerne være sammen med andre i natu-
ren. Det gælder især pigerne.

I aldersgruppen 10-15 år vil de ældre børn ger-
ne være online og kunne høre musik, mens de er
i naturen. De vil gerne lave motion i naturen. Og
så kommer de i naturen for at få fred og ro eller
et pusterum fra voksne og skolen.

Drengene – især de yngre – vil gerne lege og
lave vilde aktiviteter i naturen.

Pigerne er mindre synlige end drengene i natu-
ren. Af samme grund havde forskerne sværere
ved at finde piger end drenge til deres kvalita-
tive casestudier.

Kilde: Nature Moves – www.sdu.dk/naturemoves

Nature Moves-undersøgelserne viser des-
uden, at børn og unge har en mere funktio-
nel og åben forståelse af naturbegrebet.

”Hvad er natur, og hvad er ikke natur? Det
er ikke noget, børn og unge tænker meget
over. De har et meget mindre romantisk
og meget mere fleksibelt – eller subjektivt
– natursyn end voksne. Det gør, at rigtig
mange forskellige ting kan være natur for
dem. Natur kan være en skaterpark i grønne
omgivelser eller et havnebad konstrueret i
træ og beton. Bare det at være udenfor bliver
meget nemt natur for dem,” siger Søren And-
kjær, der ser, at børn tilgår et landskab mere
funktionelt, end vi voksne gør – naturen skal
bruges, ikke betragtes.

”De tænker: Hvad kan vi bruge det til? Kan
vi klatre i træer eller løbe op ad en bakke?
Og de er ikke optagede af, om der f.eks. er
en smuk udsigt. Og når de yngste børn vil
bygge huler i naturen, kan det sagtens være
huler bygget af et miskmask af plastik, rør,
brædder, grene og stammer,” siger han og
fremhæver, at der i vores tid hurtigt opstår
en idyllisering af både naturbegrebet og
legebegrebet.

”Oftentimes kommer vi måske til at tegne et lige
lovlig sort/hvidt billede af nutidens børn, der
bare sidder indenfor med en skærm i hånden
i stedet for at være ude, klatre i træer og få
røde kinder.”

I følge Theresa Schilhab får problemstil-
lingen omkring menneskers interaktion med
naturen hurtig ’en filosofisk slagside.’

”Gennemgående siger forskningen – og vel
egentlig også folks ’common sense’ – at det
er godt at være ude i naturen. Men hvornår
er noget natur? Hvornår er det imod men-
neskets natur? Hvad er menneskets natur?
Meget afhænger af, hvordan man definerer
de forskellige elementer og delkomponenter i
de her spørgsmål.”

Hun peger på, at natur og brug af natur er
noget, man skal lære. Det viser resultaterne
af et forskningsprojekt, som hun netop har
gennemført. Det handler om, hvordan børn i
almindelige børnehaver og børn i naturbør-
nehaver leger i skoven.

Børn vil være ude og online

I Nature Moves-undersøgelserne har for-
skerne spurgt børnene, hvad de gør, hvis de
keder sig. Ville de mon gå udenfor og lege?
Drengene svarer, at de typisk vil vende sig
mod computeren. Pigerne vil kontakte ven-
nerne via mobiltelefonen eller læse en bog.
Jo ældre børnene bliver, desto mere attraktivt
bliver det at tilvælge computeren og kontakt
til vennerne via mobilen. Men børnene har

opdaget, at det kan de også gøre udenfor.
Undersøgelserne viser indtil nu, at børn
gerne kombinerer teknologioplevelser med
naturoplevelser.

”De er sådan set 1-2 skridt foran os voksne
på det punkt. De vil gerne være ude, og de
vil gerne være online og i kontakt med ven-
nerne,” siger Søren Andkjær.

Theresa Schilhab er i udgangspunktet kri-
tisk over for teknologiens påvirkning på børn
og unge. Men hun ser også potentialer.

”Det er helt sikkert, at der er forstyrrende
elementer i teknologien. Også selvom man
befinder sig i naturen. Men bruger man
teknologien i relation til noget, der kan give
oplevelser, indgår den muligvis som et ekstra
element. Tænk bare på *augmented reality*
(udvidet virkelighed, red.), hvor du kan
gå ind i en helt anden verden. Det handler
om at tilføje ekstra detaljer eller indhold til
virkeligheden via teknologi. Der kan f. eks.
være tale om briller med indbyggede GPS-
funktioner eller apps som Pokémon Go, der
befolker den fysiske virkelighed med virtuelle
Pokémon’er. Det er en stimulation af legende
karakter, som man med fordel kan trække ud
i naturen.” ■

Læs mere:

Rapport: Søren Andkjær & Astrid Hadberg:
Sociale mødesteder i naturen, SDU, Institut for Idræt og
Biomekanik, 2017

Rapport: Søren Andkjær, Jens Høyer-Kruse, Jan Arvid-
sen: *Børn og unges hverdagsfriluftsliv*, SDU, Institut for
Idræt og Biomekanik, 2016

Bog: Theresa Schilhab & Bo Lindvall, *Naturlig læring*,
Aarhus Universitetsforlag, 2017

Videnskabelig artikel: Theresa Schilhab: Adaptive smart
technology use: The need for meta-self-regulation.
Frontiers in psychology, 8, 298, 2016



TERESA SCHILHAB er dr.pæd.,
ph.d. og lektor ved DPU, Aarhus Uni-
versitet. Hun forsker bl.a. i virkningen
af kropslige oplevelser for men-
skelig erkendelse og læring. Hun er
projektleder for *Naturlig teknik*, der
er tilknyttet Center for Børn og Natur.
Hun underviser på kandidatuddan-
nelserne i didaktik, pædagogisk
antropologi og uddannelsesviden-
skab på DPU, Aarhus Universitet.



SØREN ANDKJÆR er cand.mag.,
ph.d. og lektor ved Institut for Idræt
og Biomekanik på Syddansk
Universitet (SDU). Han er tilknyttet
forskningsenheden Active Living
og er ansvarlig for fagområdet fri-
luftsliv på idrætsstudiet på SDU. Han
forsker blandt andet i friluftsliv som
kulturelt fænomen og uderummets
betydning i et sundhedsmæssigt
perspektiv.



Den videnskabeliggørelse af barndommen, som opstod omkring år 1900, førte til et ændret syn på børns leg. Den skulle bidrage til børns udvikling, og det kom til udtryk i nye former for robust legetøj, der kunne stimulere fantasien og den frie leg. Samtidig fik børn deres egne rum i form af børneværelser og legepladser. Alt sammen et udtryk for at børns leg var kommet mere i fokus, og at barndommen havde fået en ny status.

Af VIBE MIDDELBOE

Børn har til alle tider leget, og voksne har i større eller mindre grad iscenesat deres leg ved hjælp af forskellige ting – det kunne være en hjemmesittet figur i træ eller en klud formet som en lille dukke. Men op igennem sidste århundrede blev iscenesættelsen af børns leg intensiveret i takt med, at man fik øjnene op for legens betydning for børns udvikling. I Danmark var Kay Bojesen eksponent for den tendens. Det fortæller Ning de Coninck-Smith, der er lektor på DPU, Aarhus Universitet.

”De fleste forbinder nok navnet Kay Bojesen med dyre designgenstande som aben, der

hænger på reoler rundt omkring i mange danske hjem, og som nok skal ses, men ikke røres. Men i 1930’erne var den sammen med andet legetøj, som Bojesen designede, udtryk for en radikalt ny måde at forholde sig til børn og barndom på,” siger Ning de Coninck-Smith. Hun har i forbindelse med en udstilling om Bojesen på Trapholt-museet i Kolding forsket i hans legetøj og den tid, som det spejlede.

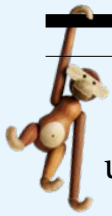
”Kay Bojesen var egentlig sølvsmed, men i 1922 laver han sine første legesager: En vippe, et skib fra Chr. 4.’s tid, en dragon til hest og en damptrølle. Det adskilte sig ikke meget fra den tids mekaniske legetøj, og det var tydeligt, at det mest var til pynt. Men i perioden 1933-38 omformer han fuldstændig

konceptet og bliver eksponent for en mindre revolution på legetøjsområdet,” fortæller Ning de Coninck-Smith.

Fra bord til gulv

Bojesen udviklede således i 1933 en klodsvogn, et lokomotiv med skinner, remise og elmaster, skibe, biler og gyanheste, og snart kom også hunde og zebraer til.

”Det nye var, at det hele var lavet i robust træ, så børnene kunne lege med det nede på gulvet, uden at det ridsede gulvet eller gik i stykker. Før havde borgerskabets børn leget med finere og mere skrøbeligt legetøj som porcelænsdukker, dukkemøbler og mekaniske biler, og de legede med det oppe ved bordet sammen med en voksen. Men med det nye



»Med fremvæksten af udviklingspsykologien sker der en videnskabeliggørelse af barndommen, og der kommer fokus på, hvad der skal til, for at børn udvikler sig på forskellige alderstrin.«

Ning de Coninck-Smith

trælegetøj fik børnene større frihed til at lege selv,” siger Ning de Coninck-Smith.

Det var langt fra tilfældigt, at Bojesen valgte at skifte kurs. Han begyndte at lave legetøj i en tid, hvor der opstod nye professionelle på børneområdet, og dem lod han sig inspirere af.

”Før havde teologer og læger været eksperter på børn – med anbefalinger om ro, regelmæssighed og renlighed. Men nu blev det pædagoger og psykologer, som bl.a. mente, at legetøj skulle fremkalde barnets egen aktivitet – selvvirksomhed – og stimulere til fri leg,” fortæller Ning de Coninck-Smith.

I sin markedsføring af legetøjet slog Bojesen på, at det var testet af pædagoger.

”Han indledte et samarbejde med et af de første pædagogseminarier, som hed kursus for småbørnspædagoger, og det var ikke set før, at en legetøjsproducent på den måde samarbejdede med fagpersoner. Han var meget entreprenant – han formåede at koble sig på det ændrede syn på barndommen, som opstod i mellemkrigsårene,” siger Ning de Coninck-Smith.

Professionalisering af omsorg

Bojesen var altså god til at læse sin samtid, hvor man i faglige kredse såvel som blandt forældre havde ændret synet på barnet og dets behov for at lege og eksperimentere.

”Opfattelsen havde hidtil været, at børn havde det bedst hjemme hos deres mor, og at det lille barn blot skulle ligge i en barne seng og vegetere. Men med fremvæksten af udviklingspsykologien sker der en videnskabeliggørelse af barndommen, og der kommer fokus på, hvad der skal til, for at børn udvikler sig på forskellige alderstrin. Og med pædagogprofessionens opståen sker der en professionalisering af omsorgen for barnet,” siger Ning de Coninck-Smith.

Som en vigtig stemme i tidens pædagogiske debat, forstander på et pædagogseminarium i Stockholm Alva Myrdal, udtrykte det: ”Det er ikke nok at elske sine børn, man skal også

gøre det på en forstandig måde.” Hun havde været i USA og havde mødt den nye udviklingspsykologi, som havde sat ord på børns udvikling og synliggjort legens betydning.

Ifølge hende skulle forældre købe legetøj, der kunne anvendes som ’forsøgsmateriale’: Alt efter barnets alder skulle legetøjet styrke musklerne, kunne bruges til rollelege, eller det skulle være ler eller tegne- og maleredskaber. Vigtigst var det, at legen var fri og ikke dikteret, skrev hun i bogen *Bybørn* fra 1936. Året efter fulgte bogen *Rigtigt legetøj*, som havde form som en manual i legetøj til børn i forskellige aldre.

I Danmark var den toneangivende skolepsykolog Anne-Marie Nørvig på samme måde fortaler for betydningen af børns frie leg. ”Det barn, som ikke leger, er ikke sundt,” skrev hun i bogen *Det sunde barn og dets forældre* fra 1940. Man var altså nu blevet opmærksom på vigtigheden af børns leg og egne aktiviteter, og det forudsatte det rigtige legetøj, som krævede plads.

Børneværelset opstod

Det gav sig bl.a. til udtryk ved, at flere og flere fik børneværelser – i starten primært borgerskabets børn, men i takt med at flere familier flyttede i større lejligheder i det nye sociale boligbyggeri og senere i de nye type- og parcelhuse, fik mange danske børn deres eget værelse.

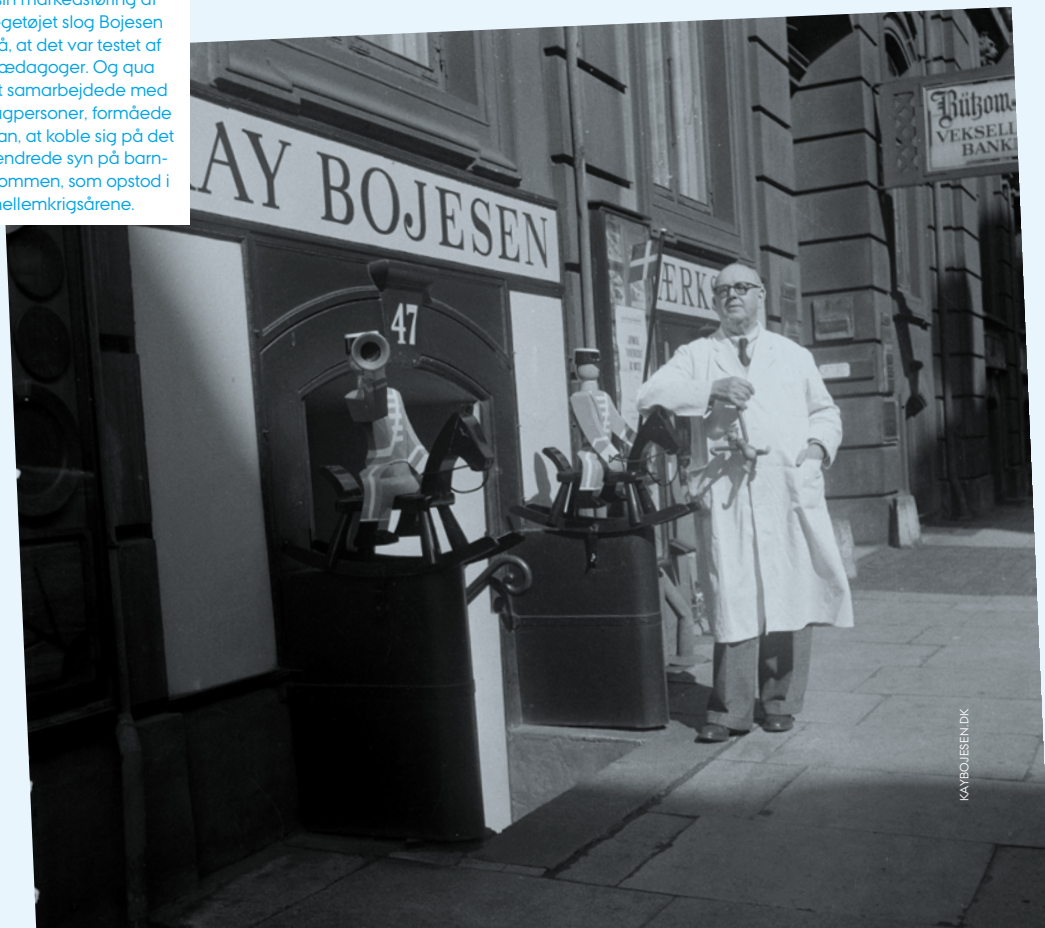
KRITIK AF KAY BOJESENS LEGETØJ

Kay Bojesens legetøj blev senere kritiseret. Psykologen Sten Hegeler skrev i 1957 i bogen *Hvordan finder jeg det rigtige legetøj til mit barn?* at uanset legetøjets høje kvalitet, så var det hele ikke lige velegnet til børn, og det var for dyrt i forhold til legeværdien. Psykologen Jens Sigsgaard udtalte i 1958, at legetøjet var for kedeligt.

KAY BOJESEN Udstilling

Til september 2018 åbner en udstilling om Kay Bojesen på Trapholt-museet i Kolding. Udstillingen fylder fire sale og er den største Kay Bojesen-udstilling siden hans død. Udstillingen er åben frem til sommeren 2019.

I sin markedsføring af legetøjet slog Bojesen på, at det var testet af pædagoger. Og qua sit samarbejde med fagpersoner, formåede han, at koble sig på det ændrede syn på barndommen, som opstod i mellemkrigsårene.



KAYBOJESEN.DK



I 1943 blev den første skrammellegeplads anlagt i Emdrup ved København. Den var meget populær og ved åbningen stod 200 børn klar. Her kunne børnene skabe deres egen legeplads af brædder og andet byggeaffald.

”Efterhånden som børnene fik mere og mere legetøj, fik de børneværelser med møbler i børnestørrelse og plads til at lege på gulvet,” siger Ning de Coninck-Smith.

Tendensen var blevet indvarslet allerede i 1923, da designeren Alma Siedhoff-Buscher indrettede Bauhaus-skolens modelhus. Her var kasser, der kunne bruges til opbevaring eller som legemøbler og et skab med plads til legetøjet. Væggene var malet med tavlefarve, og legetøjet var af træ, tegnet af hende selv: Et skib, som kunne skilles ad og samles, og klodser og kugler, der kunne bygges sammen og stables oven på hinanden.

Hånd i hånd med den nye videnskabeliggørelse af barndommen gik altså en stadig større iscenesættelse af børns leg og liv – en tendens, som ifølge Ning de Coninck-Smith kun er blevet forstærket op igennem sidste århundrede og frem til i dag.

”Det her med at vi tilrettelægger og iscenesætter børns liv ned til mindste detalje, er noget, som kun er taget til i styrke efter udskillelsen af barndommen som en længere livsperiode. Og voksenindblandingen har formentlig aldrig været større end i dag, hvor forældre har tid, penge og plads som aldrig før.”

Barndommen blev hegnet ind

Sideløbende med, at rammerne for børns indendørs leg ændrede sig, skete der også forandringer i vilkårene for børns udendørs leg. Byens børn havde hidtil leget i rendeste-

nen, kældrene og i baggårdene, med alt hvad det indebar af sundhedsrisici, men i slutningen af 1800-tallet begyndte man så småt at opføre legepladser i byerne, nogle af dem med hængevipper, gynger og karruseller – og fra 1908 også sandkasser.

”Man var nu af den opfattelse, at børnelivet ikke skulle blandes sammen med voksenlivet. Børn skulle have lov til at være børn. Også den øgede biltrafik var blevet en risiko i 1930’erne. Og under besættelsen var det for farligt for børn at færdes på gaden, og derfor skulle barndommen bogstaveligt talt hegnes ind,” siger Ning de Coninck-Smith.

Sandet i sandkasserne var renere end mudret på gaden, og børnene kom væk fra de små og mørke baggårde. I det sociale boligbyggeri blev legepladserne placeret midt i de åbne gårde, hvor solen kunne nå de legende børn.

”Etableringen af legepladser var endnu et udtryk for den store betydning, som legen fik. Men det var selvfølgelig også, fordi det blev anset for sundt for børn med sol. Og det var også et formål at få uvorne drenge væk fra gaden. De skulle socialiseres, og det skulle ske i dertil indrettede områder,” siger Ning de Coninck-Smith.

I takt med fremvæksten af de nye tanker om børns kreativitet og selvvirksomhed opstod der en debat om, at legepladserne var for kedelige, og i 1943 blev den første skrammellegeplads anlagt i Emdrup ved København – med en høj vold og træer og buske om-

LEGEPLADSERNES UDVIKLING

1876-79: Den første legeplads blev anlagt i Ørstedsparken i København. Det var et stort grusbelaagt terræn med bænke omkring. Området adskilte sig blandt andet fra parkerne ved, at man gerne måtte bevæge sig uden for stierne.

1891: Københavns Legepladsforening blev dannet. Herefter begyndte der at komme legeredskaber på nogle af legepladserne, f.eks. hængevipper, gynger, karruseller og fra 1908 også sandkasser.

1932: Der var nu 72 offentlige legepladser i København. Halvdelen havde en sandkasse eller et soppebassin, mens et mindretal havde legeredskaber.

1943: Den første skrammellegeplads blev etableret i tilknytning til et socialt boligbyggeri i Emdrup ved København.

1950’erne: Legepladser blev forum for børnedemokratiske eksperimenter, f.eks. legepladsen Huleby i Brede i Nordsjælland.

kring. Her kunne børnene skabe deres egen legeplads af brædder og andet byggeaffald. Tanken var, at initiativerne skulle komme fra børnene selv. Ved åbningen stod 200 børn klar til at indtage pladsen, og inden aften var der 900 børn. Det blev en stor succes, som bredte sig til resten af landet.

”Konceptet blev omformet i årene efter, men eksperimentet bidrog til at forny den klassiske legeplads. Børns frie og skabende leg var kommet i fokus. Siden kom hulebyer og byggelegepladser til, hvor børnene også kunne lege på egne præmisser. Alt sammen var det et udtryk for, at børns frie leg, kreativitet og selvvirksomhed var kommet i centrum, ikke bare hvad angik deres legetøj og børneværelser, men også når det gjaldt udelivet,” siger Ning de Coninck-Smith. ■

Læs mere

Ning de Coninck-Smith: *Fra bord til gulv. Tankevandringer mellem Kay Bojesens legesager*. Forskningsartikel, der indgår i udstillingskataloget til Kay Bojesen-udstillingen på Trapholt, 2018.

Ning de Coninck-Smith: *Barndom og arkitektur*. Forlaget Klim, 2011.



NING DE CONINCK-SMITH er dr.phil. og lektor i uddannelses- og barndomshistorie ved DPU, Aarhus Universitet, og underviser på kandidatuddannelsen i pædagogisk sociologi.

NÅR ARBEJDET INDTAGER LEGEN

Virksomheder bruger leg og spil til at fremme kreativitet og motivation. Det skaber forandringsparate medarbejdere, fordi legen altid er i proces og aldrig står stille. Men den konstante bevægelse og legen med virkeligheden skaber usikkerhed blandt medarbejderne, der bliver i tvivl om, hvor grænserne for legen går.



Legoklodser, kluddermor, drømmerejser, rollespil, trivselsspil og apps. Vi er ikke på grøn stue, men i en mellemstor moderne virksomhed, hvor der spilles og leges som aldrig før. Leg og spil rimer ikke på arbejde, og som udgangspunkt tænker vi det som noget, der foregår i to forskellige verdener – den fiktive og den virkelige. Men den skelnen er i dag udvisket, fordi leg spiller en væsentlig rolle på arbejdspladsen. Det er der en række grunde til; og de har ikke alle sammen afsæt i Karl Marx' tanker om, at *legen en dag skulle blive arbejderens frelse fra kapitalismen*, som han skrev i *Das Kapital* (1867). Han så arbejdet som fremmedgørende og legen som det autentiske og befriende. Hans mål var det legende arbejde, hvor arbejderen var fuldt integreret i sig selv.

Marx' tanker om integration af leg og arbejde ligger ikke langt fra de koncepter, mange management-konsulenter slår sig op på i dag. Men nu er legen i kapitalismens tjeneste, for i sidste ende handler det om at skabe produktive medarbejdere og indfri ledelsens mål.

Hvordan legen bliver et middel hertil har professor fra CBS Niels Åkerstrøm Andersen beskæftiget sig med, lige siden han i 2009 skrev bogen *Legende Magt*. Han ser en sammenhæng mellem ledelsens krav om effektivitet i moderne organisationer og de spil- og legekoncepter, der får stadig mere plads i arbejdet.

”Vi har et andet begreb om effektivitet i dag, end man havde i Marx' tid, hvor mennesket var et vedhæng til maskinen. I dag er det effektivt, når folk kan tænke selv og foregribe, hvad der er behov for at gøre som næste skridt. Leg bliver i den forbindelse set som en ressource til at åbne verden, i og med legeforyhelsen beror på en drøm om at skabe kreative, rene, autentiske processer, som leverer noget radikalt anderledes,” siger Niels Åkerstrøm Andersen og påpeger, at formålet med legen i organisationer ganske enkelt er at få fat i de kreative og skabende kræfter, som medarbejderne ellers kun ville omsætte i deres fritid, f.eks. sammen med deres børn, i haven eller på fodbold- eller tennisbanen. Dermed bliver legen et instrument til at få noget ekstra ud af medarbejderne.

Spil motiverer

En, der har undersøgt, hvad leg gør ved vores måde at løse og håndtere opgaver på,

er adfærdspsykolog Andreas Lieberoth fra DPU, Aarhus Universitet. Han forsker i spil, som han ser som systemiseret leg.

”Spil er nemmere for voksne mennesker at deltage i end den frie leg af den simple årsag, at der er klare regler og strukturer, og fantasien dermed er bundet op på noget konkret. Derfor er det ofte spil – brætspil, virtuelle spil eller en kombination af de to – ledelsen tyr til, når der skal leges på arbejdspladsen,” siger han.

Andreas Lieberoth har i et eksperiment med en årgang af psykologistuderende ved Aarhus Universitet undersøgt sammenhængen mellem spil og motivation. De studerende blev inddelt i tre grupper og bedt om at løse en samarbejdsopgave. Den ene gruppe spillede et brætspil, hvor de hver især fik point alt efter deres idéer og bidrag til løsningen af den fælles opgave. Den anden gruppe blev præsenteret for spillet, og situationen blev rammesat som et spil, men de spillede reelt ikke spillet. Alligevel stimulerede rammesætningen – *framing'en* - de studerendes indre motivation for at løse opgaven, så de entusiastisk arbejdede hen imod at finde en løsning. Faktisk målte Andreas Lieberoth lige så høj motivationsgrad hos denne gruppe studerende som hos dem, der reelt spillede spillet. Begge gruppers motivation lå væsentligt højere end den tredje gruppes – kontrolgruppen – som blot blev bedt om at løse opgaven og skrive svarene ned på et stykke papir.

”Eksperimentet viste, at bare det at *frame* en arbejdssituation som et spil rummer et motivationspotentialer”, fortæller Andreas Lieberoth.

Spørgsmålet er, om leg og spil tilsvarende øger folks effektivitet? Ikke i Andreas Lieberoths eksperiment.

”Spillet gjorde dem ikke mere effektive. Tværtimod. De, der spillede, brugte tid på regler og snak, og de var derfor mindre produktive end den gruppe, der bare skrev ned på papir,” siger han og tilføjer, at hvis spil skal lykkes som metode til at skabe både motivation, læring og effektivitet i organisationer, er det vigtigt, at reglerne er simple. Men det handler også om at have strukturen og formålet på plads.

”Strukturen skal være klar, og man skal være enige om præmissen fra start: Hvad skal spillet bidrage til? Hvorfor spiller vi? Det kan umiddelbart være svært at få øje på, hvis formålet er pakket ind i sjove digitale features eller flotte brætspil,” siger han.

Langt vigtigere er det, at der er rum til diskussion. Andreas Lieberoth anbefaler derfor, at man indlægger pauser til at reflektere og

diskutere spillet vs. virkeligheden, da det er her, der opstår læring.

”Man skal tale om spillet undervejs og give deltagerne mulighed for at tage deres virkelighed med ind i spillet. Omvendt, hvis man lever sig for meget ind i spillet – hvis spillet tager overhånd og dominerer virkeligheden – så er der risiko for, at man går glip af læringspotentialer,” siger han og understreger, at det er vigtigt at tale om, hvordan det, der sker i spillet, evt. står i kontrast til virkeligheden.

Leg fordobler blikket på verden

De dynamikker, som opstår, når leg og virkelighed står over for hinanden, optager også Niels Åkerstrøm Andersen, der pointerer, at når vi har et legeblik på alt, så fordobler vi blikket på verden.

”I legen opdager man det anderledes mulige. Men det skaber samtidig en usikkerhed om, hvad der er virkelighed, og hvad der er fiktion,” siger han og henviser til, at det netop er den usikkerhed og ustabilitet, moderne organisationer efterstræber i dag.

”Ledelsen er dødsens angst for, at organisationen skal stå i stampe. Og her passer legen godt ind. For den er altid i proces og aldrig fastlagt. Derfor bliver leg i stigende grad brugt til at optø strukturer og til at mindske forventningssikkerheden. Hvis medarbejdere er for sikre, følger de rutinen i stedet for at vurdere, hvad der faktisk er behov for. På den måde bruger ledelsen legen til at sikre konstant forandringsparathed,” forklarer Niels Åkerstrøm Andersen og tilføjer, at strukturer i dag bliver set som barrierer for omstilling og derfor som noget, der skal bekæmpes. Konsekvensen bliver, at medarbejderne simpelthen ikke ved, hvad de skal forvente – hverken af deres ledere, af hinanden eller af sig selv.

”Det legende blik på arbejdet inviterer medarbejderne til at se deres arbejde som kontingent – det kunne være anderledes.

Du kunne arbejde anderledes og mere effektivt, mere kreativt og smartere,” siger Niels Åkerstrøm Andersen, der bruger udtrykket ”at legen potentialiserer,” dvs., at den udsøger alternative muligheder til den eksisterende horisont af muligheder. Men ved konstant at potentialisere nye muligheder skaber legen også usikkerhed om, hvilke beslutninger der gælder, og det sætter spørgsmålstejn ved præmisserne for allerede truffne beslutninger.

Kollega-karma

Lad os illustrere pointen med et eksempel.

SPIL I ORGANISATIONER



Spil i organisationer kan tage form som **brætspil**, **virtuelle spil**, eller det kan være såkaldte **hybridspil**, der både foregår online og i den fysiske verden. Ikke mindst er spillbaserede apps udbredte både i offentlige og private organisationer.

Spil i organisationer er meget udbredt og bruges især til træning af medarbejdere i produktionsvirksomheder og i virksomheder, der begår sig i komplekse sammenhænge, og som skal tilpasse sig et marked. Jo mere kompleks en organisation man er del af, jo mere spilles der. Der er dog også eksempler på, at spil bliver brugt på byggepladsen.

De offentlige organisationer har i høj grad taget spillene til sig. Pædagoger, sygeplejersker, læger og lærere er i vid udstrækning blevet introduceret til spil i løbet af de senere år. Det sker bl.a. med det formål at få dem til at tænke deres arbejdsgang anderledes eller deres rutiner smartere og mere effektive.

Kilde: Andreas Lieberoth

De senere år er spil formidlet via apps blevet populære i offentlige såvel som private organisationer. Andreas Lieberoth har samlet empiri i forbindelse med fagforeningen HK's lancering af medarbejderspillet *Kollega-karma* blandt HK's medarbejdere. Spillet var baseret på en app, der dagligt gav medarbejderne en udfordring relateret til det kollegiale fællesskab – f.eks.: ”Servér en kop kaffe for en kollega, som du mener udfylder sit job godt.” Det blev således en konkurrence om god kollegaadfærd, fortæller han.



TRE TYPER SPIL

Kommunikationsspil

Formålet er at stimulere intern kommunikation mellem medarbejdere, der skal opnå indblik i hinandens arbejde på tværs af afdelinger og funktioner. Det kan f.eks. være en app, der stiller en daglig udfordring, der har til hensigt at styrke det kollegiale sammenhold eller f.eks. bidrage til en bedre tone internt i organisationen. Der kan være et element af konkurrence indblandet – evt. blot en konkurrence med sig selv.

Trivelsespil

Det kan være et brætspil eller blot kort med spørgsmål og ark til at skrive noter på. Formålet med spillet er at få talt om forhold, der hhv. fremmer og hæmmer trivsel på arbejdspladsen. Spillerne udvælger tilsammen en række kort med temaer, de finder væsentlige at diskutere for deres trivsel på arbejdspladsen. Det kan f.eks. gå på sladder og brok og på, hvilket formål det tjener; eller det kan handle om ledelsen, f.eks. om ledelsen tager godt imod nye idéer, behandler folk retfærdigt og ens etc. Idéen er blot at få nogle diskussioner i gang om det gode arbejdsmiljø. Der noteres undervejs, og facilitatoren samler temaer og noter til slut. Efterfølgende skulle ledelsen gerne have et overblik over, hvilke forhold der optager medarbejderne, og på hvilke områder der er behov for en særlig indsats.

Konkurrencespil

De er mest udbredt i virksomheder eller afdelinger, der er præget af en konkurrencekultur – f.eks. i salgsafdelinger og call centre. Det kan være meget synligt med måltal på en tavle, ligesom bonusløn og kåring af ugens medarbejder kan være en del af spillet. I en konkurrencepræget kultur kan det stimulere motivation og effektivitet, mens det i andre kulturer kan virke direkte kontraproduktivt.

Kilde: Andreas Lieberoth



»Eksperimentet viste, at bare det at frame en arbejdssituation som et spil rummer et motivationspotentiale.«

Andreas Lieberoth

”Det blev ikke synliggjort for andre end den enkelte medarbejder, hvor ’godt’ placeret vedkommende lå. På den måde var medarbejderne kun i konkurrence med sig selv, og de kunne ikke se, hvordan det gik de andre. Målet var at skabe bedre kollegarelationer og udvikle en mere anerkendende tone internt mellem medarbejderne. Det var samtidig et alibi for at få folk til at gøre noget, de ellers ikke ville have gjort.”

Men det var jo bare et spil, så hvor oprigtig var intentionen bag kaffeserveringen? De legede jo bare.

Legen producerer usikkerhed

Spørger man Niels Åkerstrøm Andersen, er det imidlertid aldrig *bare* en leg, når det foregår i organisationer og i arbejdssammenhænge. For der ligger altid et andet formål end selve legen bag, mener han.

For den HK-medarbejder, der fik serveret en kop kaffe af sin kollega, går usikkerheden

måske på, om vedkommende fik den kop kaffe, så kollegaen kunne score point i *Kollega-karma*-spillet, eller om det reelt var et udtryk for anerkendelse af hans personlighed og kompetencer.

Særligt når legen eller spillet lægger op til, at medarbejderne skal komme frem til nogle konkrete løsninger på arbejdsmæssige udfordringer, mener Niels Åkerstrøm Andersen, at der er grund til at finde de kritiske briller frem.

”Når rationalet bliver: Dette er leg, men vi leger med virkeligheden og lader som om, legen er virkelighed, så skaber det en usikkerhed om, hvilke beslutninger der gælder hvornår.”

Det fremprovokerer ifølge professoren en såkaldt *dobbeltbinding*, i og med medarbejderne bliver usikre på, hvor grænserne for legen går. Hvad er virkelighed, og hvad er fiktion? Og gælder en beslutning, der er taget i en legesituation?

”Det gør den, hvis det passer ind i ledelsens agenda. Men hvis beslutningen ikke flugter med ledelsens ønsker, så kan de uden videre feje den væk med henvisning til, at det jo bare var en leg”, siger Niels Åkerstrøm Andersen.

Han beretter om sin egen erfaring med mere eller mindre frivilligt at blive hevet med ind i en leg på sin arbejdsplads. Det skete under et møde i Akademisk Råd, hvor den tidligere rektor på CBS egenrådigt brød med dagsorden for mødet for i stedet at igangsætte en leg. Rektor lagde ud med at bede alle dem, der var til stede – forskere og folk fra ledelsesstaben – om, at række hånden op, når de kom i tanke om, hvad de gerne ville være, da de var 4 år. Bagefter skulle de lege rolleleg; en skulle være talkshow-vært og interviewe sidemanden om, hvilket karrierespor personen havde forestillet sig at forfølge som 4-årig. Og så skulle de bytte roller. Dernæst blev agendaen mere konkret, for nu skulle de snakke om, hvad Akademisk Råd skulle være i fremtiden.

”Det havde klart et strategisk sigte. Men deltagerne kendte ikke spillets regler og



LEG PÅ ARBEJDET ER IKKE NYT

1920'erne og 30'erne

På trods af hårdt, nedslidende arbejde med en 48-timers arbejdsuge opstod der i arbejderkulturen hobbies. Virksomhedsledere undrede sig over, hvordan arbejderne kunne gå hjem efter en hård arbejdsdag og arbejde med en hobby. Hvorfor smed de sig ikke bare på sofaen? Fordi der var nogle kreative ressourcer, der ikke blev udnyttet på arbejdet. For virksomhederne handlede det om at få fat i de ressourcer og få det ekstra element ind i arbejdet, men med det formål at profitere på det. Legen blev her et middel til at suge kreativitet og skaberkraft ud af medarbejderne og overføre det til arbejdet.

Under og kort efter anden verdenskrig

Her udviklede man krigsspil, og i virksomhedssammenhænge lod man sig inspirere og søgte at nyttiggøre det. Det gik ud på at træne virksomhedsledere gennem forretnings spil og arbejde i lederteams. Det skete bl.a. i samarbejde med universiteter.

60'erne, 70'erne og 80'erne

Her brugte man legen som et uddannelsesværktøj, hvor leg blev set som kilde til kreativitet og derfor rykkede helt ind i kernen af organisationen. Leg blev underordnet pædagogikkens logik, hvor legens formål dels var at forøge medarbejdernes motivation til at lære noget og dels uddanne ledelsen gennem simuleringssrum, hvor ledere kunne lege, at de traf beslutninger, og på den måde øve sig, men uden risikoen for at miste penge på dårlige beslutninger.

Erfaringen viste, at hvis legen var for motiverende, glemte kursisterne læringsmålet og var kun optaget af legen. Hvis legen var for tæt på virkeligheden, begyndte kursisterne at kede sig og mistede motivation til at lære noget.

00'erne og frem

I dag er det legens egen logik, man vil have fat i. Man søger den autentiske og frie leg. Men netop fordi man jagter den, er den ufri.

Kilde: Niels Åkerstrøm Andersen

heller ikke grænserne for legen, for rektor afslørede ikke, om det stadig var en leg, eller om den var ophørt. Det skabte stor usikkerhed om, hvilke idéer og beslutninger der gjaldt i virkeligheden,” siger Niels Åkerstrøm Andersen og fortsætter:

”De idéer, som passede ind i rektors strategi, blev samlet op, og de idéer, som ikke passede ind, fik status som leg. Det fik mig til at indse, at man ikke kan skabe betingel-

»Når rationalet bliver: Dette er leg, men vi leger med virkeligheden og lader som om, legen er virkelighed, så skaber det en usikkerhed om, hvilke beslutninger der gælder hvornår.«

Niels Åkerstrøm Andersen

ser for ren leg i organisationer – den vil altid være ufri for nogle. Og for de fleste skaber legen usikkerhed om konteksten. I dette tilfælde producerede legen solid usikkerhed. Vi anede simpelthen ikke, hvor det skulle bære hen, og hvad det skulle gøre godt for. Men vi spillede spillet, som vi blev beordret til.”

Ufri leg

Hans-Georg Gadamer skrev i sin tid i værket *Sandhed og Metode* (1960) om legen, at den er kernen i den skabende proces, ”og der kan man ikke være andet end autentisk og fri”. Men det var ikke just den følelse, Niels Åkerstrøm Andersen sad med den dag i Akademisk Råd. Så hvor kortslutter det? Hvorfor kan legen ikke umiddelbart overføres fra legeplads til arbejdsplads?

”Moderne organisationer ser ligesom Gadamer legen som kilde til kreativitet. Og derfor jagter de legen. Men det er i sig selv et paradoks, for når man jagter noget, så er det ikke frit. Leg er per definition noget, der kommer fra legen selv, så når legen bliver iscenesat, så simulerer vi legen. Vi leger, at vi leger. Og dermed bliver legen ufri,” siger han og fortsætter:

”Jo mere naiv ledelsen er omkring legens underskønne implikationer, jo mindre opmærksomme er de på de dobbeltbindinger, som opstår, når medarbejderne bliver sat i situationer, hvor de skal gøre to ting på én gang. De skal lege med virkeligheden og ’tænke ud af boksen,’ men samtidig skal de leve op til ledelsens krav om at fokusere på deres arbejde, holde sig til budgettet, være effektive osv. Legens logik står her i modsætning til alle mulige andre logikker, som de også skal følge på deres arbejdsplads.”

Andreas Lieberoth har gjort nogle af de samme observationer, når det kommer til, hvilke intentioner der egentlig ligger bag introduktionen af spil i organisationer.

”Gamification kan være meget lidt legeorienteret. Ofte ligger der en performance-logik eller en økonomisk logik bag ved de spil, ledelsen introducerer. Og den logik kan

være mere eller mindre tydelig og mere eller mindre nem at gennemskue.”

Med reference til den klassiske kulturhistoriker og legeteoretiker Jan Huizinga påpeger Niels Åkerstrøm Andersen, at leg i organisationer bryder med selve legens grundform.

”Huizinga beskriver i sin bog *Homo Ludens* (1963) leg som en tilstand, der i sin grundform er fri og frivillig. Man kan derfor ikke lege på kommando. Legens mening stammer fra legen selv, og den udfolder sig altid i sit eget rum,” siger Niels Åkerstrøm Andersen og påpeger, at når legen trækkes ned over hovedet på medarbejderne, som den f.eks. gjorde for ham den dag i Akademisk Råd, og som det sker hver dag i moderne legende organisationer, så bliver legen per definition ufri. ■

Læs mere:

Andreas Lieberoth: *Shallow gamification: Testing Psychological Effect of Framing an Activity as a game. Games and Culture*, 2015

Niels Åkerstrøm Andersen: *Legende magt*. Hans Reitzel, 2009


Niels Åkerstrøm Andersen og Justine Pors: *Playful organisations: Undecidability as a scarce resource. Culture and Organization*, 2014



NIELS ÅKERSTRØM ANDERSEN er professor på CBS på Institut for Ledelse, Politik og Filosofi. Har er forfatter til en række bøger og artikler. Han forsker i offentlig ledelse og velfærdsledelse og underviser blandt andet på cand.soc. i politisk kommunikation og ledelse på CBS.



ANDREAS LIEBEROTH er ph.d. i psykologi og adjunkt ved DPU, Aarhus Universitet. Han er tilknyttet Interacting Minds Center under Aarhus Universitet. Han forsker i leg, spil, kognition og motivation og underviser i mediepsykologi, læring og forskningsmetoder på bl.a. kandidatuddannelsen i pædagogisk psykologi på DPU, Aarhus Universitet.



Når børn oplever problemer i skolen, er der for meget fokus på placering af skyld og ansvar, og det låser konflikterne frem for at løse dem. Et nyt forskningsprojekt har undersøgt, hvordan lærere, skoleledere, pædagoger og forældre ved at være åbne for hinandens perspektiver i højere grad kan forstå problemernes kompleksitet og bevægelighed. Forskningen tydeliggør betingelser og handlemuligheder i forhold til at arbejde med problemerne.

SPOT PÅ NY FORSKNING

Forskydning af problemer fastlåser konflikter i skolen

Mikkel går i 3. klasse. Han er elev i en almindelig klasse i en dansk folkeskole. Igennem en længere periode har han haft svært ved at deltage i undervisningen. Han har flere konflikter med lærerne, larmer og råber og laver ikke de opgaver, som lærerne sætter i gang. I stedet forlader han ofte klassen eller bliver sendt på kontoret.

”De voksne er bekymrede for, hvad der sker med Mikkel, og hvorfor han har så mange konflikter. Lærerne synes, at forældrene har svært ved at sætte grænser, mens forældrene omvendt mener, at lærerne ikke lytter og hele tiden optrapper konflikterne,” siger Lærke Testman fra DPU, Aarhus Universitet. Hun har som ph.d.-studerende forsket i inklusion og konflikter i skolen set fra børnenes perspektiv.

”Spørger man Mikkel selv, så peger han på, at han ikke har nogen sociale stædeder i klassen og ikke nogen venner. Derfor er det svært for ham, hvis de f.eks. skal lave gruppearbejde, for han ved godt, at det er ham, der kommer til at sidde alene til sidst,” siger Lærke Testmann.

Eksemplet med Mikkel stammer fra forskningsprojektet *Konflikter om børns skoleliv*, hvor forskere fra blandt andet DPU, Aarhus Universitet og Roskilde Universitet har undersøgt børns deltagelsesmuligheder og inklusion i skolen set fra børns, læreres, pædagogers, forældres, psykologers og skolelederes perspektiver.

”Det viser, hvordan forskellige perspektiver giver forskellige forklaringer på samme problem. Resultatet kan blive, at man som forælder føler sig overset. Omvendt oplever lærerne, at forældrene ikke vil tage et ansvar, men blot skyder det over på skolen, mens barnet tænker, at de voksne overhovedet ikke forstår noget af det, der foregår,” siger Lærke Testmann.

Børns hverdag er hele dagen

Skolelivet er et mylder af socialt liv, fællesskaber, faglighed, venskaber, problemer og sjov samt modsætningsfyldte krav og konflikter om, hvad skolen er til for. Børn har samtidig en hverdag, hvor familie, skoleliv og fritidsliv er tæt forbundet. Og netop fordi de tre sfærer ikke kan adskilles, har forholdet mellem dem betydning for børnenes deltagelse og læring i skolen. Børnenes perspektiv knytter sig ganske enkelt til, hvordan dagen kan hænge sammen for dem.

»Forskellige perspektiver giver forskellige forklaringer på samme problem. Resultatet kan blive, at man som forælder føler sig overset. Omvendt oplever lærerne, at forældrene ikke vil tage et ansvar, men blot skyder det over på skolen, mens barnet tænker, at de voksne overhovedet ikke forstår noget af det, der foregår.«

Lærke Testmann

”Bag problemer, der i udgangspunktet bliver opfattet som noget, der har med det enkelte barn eller en enkelt lærer at gøre, er vi stødt på mere komplekse konflikter mellem børnene og lærerne, og lærerne i mellem; i forældregruppen og i forhold til ledelsen. Derfor har der været behov for at undersøge vanskeligheder og konflikter i skolen set fra mange forskellige involverede parter perspektiver,” siger Dorte Kousholt fra DPU, Aarhus Universitet, der er medforfatter på den bog, der er udkommet i forlængelse af projektet. Hun har i en lang årrække forsket i forældresamarbejde i skoler og daginstitutioner.



FORSKNINGSPROJEKTET KONFLIKTER OM BØRNS SKOLELIV

I projektet har otte forskere set på skolens udfordringer fra forskellige vinkler. Dorte Kousholt har i projektet undersøgt forholdet mellem børns fællesskaber og forældres samarbejde, mens Lærke Testmann har undersøgt konflikter og fællesskaber mellem børn i skolen.

Projektet er formidlet i en bog, der sigter mod at udvikle sprog og begreber til at undersøge vanskeligheder i børns skoleliv. Den lægger op til en ny forståelse af konflikter i skolen og til at se konflikter som muligheder for udvikling.

Forældre, lærere, skoleledere og andre professionelle i skolen har en fælles opgave i at sikre gode deltagelsesmuligheder og læringsmuligheder for børn, men de kommer med et forskelligt indblik og forskellige opgaver. Det er et grundvilkår, men det kan undertiden føre til fastlåste konflikter i børns skoleliv.



FEM ANBEFALINGER TIL AT HÅNDTERE KONFLIKTER I SKOLEN

1. SKOLEN SKAL SKABE BETINGELSER FOR SAMARBEJDE OM KONFLIKTER

Skolelivet er fuld af modsætninger, og der er konflikter både i skolen og om skolen, som hver dag udvikles og håndteres af børn og voksne. Konflikter er ikke en fejl, men et vilkår i det at lave skole. Et mere nuanceret og åbent blik på konflikter kan hjælpe med at skabe bedre betingelser for samarbejdet.

2. UDFORSK KONFLIKTER – SÆRLIGT NÅR DE LÅSER SIG

Når konflikter låser sig og fylder, er det første skridt at udforske konflikten. Hvad handler den om, set fra de forskellige involverede parter perspektiver, og hvad hænger den sammen med i skolens komplekse hverdagsliv?

3. SÆT MANGE PARTERS VIDEN I SPIL

Arbejd med betingelser for udforskning i hverdagslivet. Kan man gå ind i dialog uden risiko for udpegning? Er der mulighed for at de, der kender børnene, kan bidrage med viden forskellige steder fra?

4. SÆRLIGT OM MØDER

Gør jer klart, hvornår det er relevant med et møde, og hvem det er relevant at inddrage. Ret fokus mod, hvad hver part kan gøre der, hvor de er i børnenes liv. Se det ikke som en fejl, hvis viden er modstridende men som en kilde til forståelse af, hvad konflikterne handler om.

5. STOP PROBLEMFORSKYDNING OG PLACERING AF SKYLD

Hav en kritisk opmærksomhed på, hvornår konflikter fører til placering af skyld og ansvar. Når vi opdager, hvordan mange parter har indflydelse på problemerne og på betingelser for at deltage i skolelivet, skaber vi mulighed for, at mange parter kan bidrage med at ændre på betingelserne. Komplekse problemer kræver komplekse løsninger

Receptionsstemning i skolen

I Mikkel's eksempel blev der igangsat en indsats rettet mod hans adfærd og hans relationer til sine forældre. Mikkel skal en dag om ugen gå i skolens familieklasse. Det er et tilbud, hvor forældre og børn sammen med pædagogisk personale skal arbejde med at forbedre barnets adfærd i undervisningen. Men Mikkel kan ikke lide familieklassen. Han gider ikke være der, og den har ikke den ønskede effekt på hans deltagelse i undervisningen.

Hvis vi prøver at gå ind i de konflikter, som Mikkel er del af, får vi øje på en klasse med nogle udfordringer, som vedrører hele børnegruppen og deres fælles liv på tværs af undervisning, pauser og fritidsliv. En af de konflikter, der kan udløse stort drama, er, når eleverne skal skifte pladser i klassen, fortæller Lærke Testmann. Der bliver forsøgt en lang række forskellige modeller for, hvordan pladser skal fordeles. Men de giver den samme ballade hver gang. Med de voksnes blik kan det virke helt uforståeligt, men ser man på det ud fra børnenes perspektiv, er det altafgørende.

”Der var en slags ’receptionsstemning’ i klassen. Den usikkerhed voksne også kender, hvis de går ind til en reception med deres glas og tænker: ’Åh bare der er nogen, jeg kender, som jeg kan stille mig ved siden af i dag’. Den fornemmelse var der rigtig mange af børnene, der havde hver morgen, så de var alle meget på arbejde i forhold til at få sociale

ståsteder for dagen,” siger Lærke Testmann og fortsætter:

”Det at komme til at sidde ved siden af en bestemt var meget vigtigt for at børnene kunne føle, at de var et roligt sted, hvor de kunne høre, hvad læreren sagde, og hvad der i øvrigt blev stillet af krav. Det kunne også give råderum i forhold til resten af dagen, fordi placeringen i klassen kunne give nogle særlige adgange. Det kunne f.eks. afgøre, om man blev færdig med lektierne i klassen og ikke skulle sidde i lektiecafeen, men i stedet kunne få tid til at lege sammen med dem, man gerne ville bagefter.”

Fokus på forældresamarbejde

Mikkel's adfærd i undervisningen hænger altså sammen med hans kamp for at etablere vedvarende fællesskaber med de andre børn i klassen. Men han lykkes ikke med at etablere adgange til fællesskaberne, og det skaber stor frustration hos ham, og det kommer til udtryk på en udadreagerende måde. Eksemplet illustrerer, hvordan den forskydning, der sker af problemer ind i barnet og i familien, kan komme til at skygge for en forståelse af, hvordan børns konflikter hænger sammen med at håndtere udfordringer i skolen, og resultatet kan blive en fastlåsnings, der gør det vanskeligere at forstå og løse dem.

”Hvis problemerne forskydes ud i familien, så bliver det også dér, man tænker, de



Forskerne peger på, at der skal mere fokus på, hvordan skolen kan organisere et samarbejde med forældre, hvor både forældre og lærere kan blive klogere på hinandens forskellige perspektiver.

skal løses. Det kan udmønte sig i indsatser alene rettet mod et enkelt barns adfærd eller familieforhold, fremfor at man ser på, hvordan konflikterne er mere komplekst forbundet til det almene skoleliv, børnenes fællesskaber i klassen og forældres samarbejde med hinanden,” siger Dorte Kousholt.

Hun understreger, at det er væsentligt at forstå, at det ikke er et spørgsmål om, at nogen i udgangspunktet ønsker at forsimple eller forskyde ansvaret for børns problemer i skolen over på de andre. Men der er nogle betingelser, som begrænser de forskellige voksne aktørers handlerum og muligheder for indsigt. Lærerne og pædagogerne træder ind og ud af en afgrænset del af børnenes forløb med hinanden, og forældres indblik i børnenes dag er meget begrænset.

”Lærerne ved godt, at de er nødt til at få børnene til at fungere sammen socialt, hvis de skal skabe gode læringsfællesskaber, og at det også er vigtigt med et godt forældresamarbejde. Men samtidig skal de agere under nogle vilkår, som de oplever, har gjort de opgaver vanskeligere,” siger Dorte Kousholt.

Hun peger på, at lærernes primære udfordring er at få organiseret læringsfællesskaber i en klasse fuld af børn med meget forskellige deltagelsesbetingelser. De skal have blik for, hvor det enkelte barn er både fagligt og socialt i klassefællesskabet og på sociale dynamikker i klassen. Men det stadig større fokus på resultater i nationale tests, en detaljeret målstyring og mindre tid til forberedelse af undervisningen sætter lærerne under et pres. Og midt i det pres skal de organisere forældresamarbejde, som de finder væsentligt, men svært at organisere.

”Mange af de lærere, jeg har fulgt, peger på, at samarbejdet er meget vigtigt, men også at det kan være vanskeligt. Der skal derfor mere fokus på, hvordan skolen kan organisere et samarbejde med forældre, hvor både forældre og lærere kan blive klogere på klassen ved at lære af de forskellige perspektiver,” siger Dorte Kousholt.

Hun understreger samtidig, at problemet med individualisering af komplekse problemer og problemforskydning også rammer lærerne. Det kan være den enkelte lærer i en urolig klasse, der får at vide, at vedkommende skal træde i karakter og være mere tydelig og struktureret over for børnene.

Tværfaglig indsats

Ligesom konflikter i skolen er komplekse, så kræver de også komplekse indsatser, der inddrager skolens modsætninger og lægger sig tæt op ad det liv, børnene skal håndtere. Det kræver et samarbejde på tværs af lærere,

»Hvis problemerne forskydes ud i familien, så bliver det også dér, man tænker, de skal løses. Det kan udmønte sig i indsatser alene rettet mod et enkelt barns adfærd eller familieforhold, fremfor at man ser på, hvordan konflikterne er mere komplekst forbundet.«

Dorte Kousholt.

skoleledere, pædagoger og forældre, der er præget af kommunikation og åbenhed over for andre perspektiver end ens eget.

Den videre historie om Mikkel og hans klasse illustrerer dette behov for samarbejde. Da Lærke Testmann forlod klassen var Mikkel nemlig kommet med i lidt mere af undervisningen. Klassens nye dansklærer havde sat Mikkel sammen med drengen Frederik, og det gav Mikkel en ny åbning i forhold til at få et socialt ståsted i klassen. Frederik gik meget op i Pokémon, og Mikkel skiftede sin samling af fodboldkort ud med Pokémonkort og fik noget nyt at gå op i sammen med et andet barn.

Samtidig kom der en ny fælles aktivitet i frikvartererne. En af skolens pædagoger spillede i en periode stikbold med børnene hver fredag i den understøttende undervisning, og det ser ud til, at stikbold herefter blev en aktivitet, mange børn i klassen kunne deltage i uden de mange konflikter, som førhen kendetegnede frikvarterernes fodboldspil.

”Man kan sige, at kombinationen af at læreren skabte en åbning for Mikkel, Frederiks åbenhed over for ham og Mikkels egen forandring af engagement fra fodbold til Pokémon hjalp ham til en meningsfuld deltagelse i skolen. Samtidig blev der så arbejdet med klassen som helhed i form af en tværfaglig indsats, hvor aktiviteter iværksat af en skolepædagog fik betydning for det større børnefællesskab i frikvarteret, som så igen påvirkede situationen i klasserummet positivt,” forklarer Lærke Testmann

Fokus på betingelser

En åbenhed overfor forskellige perspektiver handler imidlertid også om betingelserne for at kunne udvikle det nødvendige tværfaglige samarbejde omkring børnene i skolen. Men her kan strukturerne, som de ser ud i dag, spænde ben.

”Det handler om, hvordan psykologerne eller inklusionsvejlederne kan få bedre muligheder for at gå ind og arbejde med klasserne. Når vi har talt med PPR-psykologer, så ved de godt, at tingene spiller sammen, og de ville egentlig gerne kigge bredere på problemerne fremfor blot at udrede det enkelte barn. Der har da også været en bevægelse i retning af, at PPR skal arbejde mere kontekstuel, men ofte kommer de først ind i forløbet, når konflikter omkring et barn er fastlåste, og her mangler der viden om, hvordan de derfra kan arbejde med konflikter i og om klassen,” siger Dorte Kousholt og fortsætter:

”Det er vigtigt at huske på, at sideløbende med de fastlåste situationer så løser lærere, pædagoger og psykologer hver dag massevis af konflikter i skolen. Men de skal være opmærksomme, hvis der sker en skyldspalcering, ligesom de skal undgå udpegninger. Fokus skal flyttes fra enkeltpersoner til betingelser for deltagelse. Og her handler det om at fastholde nysgerrigheden og åbenheden overfor forskellige perspektiver og arbejde bredt med skolens fællesskaber.” ■

Læs mere

Dorte Kousholt og Charlotte Højholt: *Konflikter om børns skoleliv*. Dansk Psykologisk Forlag, 2018



LÆRKE TESTMANN er cand.pæd. i pædagogisk psykologi. Hun er indskrevet som ph.d.-studerende ved DPU, Aarhus Universitet og ansat som adjunkt ved pædagoguddannelsen på Professionshøjskolen København. Hun forsker i børns hverdagsliv i skolen og er optaget af børns perspektiver på fællesskaber og deltagelsesmuligheder.



DORTE KOUSHOLT er lektor ved DPU, Aarhus Universitet, og tilknyttet afdelingen for pædagogisk psykologi. Hun forsker i i børns fællesskaber og overgange på tværs af hverdagsliv samt forældreskab, familieliv og forældresamarbejde. Hun har bl.a. skrevet bogen *Børnefællesskaber og familieliv* (2011)

OPDRAGELSE ER IKKE KUN FORÆLDRENE S SAG

Udgangspunktet for den verserende opdragelsesdebat er forkert – opdragelsesansvaret og -opgaven er ikke kun forældrenes, men er i høj grad også delt ud på de institutioner, hvor børnene tilbringer meget af deres tid. Sådan lyder det fra DPU-forsker Karen Ida Dannesboe, der på baggrund af sin forskning opfordrer til en mere nuanceret debat om opdragelse.

Af KAREN IDA DANNESBOE

Opdragelse og ikke mindst forældres rolle i deres børns liv er et tilbagevendende tema i den offentlige debat. Her i vinteren 2018 lancerede børne- og socialminister Mai Mercado *Opdragelsesdebatten*. Debatten er ifølge ministeren nødvendig, fordi forældre ikke opdrager nok. Larm i klassen og urolige børn, der ikke sidder stille, er tegn på forældrenes manglende opdragelse, forklarer hun til Berlingske Tidende 30. januar 2018. I samme artikel påpeger ministeren, at de såkaldte 'curlingforældre', der gør alt for at hjælpe deres børn, også er et problem. Sat på spidsen kan man sige, at opdragelse tilsyneladende

er blevet et spørgsmål om at være for meget eller for lidt involveret i sine børn – og at begge dele er et udtryk for manglende eller upassende opdragelse. Det entydige fokus på opdragelse som værende udelukkende et forældreansvar virker paradoksalt i et land som Danmark, hvor langt størstedelen af børn hver dag tilbringer mange timer i institutioner og skoler, og hvor professionelle voksne tilrettelægger og rammesætter store dele af børnenes hverdag.

I Danmark såvel som i andre vestlige lande har der inden for skoleområdet gennem de sidste 15-20 år været et stort politisk fokus på forældresamarbejde. Partnerskaber, forældreinvolvering, forældresamarbejde – ja, mange forskellige betegnelser flourer i politiske og uddannelsesmæssige sammen-

hænge, hvor involvering og ansvarliggørelse af forældre i forhold til deres børns uddannelse er i fokus. Skolen forventer, at forældre tager ansvar og engagerer sig i deres børns skole, og man forventer, at de gør det på bestemte måder (jf. Dannesboe et al. 2012, Knudsen 2010) og handler på de oplysninger, de får om deres børn gennem forældreintra, elevplaner og forskellige test. Med digitalisering af kommunikationen mellem skole og forældre og forventninger om, at forældre ikke kun holder sig orienteret, men ligeledes handler på de oplysninger, de får, lægger man op til, at forældre justerer deres forældreskab og opdragelse af deres børn i overensstemmelse med de krav, de mødes med fra skolen. Historisk set har forældre aldrig været så inddraget i deres børns skolegang, som de er i dag, og aldrig før har deres involvering været så omfattende. Det sker samtidig med, at deres involvering bliver tillagt langt større betydning end tidligere.

I de senere år, er den politiske interesse for forældre med børn i daginstitutioner ligeledes øget. Dette fokus på forældre kædes ofte sammen med idéer om, at tidlige indsatser i små børns liv ikke blot er afgørende for børnenes udvikling og livschancer, men også er en samfundsøkonomisk gevinst (ofte med reference til økonomen James Heckman).

Både den intensiverede inddragelse af forældre og det øgede fokus på forældres opdragelsespraksisser kan ses som et udtryk for det, den britiske sociolog Frank Furedi (Furedi 2002) betegner som en barndoms- og forældredeterminisme; en tendens til udelukkende at forstå børns udvikling som et produkt af forældrenes opdragelsespraksis.

Men det er ikke den virkelighed, vi som forskere på feltet ser. Tværtimod overlader vi i Danmark ikke børns udvikling til forældrene alene, de får hjælp af de velfærdsinstitutioner – primært dagtilbud og skole – som i høj grad også præger børnenes hverdag. Det betyder ikke, at barndoms- og forældredeterministiske tendenser ikke er genkendelige i en dansk kontekst. Forældre tillægges også her det primære ansvar. Men velfærdsinstitutionernes arbejde med at præge forældrene i forhold til opdragelse skaber en form for dobbelt opdragelse, hvor forældre opdrages til at opdrage deres børn.

I et igangværende forskningsprojekt ved Center for Daginstitutionsforskning (CEDIF) er vi en gruppe forskere fra DPU, Aarhus Universitet og Roskilde Universitet, der undersøger pædagogers og forældres samarbejde i forhold til at gøre børn skoleparate. Vores foreløbige analyser peger på, at

»Forældres opdragelsespraksisser er ikke kun et spørgsmål om individuelle strategier. Opdragelses- og forældrenormer formes også i mødet med de professionelle i institutionerne.«

Karen Ida Dannesboe

det pædagogiske personale anser forældre for vigtige, og at grænsen mellem det pædagogiske arbejde med børnene og arbejdet med forældrene er flydende – og her er opdragelsesspørgsmål helt centrale. Dermed bliver også forældre genstand for pædagogik (Dannesboe et al. 2018).

I institutionshverdagen bliver forældre bl.a. jævnligt gjort opmærksomme på at sørge for en række praktiske ting (f.eks. sørge for at der er gummistøvler og regntøj i garderoben, melde ferie og sygdom) og at hente og bringe på passende tidspunkter. Når pædagogerne arbejder på at få forældrene til at tilpasse sig institutionshverdagens praktiske logikker og tidsrytmer, så handler det om, at hvis de ikke gør det, tager det tid fra eller forstyrrer det, pædagogerne anser for det centrale, nemlig arbejdet med børnene og det at få arbejdsdagen til at fungere. I det lys kan man sige, at der sker en opdragelse af forældrene i forsøget på at få dem til at tilpasse sig institutionen.

Både forældre og pædagoger er imidlertid optagede af børns udvikling – især i forhold til hvordan børnene klarer sig socialt og adfærdsmæssigt. I den sammenhæng har vi i vores studie set, hvordan pædagoger svarer på spørgsmål og giver forældrene gode råd om opdragelse i forhold til, hvad de kan gøre derhjemme f.eks. for at fremme skoleparatehed. Når forældrene anser pædagogernes råd for vigtige og på flere måder indarbejder disse råd i deres daglige opdragelse af deres børn, så handler det om, at de oplever pædagogerne som relevante eksperter på børn og opdragelse, der samtidig har kendskab til det specifikke barn. I den forstand er forældres opdragelsespraksisser ikke kun et spørgsmål om individuelle strategier. Opdragelses- og

forældrenormer formes også i mødet med de professionelle i institutionerne (Sparrman et al. 2016).

Så når ministeren ser larm og uro i skolen som et resultat af forældrenes manglende opdragelse, så ligger der en antagelse om, at opdragelse er et forældreansvar, og arbejdet med at opdrage til passende adfærd i skole og daginstitution i sig selv kan skabes i familien (og ikke i den hverdagskontekst, hvor det foregår). Men denne forståelse af forældreskab og opdragelse overser, hvordan forældres opdragelse af børn også er præget af de professionelle, de møder i skoler og daginstitutioner. Det førnævnte studie viser, at forældre generelt er opmærksomme på de institutionelle forventninger og krav til dem som forældre.

Og når forældre hele tiden bliver opfordret til at være orienterede, aktive og medvirkende i deres børns institutions- og skoleliv, er det måske ikke så mærkeligt, at de kan blive opfattet som 'curlingforældre'. Men spørgsmålet er, om de såkaldte 'curlingforældre' ikke er et resultat af netop den udvikling. Man kan måske ligefrem sige, at den intensive involvering af forældre er med til at skabe curlingforældre, i og med de hele tiden bliver bedt om at 'være på' i forhold til deres børn. ■

Læs mere:

Passende parathed: Forskningsprojekt om børns parathed og forældresamarbejde i daginstitutioner (Dil Bach, Karen Ida Dannesboe, Tomas Ellegaard, Bjørg Kjær, Niels Kryger, Allan Westerling) Center for Daginstitutionsforskning (CEDIF), Roskilde Universitet: ruc.dk/center-daginstitutionsforskning

K.I. Dannesboe, N. Kryger, C. Palludan og B. Ravn (red.) *Hvem sagde samarbejde? Et hverdagslivsstudie af skole-hjem-relationer*, Aarhus Universitetsforlag, 2012.

H. Knudsen: *Har vi en aftale? Magt og ansvar i mødet mellem folkeskole og familie*. Nyt fra Samfundsvidenskaberne, 2010.

F. Furedi: *Paranoid parenting. Why ignoring the experts may be the best for your child*. Chicago Review Press, 2002

K.I. Dannesboe, D. Bach, B. Kjær & C. Palludan: *Parents of the welfare state: pedagogues as parenting guides*. *Social Policy and Society*, 2018

A. Sparrman, A. Westerling, J. Lind, K.I. Dannesboe (Eds.): *Doing good parenthood. Ideals and Practices of Parental Involvement*. Palgrave Macmillan, 2016.



KAREN IDA DANNESBOE forsker i forhold mellem familie og skole/daginstitution, forældreskab, børns hverdagsliv i og på tværs af skole og familie, professionelle relationer og identiteter, materialitet, sted og rum. Hun underviser primært på kandidatuddannelsen i pædagogisk antropologi på DPU, Aarhus Universitet.

KORT NYT

Asterisk juni 2018



SUNDHEDSPLEJEN HAR AFGØRENDE BETYDNING FOR DEN TIDLIGE FOREBYGGENDE INDSATS

Sundhedsplejen kan spille en afgørende rolle for, at børn fra udsatte familier får en bedre opvækst og skolegang. Lektor Kirsten Elisa Petersen fra DPU, Aarhus Universitet, har gennem tre år fulgt sundhedsplejens indsatser i en række udvalgte boligområder i København, hvor kommunen på forsøgsbasis har iværksat en ekstra indsats målrettet udvalgte familier, hvoraf nogle af dem står med alvorlige sociale udfordringer. Børnene er i dag tre år gamle. I en ny rapport anbefaler hun, at erfaringerne udbredes.

"Indsatsen i den tidlige barndom har afgørende betydning for barnets udvikling resten af livet. Betydningen af tidlige forebyggende indsatser kan simpelthen ikke overvurderes, når det handler om at modvirke konsekvenserne af social ulighed og sociale, emotionelle og kognitive problemer hos barnet. Selv små investeringer her kan sikre markante forbedringer af børns livskvalitet i resten af deres opvækst," siger Kirsten Elisa Petersen.

Læs: nyheden på dpu.au.dk



COLOURBOX

EFTER BREXIT: DANMARK MISTER VIGTIG FORSKNINGSPOLITISK ALLIERET

De europæiske universiteter frygter, at Brexit vil gå ud over forskningskvaliteten i hele Europa, og Danmark mister en vigtig allieret i kampen for forskningsmidler fra EU. Forskere fra Centre for Higher Education Futures (CHEF) ved DPU, Aarhus Universitet, har sammen med forskere fra University College i London undersøgt stemningen på universiteterne i Europa efter briternes beslutning om at forlade EU.

Undersøgelsen af, hvilke forventninger de europæiske universiteter har til konsekvenserne af Brexit, er baseret på interview med akademiske medarbejdere, universitetsledere og politikere i 10 europæiske lande mellem april og november 2017.

Susan Wright, professor ved DPU, Aarhus Universitet og leder af Centre for Higher Education Futures, står bag den danske del af undersøgelsen: "Følgerne af Brexit og den usikkerhed, det skaber, mærkes over hele Europa, og det kommer også klart til udtryk hos de danske akademikere og forskningspolitiske beslutningstagere. De påpegede, at britiske universiteter ofte leder og driver større forskningskonsortier, som danske forskere deltager i. Halvdelen af Danmarks Horizon 2020-projekter (EU's støtteprogram for forskning og innovation, red.) har britiske partnere, og de fleste internationale medforfattere til danske artikler kommer fra Storbritannien," siger hun. **Læs:** nyheden på dpu.au.dk

VIDEN PÅ VIDEO

Gik du glip af forårets store konferencer på DPU om opdragelsesansvar og professionsoprør – eller af matematikdidaktikkens dag 2018? Eller vil du se eller høre Asterisk Live om trivsel?

Se videoer på: dpu.au.dk/video



SUCCESSFUL OPGAVELØSNING I PPR KRÆVER TVÆRFAGLIGT SAMARBEJDE

Viden om inklusion og inkluderende, rummelige fællesskaber er vigtigere end nogensinde for PPR (pædagogisk-psykologisk rådgivning). Det viser en ny undersøgelse med titlen 'Kortlægning af kompetencebehov i PPR i danske kommuner', der er udarbejdet af Dansk Center for Forskningsanalyse ved Aarhus Universitet. Undersøgelsen peger samtidig på, at samarbejde mellem forskellige faggrupper i PPR er den bedste måde at løse opgaverne på. Ifølge kortlægningen er det ikke mere et problem, at uddannelsen cand.pæd.psyk., som eksisterede på DPU, Aarhus Universitet indtil 2004, er erstattet af uddannelsen cand.pæd. i pædagogisk psykologi. "Det har igennem en del år været diskuteret, om der skulle oprettes en ny uddannelse til erstatning for cand.pæd.psyk.-uddannelsen, men den her kortlægning slår fast, at det ikke er nødvendigt for moderne PPR-virksomhed," siger lektor Anne Maj Nielsen, der er leder af Afdelingen for Pædagogisk Psykologi på DPU, Aarhus Universitet.

I stedet er det afgørende for PPR's psykologiske og pædagogisk-didaktiske indsats, at der er et godt samarbejde mellem medarbejderne med cand.psyk.-uddannelsen og medarbejderne med kandidatuddannelsen i pædagogisk psykologi, understreger Anne Maj Nielsen.

Læs: nyheden på dpu.au.dk

KALENDER

SE ALLE ARRANGEMENTER PÅ
dpu.au.dk/aktuelt



AUGUST 15.-17. AUGUST

KONFERENCE: DESIGN FOR MOTIVATION AND EMOTION

Under the theme of "Design for motivation and Emotion", the 16th International Conference on Motivation will be hosted by the Danish School of Education, Aarhus University. The conference contributes to a basic scientific understanding of motivation and emotion, as well as highlighting ideas and design principles, which can be applied to improve motivation in teaching and learning settings.

The discussions and presentations at this conference will be addressing questions such as

- How can we implement design principles for improving motivation and empirically examine how they work and under what conditions?
- How do different design principles support or conflict with educational principles when implemented in the classroom?

- How do these principles foster student motivation and learning within and across diverse learning environments and student groups?

Venue:

Aarhus Universitet, 8000 Aarhus C

17. AUGUST

BOGRECEPTION: SEKSUALITET, SKOLE OG SAMFUND: KRITISKE PERSPEKTIVER PÅ SEKSUALUNDERVISNING

Seksualundervisning har været obligatorisk i den danske folkeskole siden 1970, men emnet er pædagogisk og akademisk forsømt. Med antologien *Seksualitet, skole og samfund – kritiske perspektiver på seksualundervisning* fra Hans Reitzel Forlag sætter redaktørerne Line Anne Roien, Venka Simovska og Christian Graugaard fokus på det timeløse fag og dets uforløste potentialer. Udgivelsen markeres med en bogreception på DPU med korte faglige indlæg.

Tid og sted:

Fredag 17. august kl. 14:00-16:00
Lokale D170, DPU, Aarhus Universitet, Campus Emdrup, Tuborgvej 164, 2400 København NV



NY PH.D.-AFHANDLING FRA DPU

MÅLSTYRET KOMPETENCEORIENTERET MATEMATIKUNDERVISNING

Af **Rune Hansen**

I sit ph.d.-projekt har Rune Hansen undersøgt fænomenet målstyret kompetenceorienteret matematikundervisning. Afhandlingen påpeger bl.a., hvordan det kan være en meningsfuld didaktisk aktivitet for mange matematiklærere at fokusere

på mål i forbindelse med rammesætning af matematikundervisningen, fordi mål kan bidrage til et større ejerskab for matematikundervisningen og skabe en didaktisk reflekteret tilgang til brug af lærebøger.

Du kan finde afhandlingen på library.au.dk

OKTOBER

4. OKTOBER

CONFERENCE: IMPROVING

SCHOOLS THROUGH AN INTERNATIONAL OUTLOOK

OECD plays an important role in educational policy and educational practice. OECD is in a process of re-labelling its activities in the direction of stronger emphasis on teaching excellence, reduction of social inequality, deep learning, student agency, empowering of teachers etc. The aim of the conference is to throw light on OECD's ongoing research and development projects within education and on the recommendations that come from the organization. The focus of the conference is on student learning and teacher capacity. Three questions will guide the presentations and discussions during the day:

- How can OECD-research support educational policy and practice?
- How can schools, teacher education, organizations and research use research and recommendations from OECD?
- How is OECD information used in national education policy and practice?

Venue:

DPU, Aarhus Universitet
Tuborgvej 164
2400 København NV

NYE BØGER

Nye bøger modtaget på redaktionen



KONFLIKTER OM BØRNS SKOLELIV

Charlotte Højholt og Dorte Kousholt

Nogle børn bliver udpeget som problematiske eller særlige, andre har store personlige vanskeligheder i skolen. Men konflikterne bliver sjældent inddraget i de psykologiske undersøgelser af børnenes problemer, selvom de både kan dominere skolens sociale samspil og skjules i måden, vi taler om skolevanskeligheder på. Bogens sigte er at skabe forståelse for disse omstændigheder og undersøge vanskeligheder i børns skoleliv på måder, der ikke blot udpeger problematiske parter. Bogen bygger på et 4-årigt forskningsprojekt, som forskere fra Roskilde Universitet og DPU, Aarhus Universitet, står bag.

DANSK PSYKOLOGISK FORLAG

UNDERVISNINGENS GENOPDAGELSE

Gert Biesta

Bogen advarer mod den udbredte læringsdagsorden, vi ser i uddannelse og pædagogik, som bl.a. betyder en reducere af læreren til læringsfacilitator. Gert Biesta opfordrer til at genoverveje og genopdage, hvad undervisning egentlig er og kan. For Biesta er pædagogikkens og undervisningens ypperste formål 'at vække andre menneskers lyst til at eksistere i og med verden på en voksen måde'. Det kræver, at undervisere står ved, at læring ikke foregår automatisk og instrumentelt, men at læring sker i spring og i samvær med andre mennesker.

KLIM

EMPIRISK DIDAKTIK

– udfordringer, refleksioner og potentialer undersøgt i forskellige pædagogiske praksisser

Lea Lund og Hanne Balsby Thingholm (red.)

Didaktik er grundlæggende viden om undervisningens planlægning, udførelse og evaluering – herunder overvejelser over undervisningens hvad, hvorfor og hvordan. Didaktik udspiller sig i mange forskellige læringsarenaer, og denne bogs ærinde er at undersøge, hvordan man empirisk kan undersøge forskellige pædagogiske praksisser. Bogen har til formål at give de studerende på videregående pædagogisk orienterede uddannelser et bredt kendskab til, hvordan pædagogiske praksisser kan belyses. Det sker gennem demonstration af brugen af didaktisk teori og metodologiske overvejelser over dataindsamling samt analyse og diskussion heraf.

DAFOLO

UNDERVISNING ER DANNELSE

Alexander von Oettingen

Elever går i skole for at lære noget. Om livet og for livet. Skolen er bare ikke lig med livet. Den er et nødvendigt skridt på den vej, vi alle sammen skal gå for at blive rustede til verden uden for klasseværelset. Men ingen skole uden undervisning. Eller uden lærere. Det er nemlig dem, der kan forvandle undervisning til livslang dannelse.

AARHUS UNIVERSITETSFORLAG

KØNSBEVIDST PÆDAGOGIK

Tekla Canger

Køn er ikke bare biologi, men også kultur og vaner, som vi selv skaber. Ikke mindst i skolen. Derfor må vi undgå at komme børn og deres køn i kasser og i stedet udfordre påstande om, at skolen er for piger, eller at drengene er problemet. Det kan lærere gøre i undervisningen ved hjælp af kønsbevidst pædagogik.

AARHUS UNIVERSITETSFORLAG

DU OG BARNET

Anne-Lise Løvlie Schibbye og Elisabeth Løvlie

Hvordan kan vi møde børn på måder, der styrker deres selvværd, sociale kompetencer og trivsel? Med udgangspunkt i eksempler fra hverdagen viser bogen, hvordan voksne i mødet med børn kan skabe gode relationer, og hvor afgørende disse møder er. For det er i relationen til den anden, at barnet lærer at håndtere sine egne følelser og hvile i sig selv.

AKADEMISK FORLAG

DET STORE BLANDT DE SMÅ – om små børns venskaber

Tine Basse Fisker (red.)

Børns venskaber er vigtige, men som voksen er det ikke altid let at forstå og få øje på deres venskaber, da de kan komme til udtryk på mange forskellige måder fra de mindste vuggestuebørn til de store børnehavnere. Denne bog tager afsæt i viden fra den danske forskning på børneområdet og tilbyder forskellige perspektiver på børns venskaber. I bogens kapitler beskrives forskellige venskabskonstellationer og relationer mellem børn og mellem børn og deres voksne.

DAFOLO

ER DU PÅ TVÆRS?

Jesper Larsen (red.)

Hvor går grænserne for, hvordan vi kan forstå skolen og fritidens organisering? Hvilke tilgange og opskrifter kan vi have til grænsedragning? Hvad kan fritids- og ungdomspædagogikkens bidrage med i ønsket om bedre læring i en sammenhængende dag på tværs af grænserne imellem skoletid og fritid? Og ikke mindst, hvordan kan der ledes i et pædagogisk landskab, der vil mere helhed og tværgående samarbejde? Antologien er en samling artikler, der med hver deres vinkel søger at svare på disse og andre spørgsmål.

UNGDOMSRINGEN

DRENGE OG MÆNDS INKLUSION PÅ KØNNED E UDDANNELSER

Steen Baagøe Nielsen, Signe Hvid Thingstrup, Marianne Brodersen og Henrik Hersom (red.)

Drenge og mænd falder fra i uddannelsessystemet. Og for nogle uddannelser er det næsten umuligt at tiltrække eller fastholde de mandlige studerende. Denne bog ser på, hvad vi kan gøre for, at flere drenge og mænd føler sig inkluderet og inviteret til uddannelse. Bogen tager bl.a. livtag med de fordomme og forforståelser, der præger vores opfattelser af 'drenguddannelser' og 'pigeuddannelser'. Og forfatterne diskuterer, hvad der kan være udtryk for sociale diskurser, som reproduceres i skolen og medierne. Bogen bygger på forskning knyttet til en række forsknings- og udviklingsprojekter gennemført i Region Sjælland 2012-2015.

FRYDENLUND ACADEMIC

**A****GENSIDIGHEDENS PÆDAGOGIK***Ole Løv*

Bogen giver lærere og andre professionelle byggesten til en relationel og dialogisk tilgang til undervisning, læring, udvikling og dannelse. Den inviterer studerende, lærere, skolepædagoger og andre professionelle til at reflektere over den indflydelse, de har på børn og elevers læring, udvikling, dannelse og trivsel.

AKADEMISK FORLAG

FAGDIDAKTIK I MEDIEFAG*Mimi Olsen (red.)*

Teknologiens hastige udvikling gør, at mediefag er et fag i konstant forandring. Bogens forfattere giver en indføring i undervisningens indhold, struktur og didaktik og sætter dermed nogle rammer for fagets didaktiske kerne. Forfatterne kortlægger faget og sætter det ind i en både historisk og aktuel kontekst og kommer desuden med deres bud på, hvordan mediefaget kan videreudvikles fremover.

FRYDENLUND

BILLEDKUNSTDIDAKTIK*Karsten Arvedsen og Frants Mathiesen*

Billedkunstdidaktik beskæftiger sig med sansning, oplevelse, forståelse og fremstilling af samt deltagelse i visuelle fænomener og begivenheder i billedkunstundervisningen. Bogen består af fem dele: I del 1 drøftes billedfagets historiske og teoretiske basis. Del 2 omhandler fagets faglige basis med fokus på billeder og visuelle fænomener. Del 3 handler også om det faglige aspekt, men med fokus på modtageren af billeder og visuelle fænomener. I del 4 er fokus på den lærende, og del 5 er et katalog af undervisningseksempler.

HANS REITZELS FORLAG

B**BEGRIBE OG GØRE – innovation og entreprenørskab i et professionsperspektiv***Jonas Sprogøe, Helle M. Davidsen og Jens Boelsmand (red.)*

Bogen gør status over den aktuelle forskning og praksis på landets professionshøjskoler og giver et nyt bud på metode og teori. Temaerne er innovation og entreprenørskab i relation til uddannelsesudvikling og velfærdsinnovation. Innovation er de seneste år blevet en vigtig og nødvendig del af det danske uddannelsessystem. Men hvordan begriber vi innovation og entreprenørskab på professionsuddannelserne?

FRYDENLUND ACADEMIC

MATEMATIKANGST – fordomme og køn*Maria Kirstine Østergaard*

Er der en sammenhæng mellem de forestillinger, man gør sig om, hvad matematik er og anvendes til, og dét at føle angst for faget? Og hvorfor er det især piger og kvinder, der lider af matematikangst? Bogen viser bl.a., at megen angst stammer fra negative opfattelser af egne evner og fra alt for skematisk undervisningsformer, hvor faget bliver opdelt i skolematematik og hverdagsmatematik. Derfor giver bogen en række bud på, hvordan man som lærer kan foretage ændringer af undervisningen og arbejde målrettet med elevernes fordomme og forventninger, så det resulterer i glæde frem for angst.

FRYDENLUND

TIL KAMP MOD KEDSOMHED – i skoler og på ungdomsuddannelser*Nadia Holmgren, Mette Marie Ledertoug, Nanna Paarup og Louise Tidmand*

Mange elever keder sig i den danske folkeskole. De keder sig ikke bare

C

en gang imellem – de keder sig så meget eller så hyppigt, at det har betydning for deres læring, sundhed og trivsel. I denne bog går forfatterne til kamp mod kedsomhed. Med udgangspunkt i viden om læring og kedsomhed får lærerne anvist en række veje og værktøjer til at gøre en indsats mod kedsomhed.

DAFOLO

DEN MOTIVERENDE SAMTALE I SKOLEN*Stephen Rollnick, Sebastian G. Kaplan og Richard Rutschman*

Denne håndbog giver lærere, AKT-vejledere og PPR-konsulenter strategier og værktøjer til sammen med eleverne at finde løsninger på hverdagens udfordringer og konflikter. Den motiverende samtale er en metode, der styrker elevers motivation og evne til at indgå i positive samspil med andre. Metoden er oplagt til bl.a. samtaler om motivation, udviklingssamtaler, konfliktløsning, forældresamtaler og vejledning.

AKADEMISK FORLAG

RELATIONER MELLEM TEORI OG PRAKSIS – i pædagogisk og lærerfagligt arbejde*Lars Emmerik Damgaard Knudsen*

En grundlæggende udfordring for lærer- og pædagogstuderende er at forbinde pædagogisk teori og praksis. Det er udgangspunktet for denne bog, som viser, hvordan teori og praksis kan relateres på flere forskellige måder, og at disse måder hver især understøtter bestemte opfattelser af pædagogik og undervisning. Bogen præsenterer samtidig en række svar på, hvordan disse forskellige relationer mellem teori og praksis kan omsættes i studier og aktiviteter.

AKADEMISK FORLAG

NÅR DATA KOMMER PÅ BORDET*Henrik Stockfleth Olsen, Hanne Marcher og Søren Buhl Hornskov*

Hvad kan data gøre for professionelle i skolen i Danmark, når formålet er at styrke kerneopgaven og den fælles professionelle praksis? Det ønsker denne bog at hjælpe alle, der arbejder med ledelse af skolen, med at svare på. Bogen bidrager med forskningsviden om brugen af data i det professionelle arbejde og er bygget op omkring 10 centrale værktøjer, som kan fremme ledelsesarbejdet med data i skolen.

DAFOLO

FÆLLES OM LÆRING*Marie Neergaard*

Denne bog handler om formativ vurdering, der ikke har til formål at dokumentere og kontrollere elevernes læringsresultater, men som derimod har til hensigt at fremme elevernes læring. De formative vurderinger foregår løbende gennem f.eks. dialog, observationer og opsummeringer og skal indsamle information om elevernes læring, så både elever og lærere på nært hold kan følge med i elevernes progression. Desuden inviteres eleven gennem formative vurderinger til at anlægge et metablik på egen læring, mens læreren får informationer om, hvordan man tilrettelægger undervisningen, så den bedst muligt understøtter elevens videre læring.

DAFOLO

TIDSSKRIFTER**KVAN – TIDSSKRIFT FOR LÆRER- UDDANNELSE OG SKOLE**

Nr. 110, april 2018: Tema: Dannelse

PÆDAGOGISK PSYKOLOGISK TIDSSKRIFT

Nr. 2, 2018: Tema: Viden på arbejde i skolen – veje til øget engagement?

DANSK PÆDAGOGISK TIDSSKRIFT

Nr. 1, marts 2018: Tema: Aktionsforskning

TIDSSKRIFT FOR ARBEJDSLIV

Nr. 1, marts 2018: Tema: Prekarisering – hvad, hvem og hvor?

UP – UNGE PÆDAGOGER

Nr. 2, 2018: Tema: Dannet til digitalisering?

KOGNITION & PÆDAGOGIK

Nr. 107, 2018: Tema: Mål og mening, eksamen og evaluering



LEG ER IKKE KUN FOR SJOV!

Forventningerne til leg har næppe været større end i dag. Leg skal have lov til at være leg. Men den skal også være lærerig, trivselsfremmende, dannende og udviklende. Kan legen leve op til disse forventninger? Og hvor sjov bliver fremtidens leg egentlig?

DPU inviterer til **legekonference** i efteråret 2018 med internationalt anerkendte legeforskere.

Konferencen er i planlægningsfasen.
Dato og det endelige program er på vej.

Følg med på dpu.au.dk/leg

