



Legekvaliteter

Udvikling af et begreb om det legende i lærer- og pædagoguddannelsen

Helle Marie Skovbjerg, Designskolen Kolding. LAB Design for Play.

Helle Hovgaard Jørgensen, UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole.

Abstract

Med afsæt i et større forskningsprojekt om det legende i undervisning på pædagog- og læreruddannelser, udvikler denne artikel begrebet om *legekvaliteter*. Gennem en design-baseret tilgang til udvikling af teori udforsker artiklen, hvordan begrebet om legekvaliteter kan være med til at skabe muligheder for en måde at konceptualisere legende undervisning. Legekvalitetsbegrebet viser sig at have følgende karakteristika: Legekvaliteter er bundet til konkrete situationer, er nært knyttet til handlinger, er fluktuerende og er altid legekvaliteter for nogen. Med udviklingen af begrebet om legekvaliteter bliver artiklens centrale bidrag at skabe et begreb, der både muliggør, at vi kan se på eksisterende undervisning og spørge til legekvaliteterne i disse, ligesom vi kan bruge begrebet legekvaliteter som designprincipper for fremtidens legende undervisning. Artiklen afsluttes med at diskutere begrebets teoretiske og praktiske implikationer for professionsuddannelserne.

Engelsk abstract

Based on a research project about playful teaching in pedagogue and teacher education, this article develops the concept of *play qualities*. Through a design-based approach to the development of theory, the article explores how the concept of play qualities can help to create opportunities for a way of conceptualizing playful teaching. The concept of play quality turns out to have the following characteristics: Play qualities are related to concrete situations, related closely to actions, are fluctuating and always play qualities to someone. With the development of the concept of play qualities, the contribution of the paper becomes to create a concept of playful teaching that both enables us to look at existing teaching and ask about the play qualities in these, just as we can use the concept of play qualities as design principles for future playful teaching. The article concludes by discussing the theoretical and practical implications of the concept for the education.

Introduktion

En række nyere studier af undervisning på videregående uddannelser viser, at legende tilgange til undervisning er i vækst (Nørgård, Toft-Nielsen & Whitton, 2017, Moseley & Whitton, 2019; Whitton, 2018). Studierne peger på, at legende tilgange kan imødekomme nogle af de udfordringer, fremtidens uddannelser står over for. Fremtidens uddannelser kalder på at kunne tiltrække dygtige og engagerede unge til professioner som lærer- og pædagoguddannelse, at professionerne skal forblive relevante, blandt andet ved at skabe nær forbindelse mellem uddannelse og profession samt, at professionerne i det lange løb kan være med til at sikre, at børn og unge bliver ved med at have lyst til at lære og udvikle sig.

Legende tilgange har fokus rettet mod processen, ser læreprocesser som sociale og samtidig er de en øvelse i at stå i det åbne, overkomme usikkerhed og have tiltro til andres og egen skaberkraft. Som Nørgård et.al. påpeger: "Playful learning provides a new paradigm for understanding higher education pedagogy in an increasingly performative risk-averse environment. It is an approach that gives learners and teachers freedom to be playful, freedom to make choices, and freedom towards the world" (Nørgård, Toft-Nielsen & Whitton, 2017: 276). Samtidigt er det håbet, at de kommende lærere og



pædagoger vil være rustet til at udøve deres profession blandt børn og altså også basere deres samvær med og undervisning af børn på de selvsamme værdier.

I forbindelse med forskningsprojektet *Playful Learning Research Extension* har reviewstudier dog vist, at der er en række udfordringer forbundet med at arbejde didaktisk med legende tilgange til undervisning (Jørgensen, Schrøder & Skovbjerg, 2021; Jensen, Pedersen, Lund & Skovbjerg, 2021; Boysen, Jensen, von Seelen, Sørensen & Skovbjerg, 2021). Særligt sammenkoblingen af det legende og uddannelse er omdiskuteret og modsætningsfyldt, både teoretisk og praktisk. Teoretisk er det legende udfordrende at have med at gøre (Sutton-Smith, 2001, Skovbjerg 2021b, Skovbjerg et al. 2021), og det kommer konkret til udtryk ved uklarhed i begrebsbrug. Diffuse ideer dominerer. Leg, legEN, at lege og det legende blandes sammen på mange niveauer. Forestillingen om ”den frie leg” står samtidig stærkt, som noget, der må beskyttes mod didaktisering, og det gør det vanskeligt at arbejde med det legende på en meningsfuld måde i uddannelse (Øksnes & Sundsdal, 2020). Begrebsbruken om det legende betyder også, at den kolliderer med bestræbelserne, der er i uddannelsessammenhæng for at lære nogen noget og den notoriske modsætning mellem leg og læring manes til stadighed frem (Karoff & Jessen, 2014; Mouritsen, 1996). Samme problematik rejstes af Stenros : “It is problematic that there is an ideological stance found in much of the literature on serious games and gamification that posits that games and play are somehow inferior unless they are useful” (Stenros, 2015, p.147). Legen udgrænses fra uddannelsernes kerneopgave og henvises til at være brainbrakers, forbindes med pjat og pjank og holdes væk fra det faglige indhold (Møller et al, 2019; Skovbjerg, 2021a).

Udfordringerne antyder, at der er brug for en dybere indsigt i, hvordan det legende kan være tilstede i uddannelse. Skal det legende være et bud på, hvordan fremtidens uddannelse praktisk og teoretisk kan være, er der brug for at erstatte det modsætningsfyldte landskab med konstruktive perspektiver, ved at udvikle nye begreber, der formår at begribe og nuancere samspillet mellem det legende og uddannelse på en meningsfuld måde. Det vil sige på en måde, der på den ene side udforsker, hvordan det legende kan være relevant for en uddannelseskontekst og på den anden side udforsker, hvad der sker, når det legende er i en uddannelseskontekst.

Denne artikels centrale bidrag er at udvikle et begreb om det legende i uddannelsessammenhæng, som tager det legende alvorligt, samtidigt med at samspillet mellem de betydningssammenhænge som uddannelse er, tages alvorligt (Nørgård, Toft-Nielsen & Whitton, 2017).

Med afsæt i en række designeksperimenter, der foregår i et igangværende forskningsprojekt på lærer- og pædagoguddannelserne, *Playful Learning Research Extension*, har artiklen til hensigt at besvare følgende forskningsspørgsmål: *Hvordan kan vi udvikle et begreb om det legende i professionsuddannelsernes undervisning?* I artiklen bliver det begrebet om *legekvaliteter*. Vi leger ikke, vi laver ikke lege, men vi tager del i undervisningsaktiviteter, der har kvaliteter, der kommer fra lege. Med spørgsmålet insisterer vi både på, at det legende er relevant for lærer- og pædagoguddannelserne, og på, at det legende i uddannelse bør understøtte uddannelsens formål.

I regi af forskningsprojektet samt i udviklingen af begrebet om legekvaliteter tager vi afsæt i læringsperspektiver fra Dewey (2005), Lave & Wenger (1991) samt Lennon (2015). Her bliver læreprocesser forstået som en erfaring af en fælles verden, hvor det faglige sættes i scene på en måde, så det er muligt at gøre noget – sammen med andre. Læreprocesser er altså forbundet med handling, for det er gennem handling, at det er muligt for de studerende at komme til at vide noget. Forståelsen er forankret i blandt andet pragmatismen og betyder, at viden bliver til ved at blive handlet ud i stadig nye udgaver og i samspil med omgivelserne. Med Lennon (2015) peger vi i særlig grad på, hvordan vores handlinger er kropslige og sanselige udøvelser, og det er gennem dem, at vi kan skabe viden gennem forestillede verdner.

I det følgende lægger vi ud med at udfolde metode- og forskningskonteksten for udviklingen af begrebet legekvalitet. Dernæst præsenteres tre dele, hvor vi udfolder begrebsudviklingen gennem designeksperimenter. Artiklen afrundes med en diskussion af implikationerne for både praksis i og teoretisering af det legende i uddannelse med begrebet om legekvalitet som forståelsesramme.



Metode, forskningskontekst og analysestrategi

Artiklen tager afsæt i tre designeksperimenter, der er skabt i forbindelse med forskningsprojektet *Playful Learning Research Extension*. Forskningsprojektet (2019-2023) er finansieret af Lego Fonden og involverer forskere fra de seks professionshøjskoler i Danmark, fra danske universiteter samt en række udenlandske partnere. Forskningsprojektet skal forske i legende tilgange til undervisning i samspil med udviklingsprogrammet Playful Learning. Udviklingsprogrammet er et udviklingsprojekt på lærer- og pædagoguddannelsen, som skal gentænke, hvordan professionsuddannelserne kan involvere sig i professionsopgaven gennem det legende. Det vil sige, at undervisere skal skabe og studerende skal møde undervisning, der er legende, og samtidigt skal de studerende tilegne sig måder at lave undervisning og pædagogik på, der er legende, så de kan gøre disse tilgængelige for alle børn og unge, når de kommer ud og skal virke i deres professioner (Playbook 1; Playbook 2).

Metodisk er forskningsprojektet baseret på Design-based research (DBR) (Brown, 1992; Barab & Squire, 2004, Ejsing-Duun & Skovbjerg, 2018), der er kendetegnet ved et nært samarbejde med et praksisfelt. I denne sammenhæng er praksisfeltet udviklingsprojektet. Det indebærer, at der på lærer- og pædagoguddannelserne igangsættes en række designeksperimenter, der har til hensigt at udforske de forskningsspørgsmål, som projektet stiller (Ejsing-Duun & Skovbjerg, 2018). Vi udvikler i og med den lokale uddannelsespraksis og har brug for metoder, der muliggør både at kunne skabe nye former for undervisning og systematisk undersøge disse. Derfor er eksperimenter, der finder sted i "naturalistic contexts" centrale (Barab og Squire, 2004:3), og designet, i dette tilfælde begrebet om legekvaliteter, hjælper os både med at generere viden, samtidig med at den viden også skal være relevant for uddannelseskonteksten. Som et led i forløbet afprøver og generere vi løbende den teori, der kommer til at danne grundlaget for forståelsen af legekvaliteter i undervisningen i en naturtro sammenhæng og har som Barab og Squire foreskriver er tilfældet, når vi arbejder med DBR, fokus på "the messiness of real-world practices" (2004:3). Det indebærer, at fleksible revisioner af de designs der afprøves, er nødvendige, og at deltagerne bidrager ved at tage aktivt del i eksperimenterne og ved at være med til at sikre dokumentation i form af udfyldelse af skabeloner, padlets, præsentationer og publikationer, som kan gøres til genstand for videre analyser. Med design-based research som metodik er vi optagede af, hvad der karakteriserer konkrete situationer, hvor legende undervisning finder sted, og hvordan teoriudvikling både kan gøre det nemmere at forstå disse, men også skabe mulighed for at iværksætte og altså designe fremtidige undervisningssituationer på konstruktive måder. Design-based research muliggør på den måde både en præskriptiv og en deskriptiv dimension (Jørgensen & Skovbjerg 2020; Ejsing-Duun & Skovbjerg, 2018).

Vores designbaserede tilgang til udviklingen af begrebet om legekvaliteter tager udgangspunkt i modellerne fra Christensen, Gynther & Petersen (2012) og Barab & Squire (2004), og udviklingen af begrebet er struktureret herefter. I **Kontekstfasen** undersøger vi, hvordan legende undervisning i pædagog- og læreruddannelsen tematiseres og bruges, både teoretisk og praktisk. I samspil med konteksten tematiserer vi de problemstillinger og behovene, der er her. I **Labfasen** formulerer vi konkrete principper for, hvad vi gerne vil udforske yderligere gennem konkrete handlinger, i kombination mellem teori om det legende og de behov vi har afdækket i kontekstfasen. I **Interventionsfasen** afprøver vi igennem konkrete designeksperimenter vores ideer om begrebet i samspil med praksis, og igennem interventionen trykprøver vi begrebets rækkevide og mulighed (Skovbjerg, 2021a). I **Refleksionsfasen** kigger vi på det empiriske materiale og reflekterer over, hvad det legende, med afsæt i det vi ved nu, nærmere bestemt begrebsmæssigt betyder, hvad vi har lært i det foregående og ønsker at bringe ind i næste iteration.

Fasernes aktiviteter dokumenteres via feltnoter, feltfotos og sensorisk etnografi (Pink, 2001), samt konkrete produktioner som padlets, didaktiske designs og præsentationer.

I artiklen her præsenterer vi tre forskelligartede designeksperimenter, og i hver af disse dele har vi været igennem de fire trin, som er beskrevet i modellen. De tre designeksperimenter er udført med henblik på at udvikle legekvalitetsbegrebet.

Analysestrategien er herefter inspireret af grounded theory og situational analysis (Charmaz 2014; Clarke 2011). Det indebærer, at vi undervejs i udviklingen af begrebet har kodet og analyseret situationer (Clarke, 2011), som muliggør, at vi kan kortlægge disse og dermed klarlægge struktur og retning på analyserne. Vi har brugt indsigter fra foreløbige analyser til at tage beslutninger om næste skridt.



Designeksperiment I: Hvordan går underviserne i gang med legende tilgange til undervisning?

Første designeksperiment i vores begrebsudvikling starter i hos underviseren P, der har skabt en matematikopgave, som en gruppe undervisere fra lærer- og pædagoguddannelsen skal afprøve. Vi er i starten af forskningsprojektet, og deltagerene er blevet bedt om at vise et godt eksempel på legende undervisning. Underviserne har særligt arbejdet med, hvordan de kan skabe undervisning, der er inspireret af *Pedagogy of Play* og værdierne ”choice, wonder og delight” (Mardell et. al, 2016). Det vil sige undervisning, hvor de studerende har muligheder for at vælge, hvor de kommer til at undre sig, og hvor det opleves frydefuldt at deltage. Underviseren P har skabt et didaktisk design ud fra de betingelser. P stiller os en opgave, og den forsøger vi som forskere at løse sammen med en kollega. Opgaven handler om, at vi skal bygge to lige lange baner ud af 10 træpinde, som har forskellige længder. Træpindene er numerisk 1-10 centimeter lange. P lægger i introduktionen vægt på, at der er et fagligt indhold, som skal læres og kalder aktiviteten en ”lærende aktivitet”. Vi får en vejledning til aktiviteten, og P formulerer en udfordring til os som det sidste i sin instruktion: ”hvis I når til...”. Her er, hvad vi skriver i feltnoterne:

Vi går i gang med det samme i små grupper, placeret på amfiscenen i et åbent undervisningsområde, og vi tager fat i materialerne og prøver os frem ved at flytte rundt på pindene. Vi går nysgerrigt til værks og afprøver, hvad nu hvis vi gør sådan her, eller sådan her eller sådan her. Vi prøver os med andre ord frem”.



Billede 1: Billede af de ti træpinde

Vi går på opdagelse i den stillede opgave, og samtidigt bliver vi nysgerrige efter at løse problemet, mysteriet eller gåden, som vi har fået stillet. Hvad mon det er for noget? Vi går altså med på præmissen om, at der også kan være et element af tilfældighed involveret i vores indledende udforskning af mulige løsninger. Der opstår også en form for kamp mellem deltagerne, da nogen pludselig råber, at de har en løsning.

I situationsanalysen lavede vi situational messy maps, hvor vi først kortlagde situationen for ”non-human and human elements” (Clarke 2014, p. 561). Herefter kortlagde vi handlinger, sproglige formuleringer og materialer og her viste det sig, at der til stadighed både er forvirring med, og også afsøgninger af, hvordan der kan tales om det legende, og hvordan det legende kan være i undervisningen. Konkret viste vores analyse, at underviseren trækker på egne erfaringer om, hvad det legende er for noget, både gennem valg af materialer og udforskning af de tre didaktiske principper. Disse indsigter understøttes af andre studier (Rahbek, 2020; Skovbjerg et al. 2021). Samtidig søgte underviseren hele tiden måder, hvorpå der kunne skabes forbindelser mellem det faglige indhold og handlingerne, ligesom det faglige indhold søgtes at kunne være i centrum for de skabte aktiviteter, heraf ”en lærende aktivitet”, det didaktisk design, og finder det fortsat udfordrende at tale om det legende ved undervisningen.



Designeksperiment II: At aflæse det legende i handlingerne in-action

I lyset af de indsigter var vi i anden del opmærksomme på at afprøve, om det ville være muligt helt at gå væk fra at tale om at legE eller legEN i undervisningen, og i stedet understrege, at de aktiviteter, som vi skaber er didaktiske aktiviteter. Det vil sige, at vi ikke leger i undervisningen, men, at de didaktiske aktiviteter kan have karakteristika, der kommer fra lege. Det er således didaktiske designs, der er legende, og det legende siger noget om det, vi gør i undervisningen, uden at det vi gør er, at vi leger. Den måde at se på de skabte aktiviteter, skulle afprøves.

Vi tog udgangspunkt i beskrivelser af 36 didaktiske designs, designet og beskrevet af undervisere på pædagog- og læreruddannelsen i forbindelse med udviklingsprogrammet Playful Learnings første år. Undervisere på pædagog- og læreruddannelse havde fået til opgave at skabe undervisningsaktiviteter, hvor de udforskede, hvad legende undervisning kunne være, og de skulle herefter beskrive dem, så de kunne stilles til rådighed for andre undervisere. Deres bud er struktureret på enslydende måder, hvor de starter med at beskrive intentionen med aktiviteten, dernæst den didaktiske begrundelse, den konkrete tilrettelæggelse, de studerendes oplevelse samt egne erfaringer, ligesom de nævner relevante materialer og litteratur, der skal bruges (Skovbjerg, 2021a).



Skabelon til didaktisk design

Der er begreber i spil	
Giv dit didaktiske design en fængende og beskrivende titel. Titlen skal fortælle hvad designet beskæftiger sig med.	
Didaktisk intention Beskriv kort og præcist formålet med dit didaktiske design, og hvordan en legende tilgang til læring indgår i designet. Når den didaktiske intention er tydelig, kan dine kollegaer bedre afgøre om designet er relevant for dem og deres studerende (50-100 ord).	Tilgængelsen af teoretiske begreber bliver næmt en meget boglig, individuel og slidsom affære i den traditionelle undervisningspraksis. Den didaktiske intention med dette design er at de studerende oplever arbejdet med teoretiske overbegreber knyttet til medborgerskab mere legende. De studerende skal udvikle spil, som skal lære spillerne noget om et teoretisk overbegreb. Intentionen er, at både spilludviklerne og efterfølgende spillerne oplever begrebsarbejdet som legende, lærerigt og sjovt. F.eks. er der mange teoretiske begreber knyttet til overbegrebet medborgerskab (selvbestemmelse, medbestemmelse etc.). Ved at skulle udvikle et spil omkring et overbegreb aktiveres de studerende fantasi og kreativitet, samtidig med at de får diskuteret og brugt over- og underbegreberne med hinanden, mens de fremstiller spillet. Både som spilproducenter og senere som spillere genbesøges begreberne på forskellige vis.
Didaktisk begrundelse Beskriv hvordan din didaktiske intention og din tilrettelæggelse hænger sammen. Hvordan bidrager	Designet tager afsæt i PoP-principperne for legende læringsaktiviteter: valg, forundring, fryd (Inspireret af Mardell et al., 2016).



Billede 2: Beskrivelse af et didaktisk design

For at kunne finde frem til, hvad disse karaktertræk ved det legende i beskrivelserne af de didaktiske designs kunne være, strukturerede vi situationsanalysen fra Clarke (2011) med inspiration fra Skovbjerg (2021b) legeforsståelse ved at spørge til, *hvad* de gjorde noget med, *hvordan* denne udøvelse med dette kunne karakteriseres, hvilke materialer, der blev brugt og hvem der var med. Desuden brugte vi viden om legetypologien fra Hughes (1996) og hans beskrivelse af 16 legetyper og deres karaktertræk for at afsøge, hvad det legende ved de didaktiske design skunne være.

I analyserne af omgangen og udøvelsen i aktiviteterne synes de didaktiske designs at være legende, idet flere designs trak på legetyper som f.eks. rolleleg, konstruktionsleg, fantasileg, tumleleg og kreativ leg Eksempelvis var flere inspireret af handlinger fra rolleleg, hvor de skulle lade som om, de var pædagogiske filosoffer eller børn på rød stue og gennemspille scenarier med det afsæt. Andre brugte



handlinger fra konstruktionsleg, blandt andet ved, at der blev bygget huler til refleksion eller med Lego i forbindelse med matematik. For uddybende analyse se Skovbjerg (2021a).

Selv om de didaktiske designs synes at være legende, når vi kiggede på beskrivelserne af dem, så rejste vores analyser samtidigt spørgsmål til de konkrete udøvelser. Beskrivelserne var primært anvisninger til og efterrefleksioner på bagkanten af afprøvningerne. Det vanskeliggjorde en forståelse af, hvad der konkret var det legende ved de didaktiske designs. "Manglen" på den indsigt i analyserne pegede dermed også på vigtigheden af, at de didaktiske design opleves eller observeres *live*, for at kunne identificere det legende ved det didaktiske design. Beskrivelserne på bagkant var altså ikke nok til at kunne indfange det legende.

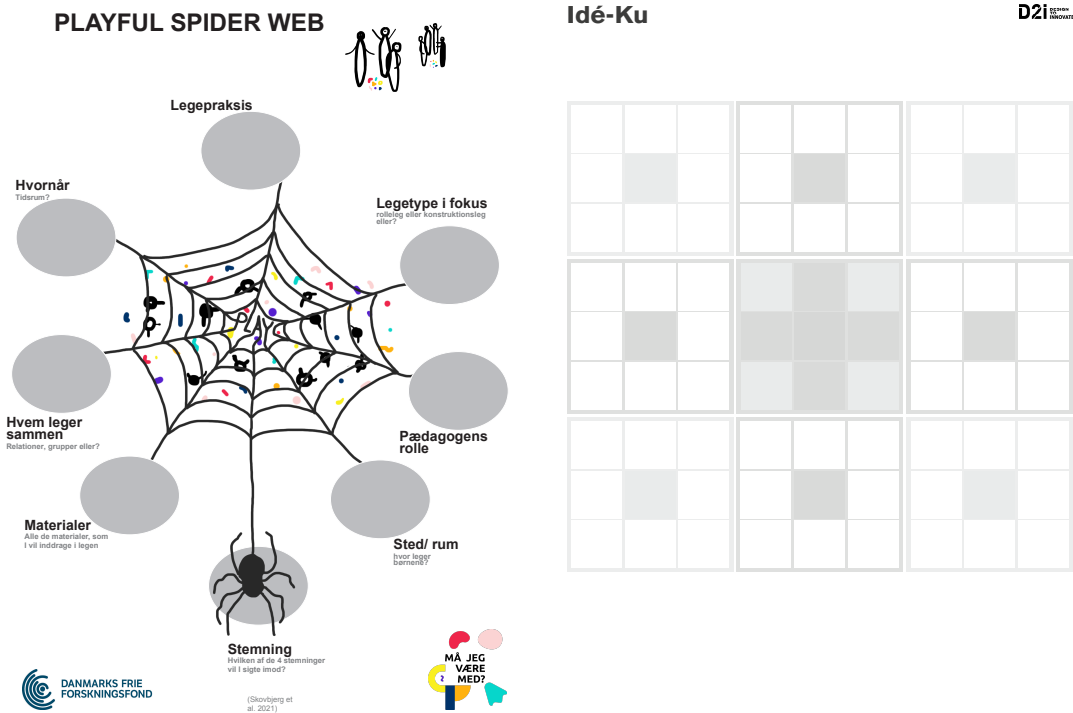
Vi måtte se på handlingerne i de didaktiske designs, dvs. hvad de studerende faktisk gjorde som nogen, der kan antyde, hvordan de didaktiske designs er legende. Men det blev også klart, at de didaktiske designs ikke "har" det legende, men at det legende viser sig, når de bliver udøvet og gjort. At det legende ved de didaktiske designs kommer til syne, når de bliver levet ud sanseligt og kropsligt, hvis vi følger Lennon (2015), gjorde det også klarere, at det legende altid er legende for *nogen*, dvs. at det legende er tæt knyttet til dem, der oplever - og er en del af den undervisningssammenhæng, der foregår.

Indsigterne fra designeksperimentet et og to betød samlet, at vi konceptualiserede det legende ved undervisningen som didaktiske designs med *legekvaliteter*. Her skal *legekvaliteter* ikke forstås som abstrakte prædefinerede procedurer (Dahler-Larsen, 2008), der kan forudsiges uden den situationelle kontekst. I stedet defineres kvalitet i dets oprindelige etymologiske betydning som, hvordan noget givet er beskaffen. Her er vi altså interesseret i, hvordan didaktiske designs er beskaffen med egenskaber fra lege, og den kvalitet er først og fremmest en, der *sker*. Hos Pirsig formuleres det "Quality is not a thing. It is an event" (Pirsig, 1974, 176).

Designeksperiment III: Hvordan praksis har behov for at konkretisere det legende

I det tredje eksperiment ville vi specifikt afprøve det nyudviklede begreb om legekvaliteter med henblik på at udforske, om legekvaliteter dels var et meningsfuldt begreb både som præskriptivt designprincip for at udvikle legende undervisning, men også som deskriptivt analyseværktøj til at forstå de udviklede didaktiske designs. Sammen med forskergruppen lavede vi endnu et designeksperiment med det formål. Vi indledte med en læsning af teksterne af Larsen (1995), Dahler-Larsen (2008), Cowan & Todorovic (2000) samt van Kemendade, Pupius & Hardjono (2008) med henblik på at skabe et fælles afsæt for begrebet om legekvaliteter, hvor kvalitetsbegrebet undersøges i situationer, hvor det, der *sker*, altså de konkrete handlinger, der udøves, opleves legende af den enkelte.

Dernæst inddelte vi forskergruppen i to hold á 4 personer, der hver især fik til opgave at opfinde et didaktisk design som skulle angå det periodiske system og hvor aktiviteten samtidig skulle baseres på én eller flere af Hughes (1996) legetyper og med inspiration fra Skovbjerg (Skovbjerg, 2021b; Jørgensen & Skovbjerg, 2020). De fik desuden to designværktøjer, IDEKU, som er en brainstormmodel og Playful Spiderweb (Jørgensen, Skovbjerg & Eriksen, 2021), der skulle hjælpe grupperne med at træffe en række designbeslutninger relateret til de didaktiske grundspørgsmål om hvor og i hvilket tidsrum aktiviteten foregår, hvem der deltager, hvilke handlinger der er i fokus, hvad underviseren rolle er og hvilke materialer der indgår (se billede 3).



Billede 3: Billeder af de to designværktøjer

I følgende uddrag fra feltnoterne, udvikler den ene gruppe et didaktisk design, hvor deltagerne skal vælge at være grundstoffer. Grundstofferne skal støde sammen og derfra skal de på baggrund af grundstoffernes egenskaber gennemspille, hvad der sker i sammenstødet:

"Skal vi ikke sige, at deltagerne skal starte med at vælge et grundstof, som de skal være. Dernæst skal de prøve at støde ind i hinanden, og så skal de "spille", hvad der så kommer til at ske, når de støder sammen", foreslår Anne. "Jo, god ide, og hvad for en legetype vil vi gerne bruge til den situation, som vi skal skabe?", spørger Jesper. "Rough-and tumble", foreslår Anders. "Haha", griner Anne. "Det lyder virkelig skørt"

Gruppen kombinerer altså det konkrete faglige indhold, her det periodiske system, med legetypen 'rough- and tumble' (tumbleleg) og kombinationen udgør deres didaktiske design. Grupperne afprøver herefter deres didaktiske design, som de videooptager, så det kan vises og deles med resten af forskergruppen i forbindelse med refleksionen.

Gruppen diskuterer samlet afslutningsvist, hvilke legekvaliteter de kan identificere i deres afprøvede eksperimenter. De indskriver dem i et fælles dokument via den digitale platform Padlet. I overensstemmelse med vores analysestrategi, som er inspireret af grounded theory, åbner vi vores materiale ved initialt at kode det "word-by-word" (Charmaz 2014. p. 133) for derefter at fokusere kodningen, så vi på den måde kan udpege nogle foreløbige kategorier. Analysen af den fælles Padlet viser os, at til trods for en fælles forståelse for, hvordan vi må forstå og karakterisere kvalitet og dermed legekvalitet, så er det vanskeligt for deltagerne at blive konkrete med, hvad det specifikke legende ved de didaktiske designs nærmere bestemt er. De fleste kategorier er dannet af abstrakte (foreløbige) begreber som *mod*, *forandring*, *opfindsomhed* *uforudsigelighed* m.fl.

Men der hvor vi kommer det nærmest det konkrete er, når opmærksomheden rettes mod handlinger, der har en bestemt kvalitet, som forbindes med noget legende. Her bliver det sanslige, kropslige tematiseret som centralt for at skabe oplevelsen af, at der er noget legende på spil. At det er en konkret kødelig, krop, der er til stede sammen med andre på en sanselig måde, og hvor de kropslige registreringer er med til at gøre, at det præcis er det, der opleves. Det er pointen fra Lennon (2015), at



den fælles kropslige oplevelse af en given situation, som udspiller sig, muliggør, at vi kan forestille os en fælles fremtid og rette os mod den i fællesskab. Deltagerne nævner desuden *at grine, fjerne, have det sjovt* som karaktertræk ved aktiviteten, hvor humoren bliver brugt som drivkraft ved handlingerne. Men også en konkret handling som at sætte noget 'kendt og kedeligt' sammen med legetyper, forbindes med noget legende ved at involvere opfindsomhed, og at der skabes noget uventet eller uforudsigeligt. En anden handling der noteres drejer sig om at 'sige ja' til andres ideer, 'at stoppe med at planlægge/aftale og bare gøre', som forbindes med 'mod' og 'det at turde'. Der peges også på konkrete forvandlings- og transformationsmuligheder, hvor grundstoffer bliver til f.eks. vand, der bliver til dyr. I den forlængelse noteres det også, at det at bygge og sætte noget sammen skaber noget nyt. Det viser sig således, at når de abstrakte begreber konkretiseres som handlinger peges der på, hvilke kvaliteter det legende har i aktiviteten. I dette tilfælde drejer kvaliteterne sig f.eks. om handlinger som 'at sætte umage ting sammen' og 'at bygge noget'.

Diskussion

I de foregående designeksperimenter har vi udviklet og afprøvet begrebet om legekvaliteter ved de didaktiske designs som en mulig måde fremover at udforske det legende i videregående uddannelser. Vores designeksperimenter har vist vigtigheden af et fælles sprog og dermed en fælles forståelse for, hvad det legende i højere uddannelse kan være. Som også Whitton (2018) påpeger, så er der en vigtighed i at skabe et sprog, der muliggør, at det legende kan gøres til en central del af undervisningsformerne i videregående uddannelse, men samtidig må sprogliggørelsen være sensitiv overfor de formål og værdier, der er i den pågældende praksis.

"There is a need to better understand the way in which language and terminology shapes the use, acceptability, inclusivity and accessibility of play in higher education, the ways in which playful learning is discussed and the structures of power that are implicit within these discourses. How people talk about play in tertiary education is one of the key factors that influences engagement and acceptability for students, academics, parents and the public" (Whitton, 2018:26).

Whitton peger altså på, at sprogliggørelsen er med til at muliggøre, at legende tilgange til undervisning kan være med til at støtte engagementet hos studerende. Artiklens centrale bidrag til den begrebsudvikling af det legende i konteksten af professionsuddannelse bliver altså begrebet om *legekvaliteter*, og den udvikling får både implikationer for praksis i og teoretisering af det legende i uddannelse. Som vist har legekvaliteter samlet set følgende vigtige definitionstræk: Legekvaliteter er knyttet til konkrete situationer, de er aflæselige forbundet med handling, og kvaliteterne er altid kvaliteter for nogen, dvs. dem der er involveret i de konkrete situationer og altså udøverne af de konkrete handlinger. Begrebet understøtter dermed også vores forståelse af læring, der indledningsvist blev præsenteret gennem Dewey (2006), Lave & Wenger (1991) samt Lennon (2015).

De teoretiske implikationer er blandt andet, at begrebet om legekvaliteter og også de konkrete legekvaliteter må være foreløbige og dynamiske begreber. Vi følger pointen hos Clarke (2011) om at "generating sensitizing concepts and theoretical integration toward provocative yet provisional grounded theorizing rather than the development of substantive and formal theories as the ultimate goals" (p. 559), dvs. definitioner og teoretiseringer uophørligt må være i dialog med og kunne influeres af konkrete udøvelser og altså ikke bare er repræsentationer af en partikulær uddannelsespraksis. Både som forsker og underviser må man altså være indstillet på, at begrebet ikke kan udtømme definitioner af det legende, men at det er en bestandig definitionspraksis, som man må stå i. Det betyder også, at det legende i en professionskontekst må anskues som et vidensdomæne, der konstant skal udvikles, og vi skal som fagprofessionelle ikke læne os tilbage, men være med til at udvikle det vidensdomæne gennem den definitionspraksis. Det gør vi gennem kontinuerlige handlingsafprøvninger i tæt samspil med konteksten.

Det foreløbige og kontinuerligt udforskende, der afkræves i teoretiseringen gør sig ligeledes gældende praktisk. Når legekvaliteterne knyttes til konkrete situationer, hvor de finder sted, bliver de konkrete steder samt den tidlige udstrækning centrale dimensioner man må have med i de didaktiske overvejelser. Nogle handlingstyper afkræver formodentlig længere udstrækning end andre og rumlige forhold for at kunne udfolde sig. Som en af deltagerne udtrykker det: "At dykke ned i et legende fællesskab, det tager tid, men ikke nødvendigvis lang tid".



Når legekvaliteterne knyttes til handlinger må vi dels spørge, hvad det er for et handlingsrepertoire, som legende undervisning afkræver og om vi har det rette handlingsrepertoire, både som studerende og undervisere, men også, hvordan det er muligt i en undervisningskontekst at udvikle et handlingsrepertoire, der muliggør et bredt spektrum af legekvaliteter. Med andre ord må man spørge, om de lærerprocesser, der igangsættes i en uddannelseskontekst kan rumme alle legekvaliteter, eller er der nogle der udgrænses? Et er i hvert fald sikkert, og det er, at vi kun bliver legekvalitetskloge af at øve os.

Den sidste pointe om, at legekvaliteter altid er legekvaliteter for nogen, implicerer, at kvaliteterne kan hænde at være forskellige alt efter, hvem eller hvad der er involveret med dem i konkrete situationer. Vi kan altså designe og planlægge didaktiske designs, men det vil vise sig, hvad det hele bliver til. Med et begreb om legekvaliteter er en af de praktiske implikationer altså, at noget i den legende tilgang til undervisning altid vil betyde, at uforudsigelighed spiller en rolle. Vi kan designe situationerne til en vis grad, baseret på viden og erfaringer, men ikke forudsige alt. Derimod må vi evne at tillade det emergerende at spille en rolle. Forsøger vi som undervisere at kontrollere igennem planlægning af situationerne, vil legekvaliteterne ikke kunne muliggøres til fulde.

Yderligere bliver det selvfølgelig interessant at spørge, hvordan vi kan tilgå viden om, om de pågældende legekvaliteter faktisk er legekvaliteter for noget eller nogen i den konkrete kontekst, hvor vi har designet, dvs. hvordan får vi viden om de legekvaliteter er legekvaliteter for dem, som vi designer til? Der er behov for, at vi som undervisere udforsker det spørgsmål ved at inddrage alternativer til skrift- og sprogbaserede metoder som spørgeskemaer og interviewmetoder i evalueringer i slutningen af et modul. Lennon (2009) peger på vigtigheden af fornemmelsen for den sanselige og kropslige gennemspilning, når vi skal have adgang til handlingsviden. Her kan vi få adgang til andres erfaringer om, hvordan noget givet er. Med Lennons ord: "What becomes central to his account in the later work is not simply our bodily manipulations as giving shape to the world, but the fact that we can bring the world to expression, which we need our bodies to do so" (Lennon, 2015:48). Det betyder, at underviseren må investere sin kropslighed og sanselighed i de konkrete situationer, for at få adgang til de erfaringer med legekvaliteter, gennem handlinger som nogen eller noget har. Det kunne også antyde, at legende tilgange til undervisning ikke alene kommer til at handle om, at underviseren iscenesætter et mulighedsrum for de studerende, men at underviseren også selv må tage del i og involverer sig i de situationer, der skabes i samspil med de studerende. At skabe didaktiske designs med legekvaliteter og udøve dem i samspil med de studerende kommer dermed også til at betyde, at underviseren må udforske, hvordan de selv stiller sig i forhold til egen indvovling i det legende med de studerende.

Konklusion

Artiklen indleder med at pege på det modsætningsfyldte landskab, som det legende møder i en uddannelseskontekst. Gennem en række designeksperimenter i regi af lærer- og pædagoguddannelsen udvikler artiklen begrebet om *legekvaliteter* som en måde at sprogliggøre og tematisere det legende. Artiklen kommer frem til at udvikle begrebet om legekvaliteter ved på den ene side at bruge legetypetypologien og på den anden side at vise, at disse kvaliteter først viser sig i konkrete situationer, hvor de foregår; de foregår gennem handlinger, og de vil altid være legekvaliteter for nogen eller noget. At tematisere det legende i uddannelse gennem begrebet om legekvaliteter får en række implikationer både teoretisk og praktisk, både for studerende og undervisere. At udvikle og udøve legende tilgange til undervisning kalder på et handlingsrepertoire for både studerende og undervisere, og også, at man som underviser involverer og investerer sig kropsligt og sanseligt i de legende tilgange i situationer, der skabes i samspil med de studerende.



Referencer

- Barab, S., & Squire, K. (2004). Design-based research: Putting a stake in the ground. *The Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1-14.
- Boysen, M. Jensen, H., von Seelen, J. Sørensen, M., Skovbjerg, H.M. (2021, in press) Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *International Journal on Teaching and Teacher Education*
- Brown, A. L. (1992). Design Experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings. *The Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.
- Dewey, J. (2005) *Demokrati og uddannelse*. KLIM.
- Charmaz, K. (2014) *Constructing Grounded Theory*. SAGE.
- Clarke, A. (2011). Situational Analyses: Grounded Theory Mapping After the Postmodern Turn. *Symbolic Interaction*, 26(4), 553-576.
- Christensen, O., Gynther, K., & Petersen, T. B. (2012). Tema 2: Design-Based Research – introduktion til en forskningsmetode i udvikling af nye E-læringskoncepter og didaktisk design medieret af digitale teknologier. *Tidsskriftet Læring Og Medier (LOM)*, 5(9).
- Cowan, C. C., & Todorovic, N. (2000). Spiral dynamics: the layers of human values in strategy. *Strategy & Leadership*, 28(1), 4-12.
- Dahler-Larsen, P. (2008). *Kvalitetens beskaffenhed*. Syddansk Universitetsforlag.
- Ejsing-Duun, S., & Skovbjerg, H. M. (2018). Design as Modes of Inquiry in Design Pedagogy. *International Journal of Art & Design Education*. <https://doi.org/10.1111/jade.12214>
- Jørgensen, H.H., Schröder, V., Skovbjerg, H.M. (2021, in press). Playful learning, space and materiality: An integrative literature review. *Scandinavian Journal of Educational Research*.
- Jørgense, H.H. (2018). *Media literacy gennem leg i børnehaveklassen*. Syddansk Universitet.
- Hughes, B. (1996). *A playworker's taxonomy of play types*. PlayEducation.
- Jensen, J.C., Lund, O., Pedersen, O. Skovbjerg, H.M. (2021). Playful approaches to learning as a realm for the humanities in the culture of higher education: A hermeneutical literature review. *Arts and Humanities in Higher Education*.
- Jessen, C., & Karoff, H. S. (2014). *Tekster om leg*. Akademisk.
- Jessen, C. (2008). Læringsspil og leg. In Jessen, C., & Karoff, H. S. (2014). *Tekster om leg*. Akademisk.
- Jørgensen, H.H., Skovbjerg, H.M. Eriksen, M.A. (2021) Approaching a DBR Model for a "Research through Codesign Project on Play in Schools to frame participation. Nordes 2021. Matters of Scale. *Proceedings of the 9th Nordic Design Research Conference*. Kolding, Denmark (p.434-443).
- Jørgensen, H.H. & Skovbjerg, H.M. (2020) "Det gjorde sygt, sygt ondt": design af inkluderende legemiljø i skolen i samarbejde med pædagoger. *Forskning i Pædagogers Profession og Uddannelse*. 4:2 (p.109-121).
- Lave, J. & Wenger, E. (1991) *Situeret læring og andre tekster*. Hans Reizel.
- Lennon, K. (2015). *Imagination and the imaginary* (First ed.). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Mardell, B., Wilson, D., Ryan, J., Ertel, K., Krechevsky, M., & Baker, M. (2016). *Towards a pedagogy of play*. Cambridge, MA: Harvard Graduate School of Education,
- Mouritsen, F. (1996). *Legekultur*. Syddansk Universitetsforlag.
- Møller, H. H., Andersen, I. H., Kristensen, K. B., & Rasmussen, C. S. (2018). *Leg i skolen: en antologi*. UP.
- Nepper Larsen, S. (1995). *Sproget er alles og ingens: Erkendelse og spekulation*. Aarhus Universitetsforlag.
- Nørgård, R. T., Toft-Nielsen, C., & Whitton, N. (2017). Playful learning in higher education: developing a signature pedagogy. *International Journal of Play*, 6(3), 272-282.



- Pink, S. (2001). *Doing Visual Ethnography* (3.th ed.). SAGE Publications Ltd.
- Pirsig, R. M. (2000). *Zen and the art of motorcycle maintenance: an inquiry into values*. Perennial.
- PlayBook 1*, Playful Learning. https://issuu.com/sile-kp/docs/playbook_vo2_dk_tryk_indhold_digital_single
- PlayBook 2*, Playful Learning. https://issuu.com/sile-kp/docs/pl_playbook2_digital_stor
- Rahbek, J. (2020). Designing for playful tension. In Gudiksen, S., & Skovbjerg, H. M. (2020). *Framing play design: A hands-on guide for designers, learners and innovators*. BIS Publishers, 63-74.
- Skovbjerg, H.M., Bekker, T. d'Ánjour, B., Quinones, K-Z-P, Johry, A. (2021) Examining Theory use in Design Research on Fantasy Play. International Journal of Child Computer Interaction. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100400>
- Skovbjerg, H.M. (2021a) Perspektiver på læring i ”didaktiske designs med legekvaliteter”. *Playbook 2*. (p.78-88).
- Skovbjerg, H.M. (2021b) *On Play*. Samfundslitteratur. København.
- Skovbjerg, H.M., Jensen, J-O., Hansen, J.H. Bekker, T., Sand, A-L., Jørgense, H.H. (2021) Supporting Play Pedagogy in Schools. BIN Norden. Designing for Play in New Nordic Childhood, March 2021. Copenhagen. Denmark.
- Skovbjerg, H.M. (2020) Designing for Play Moods in a Ludatorium in *Framing Play Design: A hands-on guide for designers, learners and innovators*. BIS-Verlag. (p.37-49).
- Stenros, J. (2015) *Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach*. Tampere University Press.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press
- Van Kemenade, E., Pupius, M., & Hardjono, T. W. (2008). More Value to Defining Quality. *Quality in Higher Education*, 14(2), 175-185.
- Whitton, N. & Moseley, A. (2019) (eds) *Playful Learning: Events and Activities to Engage Adults*. Routledge.
- Whitton, N. (2018). Playful learning: Tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26.
- Øknes, M. & Sundsdal, E. (2020) *Barns lek i skolen*. Fagboklaget.



Forfattere

Helle Marie Skovbjerg

Professor, ph.d.

Designskolen Kolding

LAB Design for Play



Helle Hovgaard Jørgesen

Lektor, ph.d.

UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole

Pædagoguddannelsen Odense

