

Introduktion

# **Forskningsoplæg fra PL Praxis Forskning**

Professor og forskningsleder Helle Marie Skovbjerg. Designskolen Kolding  
Sammen med forskerholdet: Julie Borup Jensen, Helle Hovgaard Jørgensen,  
Tina Duedal, Kim Holflod, Thilde Hvidtfeldt Freieseleben Laursen, Jennifer Ann  
Skriver, Mathias Poulsen, Jeppe Bundsgaard, Linda Ahrenkiel, Mikkel Snorre  
Wilms Boysen.

# **Playful Learning Praxis Forskning (2023-2026)**



**Bygger videre på  
forskningsinitiativer fra 2018 og  
frem**

**Forskere fra UCerne + Aalborg  
Universitet + fra DPU +  
Designskolen Kolding**

**4 dagtilbud med de 0-2 årige  
4 skoler på 8. årgang**



## Samspillet mellem leg og det legende + deltagelse

Hvordan kan leg og det  
legende skabe  
deltagelsesmuligheder for  
børn og unge?

# **Metodisk tilgang til forskning: Vi arbejder designbaseret**

Vi samskaber med fagprofessionelle

Vi arbejder med materialer

Vi arbejder iterativt

Vi arbejder med børn og unges perspektiver

## **Vi ved, at vores forudindtagelser om leg og det legende har betydning**

- Vi ved, at pædagoger og læreres forestillinger om leg og det legende har betydning for, hvordan det er muligt at handle.
- Vi ved, at de forestillinger både har betydning for, hvordan vi ser leg og det legende i hverdagen
- Vi ved, at de forestillinger har betydning for, hvordan vi teoretiserer om leg og det legende.

**Vi ved, at vi kan skabe flere  
handlemuligheder pædagogisk og  
didaktisk, når vi arbejder med leg og det  
legende empirisk og teoretisk**



At arbejde med, hvordan  
leg og det legende "*ser ud*"  
At arbejde med, hvordan vi  
*taler* om leg og det legende

Vi har arbejdet med leg og det legende gennem disse perspektiver:

...fantasi,  
kreativitet,  
legens "hvad nu  
hvis?",  
legehandlinger,  
legekvaliteter,  
materialer til leg,  
legestemninger....



**stemningsperspektivet og fokus på  
legehandlinger**

Talk #1

# Når danskundervisningen bliver legende

Forskningsindsigter fra 8. årgang

Tina Visgaard Duedahl  
Lektor, Ph.d., UCL

Helle Hovgaard Jørgensen  
Docent, Ph.d., UCL

Kirsten Brodersen  
Lærer & Afdelingsleder, Sct. Michaels skole

# Gode intentioner og svære betingelser

Lærere og pædagoger vil gerne praksisforandringen, men peger på svære **betingelser** for det legende i udskoling

## På samfundsniveau

- bekymringer omkring de afsluttende prøver: hvad der vurderes (tillægges værdi), og hvordan

## På personniveau

- begrænset forståelse og usikkerhed omkring begrebet legende læring manglende erfaring med at implementere alternative undervisningsformer

## På institutionsniveau

- utilstrækkelig adgang til passende materielle ressourcer (fysiske rum, indretning og materialer)

# Praksisforandring

## Praksis

'SAYINGS':  
*tanke og tale*

'DOINGS':  
*handlinger*

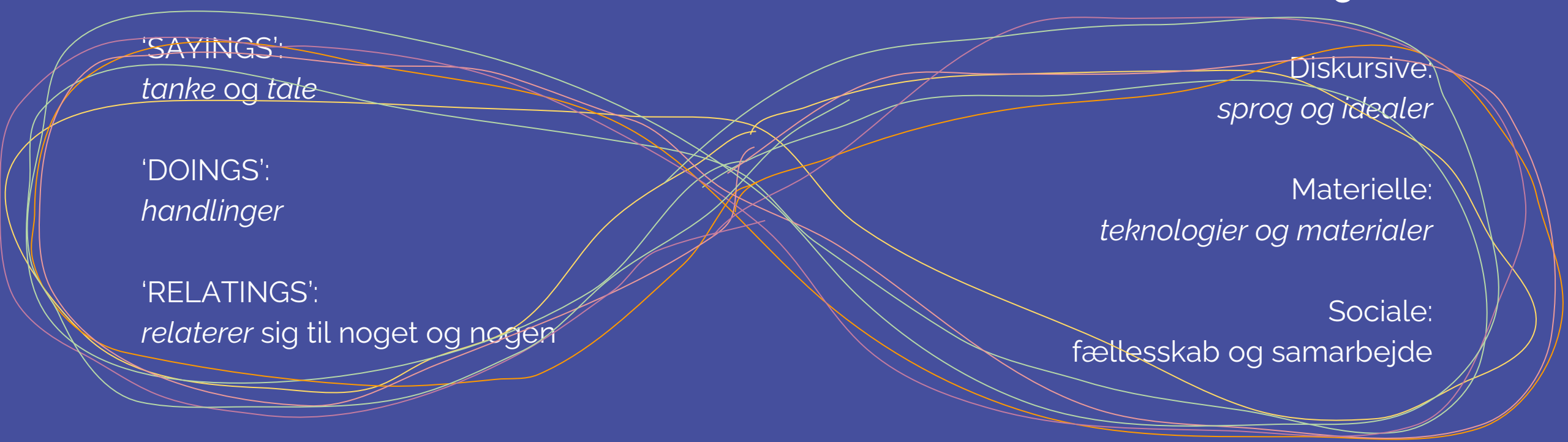
'RELATINGS':  
*relaterer sig til noget og nogen*

## Betingelser

Diskursive:  
*sprog og idealer*

Materielle:  
*teknologier og materialer*

Sociale:  
*fællesskab og samarbejde*



# Et didaktisk planlægnings- og refleksionsværktøj

- Nye måder at *tænke* og *tale* på



- Værktøjet er struktureret omkring didaktiske kategorier, som – ud over fx mål, indhold og evaluering – omfatter legemedier, legehandlinger og legestemninger.
- Kortene introducerer lærerne til nye og centrale begreber inden for legeteori, som de kan **tænke** og **tale** med, når de træffer beslutninger og begrundes deres praksis.
- Værktøjet understøtter udviklingen af et fælles og delt sprog – i planlægning, gennemførelse og refleksionen over undervisning.

# Materialebank

- Nye måder at *gøre* på



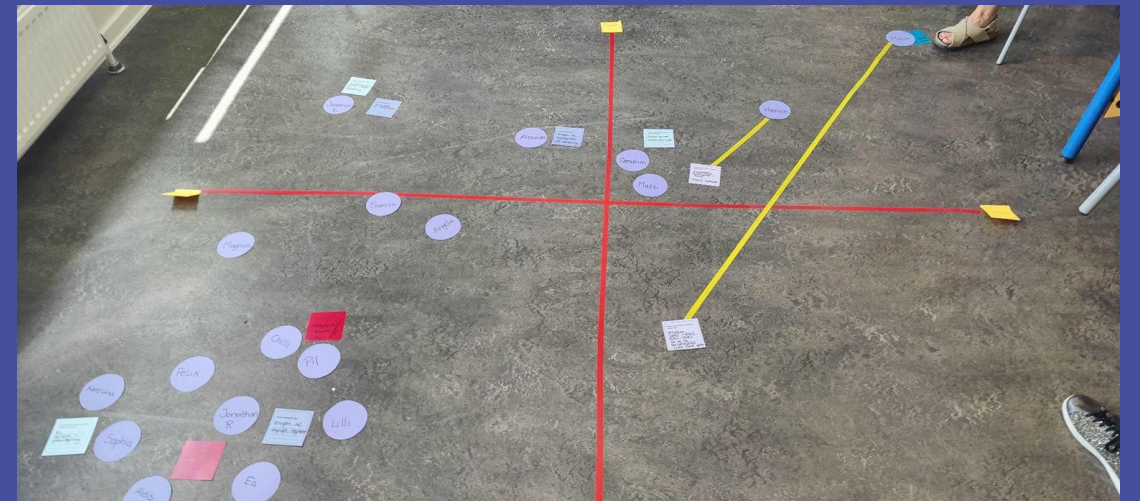
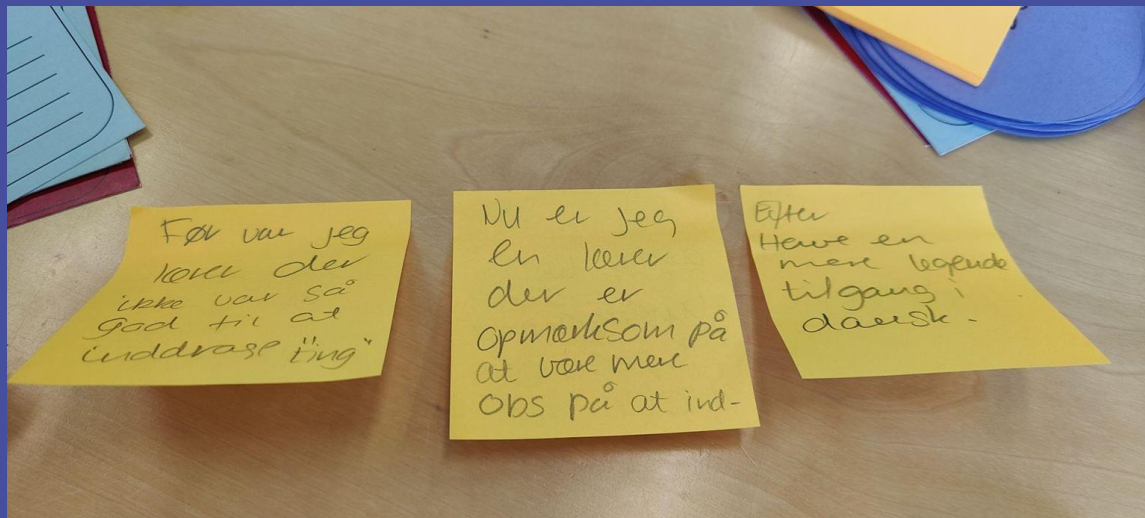
- Materialebanken rummer en mangfoldig samling af teknologier og materialer, som adskiller sig fra det, der traditionelt bruges i undervisningen (computere, papir, blyanter, smartboards osv.)
  - Fx kameraer, T-shirts, paraplyer, kasketter, parykker og tekstiltusch samt genanvendelige materialer som stof, ispinde, skotøjsæsker, toiletruller, træpinde og plastklåg m.m.
- Materialebanken understøtter aktive og undersøgende arbejdsformer samt nysgerrighed og undren.

# Praksismøde mellem forskere og lærere

Lærernes refleksioner efter 6 workshops og en række interventioner i dansk:

## Normal kursusvirksomhed vs samarbejdet med Playful Learning

- Et gensidigt forpligtende samarbejde
- Løbende møder med forskellige teoretiske afsæt
- Forskerne deltog i praksis



# Refleksjoner - før, under og efter

- herunder tegn på læring



# Før det kreative arbejde fra leg til læring

## - opmærksomhed på faglige mål



### 1. Forud for forløbet

#### Kendskab til følgende faglige områder:

Billedsprog, personkarakteristik og miljøbeskrivelse

- Romantikken/opstart på Det moderne gennembrud

### 1. Fordybelsesdag med 6 dansklektioner

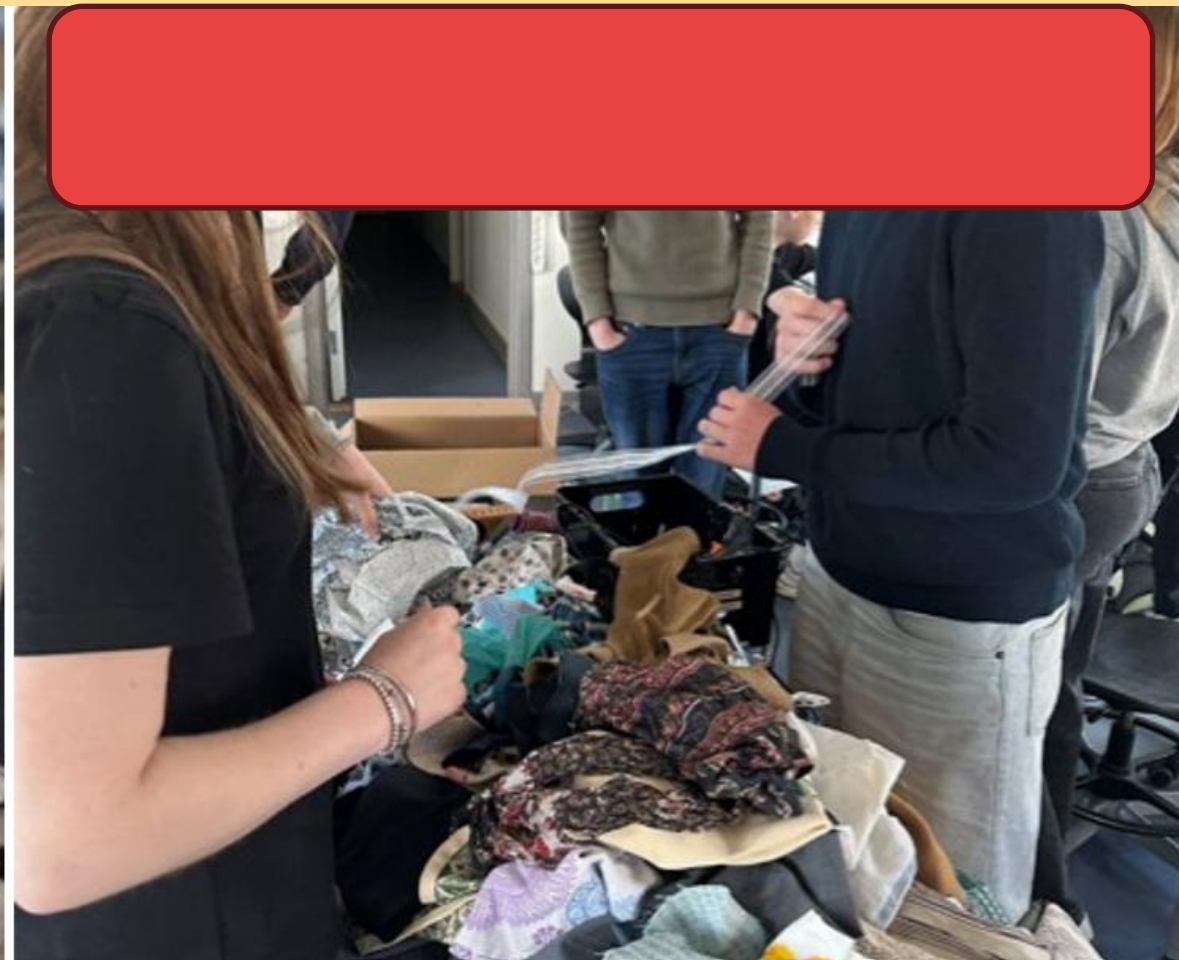
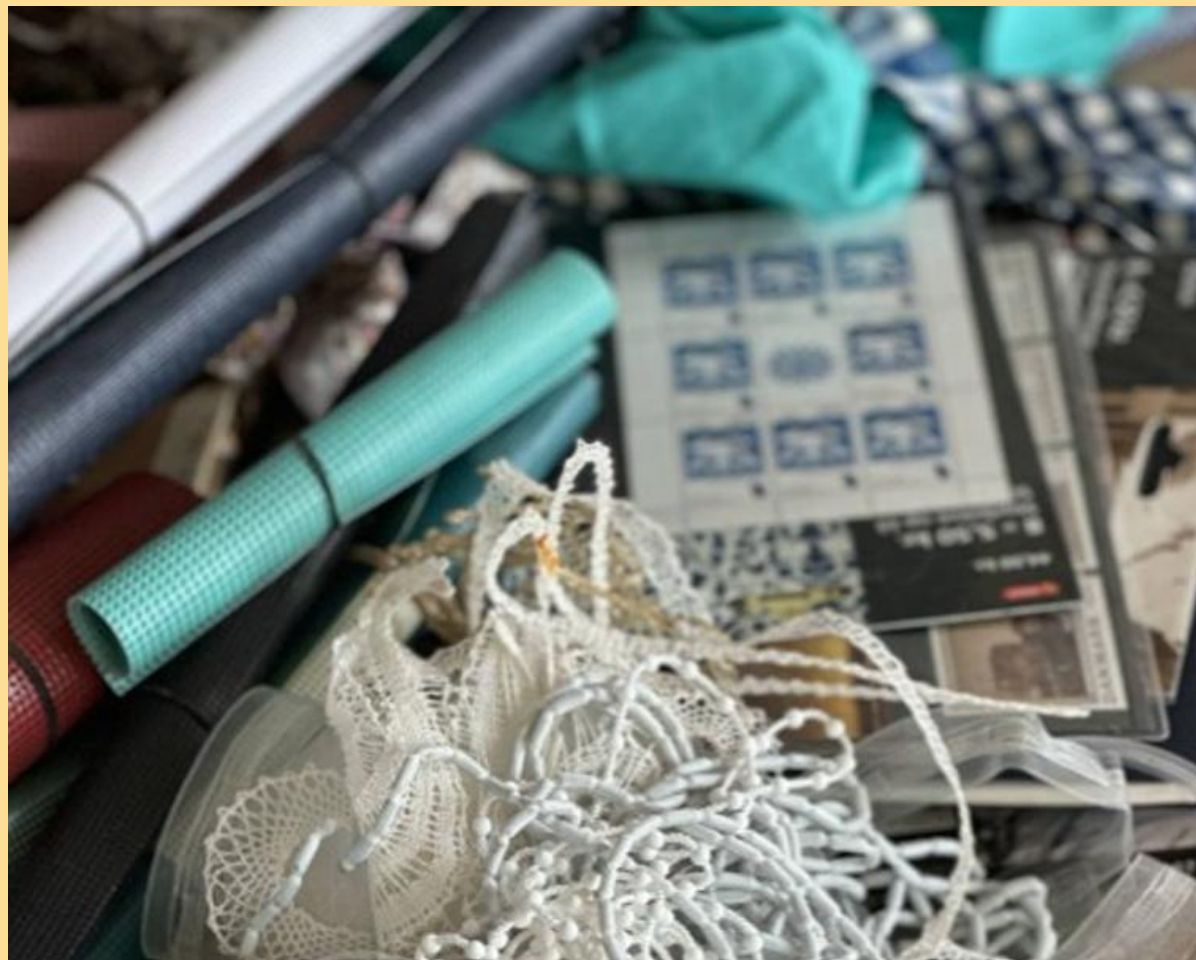
- Læsegrupper med roller
- Gruppevalg af opgaver
  - Miljø og
  - Personer
  - Drama

# Forventninger til eleverne - før og efter



# Adgang til materialer

# Indretning af klasserummet



# Refleksjoner - før, under og etter

- hvilke tegn så vi?



## LÆS/HØR NOVELLEN SAMMEN OG FIND DENNE GANG BESKRIVELSER AF, HVORDAN HJEMMET ER INDRETTET

- **Bygge hjemmet** (stuen, værelset) hvor søstrene Antoni (lillesøster) og Emma (storesøster) bor sammen med deres mor – lav i fællesskab en skitse, inden arbejdet begynder



## TEGN PÅ LÆRING

- Eleverne skaber sammen rum fra novellen med indretning, som de forestiller sig, det var i perioden fra år 1870-1890

# Hjemmet






**LÆS/HØR NOVELLEN SAMMEN  
OG LAV SAMMEN  
PERSONKARAKTERISTIK AF DE  
FORSKELLIGE PERSONER.**

- **Skabe personerne fra novellen:** Antoni, Emma, Mor (enke), Otto (ikke fysisk i novellen), Fru Wiberg (præstefrue)
- Skab også relevante rekvisitter – eksempelvis den kjole, der ligger klar til dans.

**TEGN PÅ LÆRING:**

- Eleverne samarbejder og samtaler om personerne i novellen – ydre og indre karakteristik
  - Personerne, der skabes, har sammenhæng med miljøet (arbejderklassen) og tidsperioden.
- 

# Rekvisitter og personer



# Grammatikparaplyen

## Paraplyer indgår i et danskforløb med fokus på grammatik (ordklasser)

Paraplyerne hænger med bunden i vejret fra loftet, og hver paraply repræsenterer en bestemt ordklasse (fx substantiver, adjektiver, konjunktioner osv.).

Eleverne arbejder i grupper og læser Bent Hallers tekst "*Plastikposen*". De markerer og nedskriver ord, der passer til de ordklasser, som paraplyerne repræsenterer.

De krøller papiret sammen, foretager et kvalificeret gæt, kaster kugler af papir mod paraplyerne, rammer eller misser - hubler eller prøver igen.

Der udvikles benspænd og metoder til at ramme paraplyerne alligevel. – fx med én fod på bordet. Pointene tælles op, og der kåres en vinder.



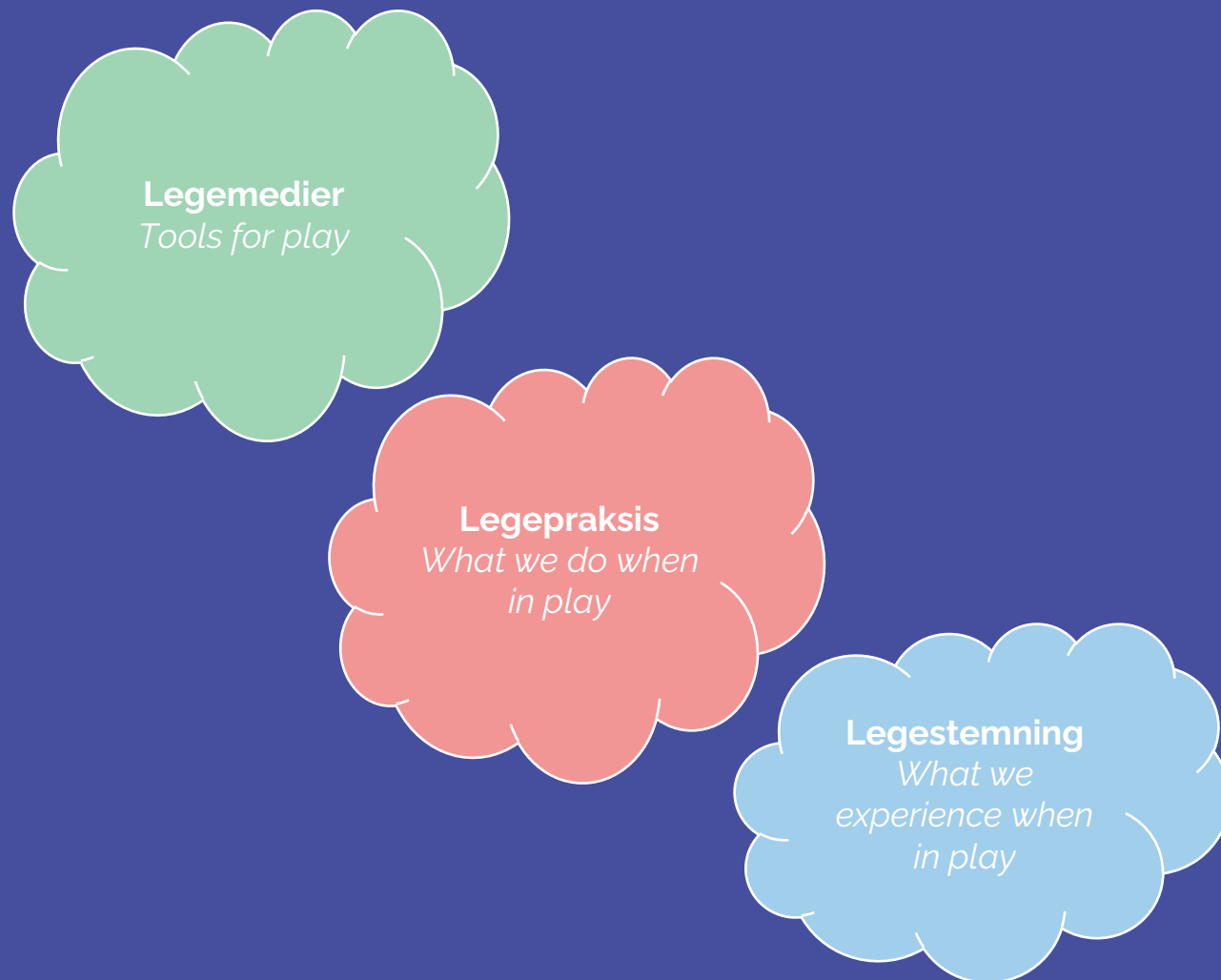
# Forventninger til eleverne - før og efter



# Hvordan lever det videre på skolen?

- Synlighed omkring den kreative praksis
- Materialebanken - tovholder
- Forpligte hinanden i fagteams på at præsentere forløb fra praksis
- Vigtigt med en eller flere tovholdere - gerne en ledelsesperson

# Teori om leg: Tre dimensioner ved leg & legekvaliteter



- Gennem teori kan vi øve os i at se verden på nye måder.
- Vi har brug for teori for, at begreber ikke bliver selvindlysende, usynlige (flydende betegnere).
- Der er behov for en særlig sensitivitet, når leg begrebsliggøres.
- Der er behov for at udvikle begreber som er empirisk anvendelige.

# Legepraksis Legestemning

Skift  
Højspændt

gynge  
hoppe  
løbe  
danse

Glid  
Hengiven

bygge  
fifle  
samle  
balancere

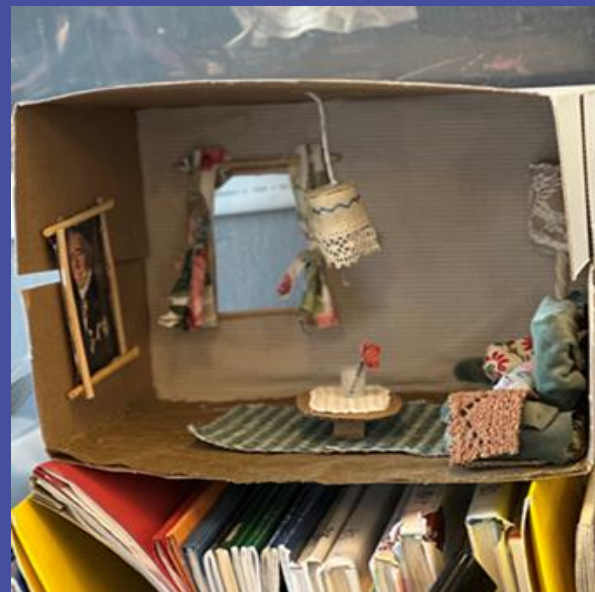
Overskridende  
Euforisk

smadre  
råbe  
ødelægge  
drille

Fremvise  
Opspændt

overvære  
performe  
efterligne  
forestille

# Fund:



Legepraksis/ Legestemning	Legekvaliteter	Materialer
Glid/hengiven	Bygge. Fikle, samle, balancere	paraplyer
Skift/højspændt	Løbe	lys
Fremvise/opspændt	Performe, efterligne, overvære	stof/garn
overskride/euforisk	smadre, drille, råbe	papkasser
		frimærker
		pinde



# Lærernes oplevede udbytte: citater fra workshops:

## Nye måder at tænke og tale på

- Jeg er mere opmærksom på at **tænke** ud af boksen, at variere undervisningen mere, bruge andre materialer og at tro på, at det legende bidrager med læring og ikke blot er en pause eller en tidssluger"
- "Jeg har **et nyt fokus** på at inddrage forskellige legepraksisser, som har betydning for elevernes deltagelsesmuligheder og deres engagement"
- Jeg er blevet mere **bevidst** om andre og forskellige materialer og deres mulige anvendelse i undervisningen - også når jeg ikke er på arbejde"

## Nye måder at handle/gøre på

- "Jeg er blevet langt mere opmærksom på, hvor stor betydning leg og medskabelse har for elevernes engagement. Derfor planlægger jeg flere forløb med inddragelse af forskellige materialer end tidligere"
- "Jeg er blevet mere **modig** i undervisningen. Jeg har **prøvet ting af**, og den positive respons fra eleverne gør, at jeg tør gøre det igen"
- "Jeg fører mine nye tanker **ud i livet**. Jeg bruger materialebanken og ser muligheder i de forskellige materialer, som jeg støder på på min vej"

# Foreløbige fund: nye praksisser opstår



## Nye handlinger

- I planlægning og gennemførelse af undervisningen inddrager lærerne **nye materialer** og forbinder dem meningsfuldt på måder, som understøtter, at eleverne undersøger og udforsker det danskfaglige indhold på legende vis.
- Designe for **andre typer af handlinger i** danskundervisningen end den hengivne – I alle forløb (også grammatik)

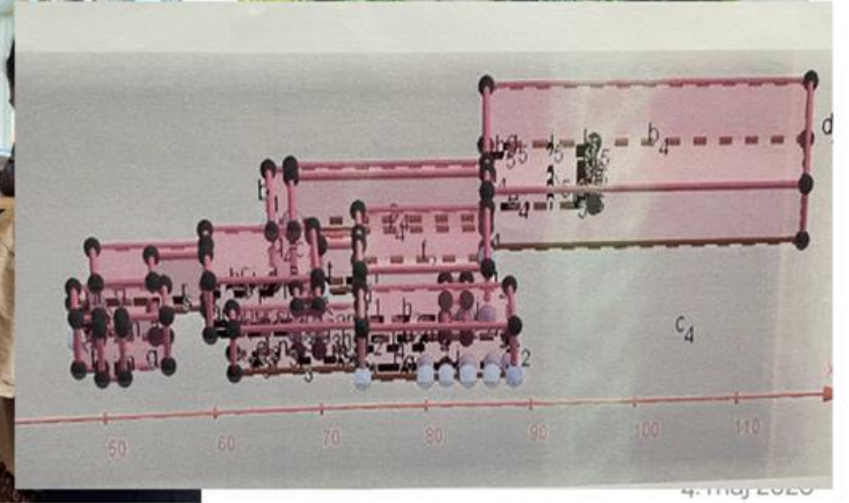
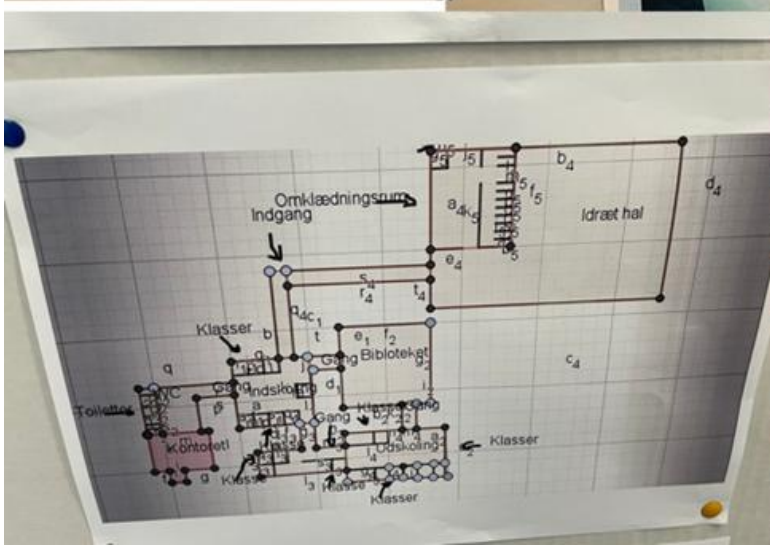
## Nye måder at tænke og tale på

- I **planlægningen** gør lærerne kun i begrænset omfang brug af legeteorien i argumentationen for deres pædagogiske intentioner og i begrundelsen for deres didaktiske valg.
- I **refleksionen** over undervisningen er det i samarbejde med forskerne, at lærerne eksplicit identificerer de legende kvaliteter i undervisningen.

# ....nu er der endnu en talk

Mikkel Snorre Wilms Boysen.

Docent. Absalon



4. maj 2020

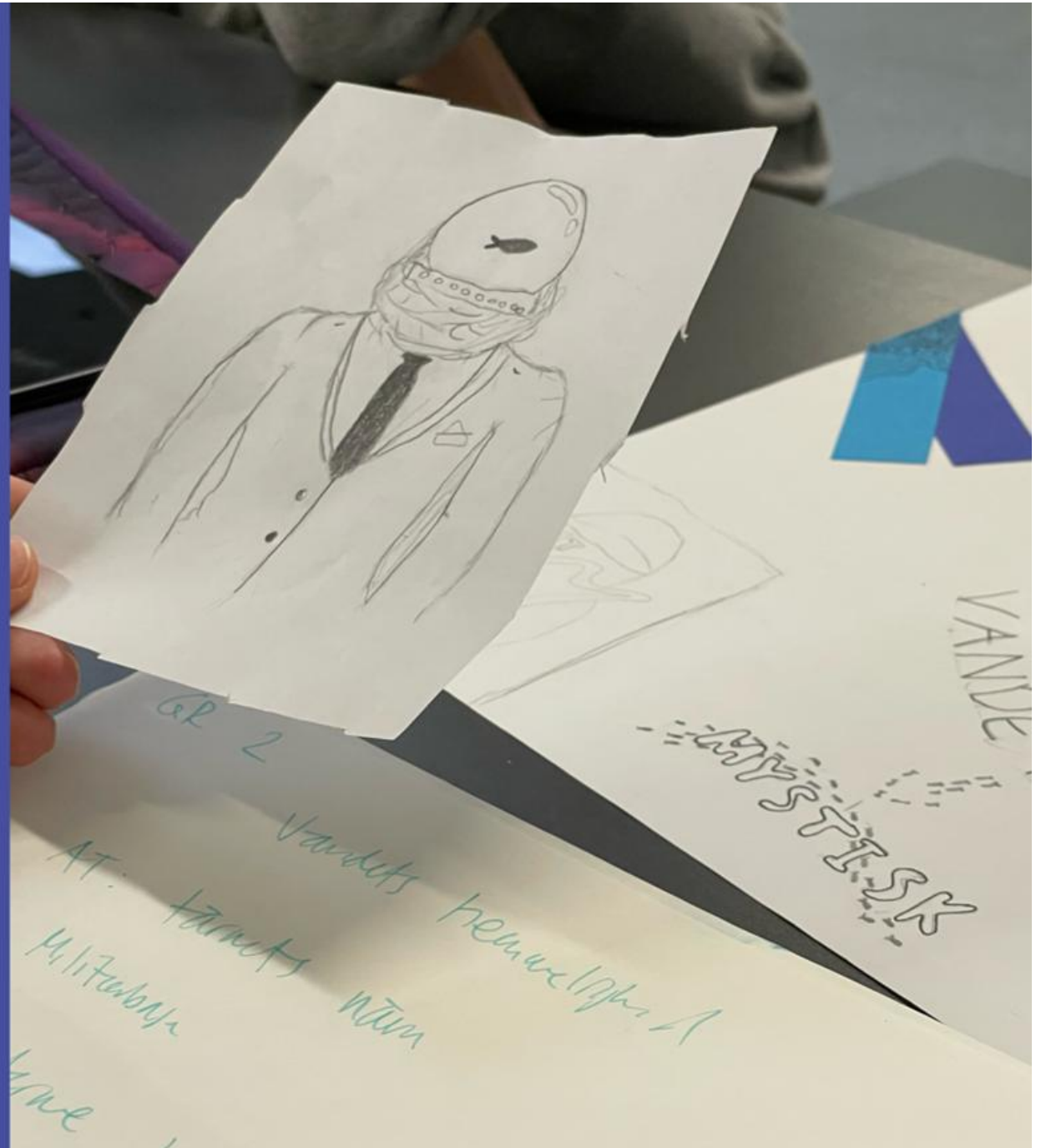
PL Praxis viser, at legende processer kan skabe mere deltagelse. Når det gælder læring, afhænger det af, hvordan vi forstår og operationaliserer begrebet læring.



**“Lars var meget begejstret for at skrive en kort historie. Han havde masser af idéer og ville hele tiden tale om, hvordan historien kunne fortsætte. Han skrev om en undervandsby og et monster – og selvom han normalt ikke deltager så meget, var han virkelig engageret i dette. Den lidt mindre strukturerede ramme passede ham godt. Emma spekulerede på, hvad vi egentlig skulle bruge projektet til. Det var ikke konkret nok for hende. Hun syntes, at det med monstre og fantasiverdener virkede barnligt – og hun trak sig lidt fra det.” (Interview, Silas)**

## Elevernes perspektiver

“Han skabte en karakter og en historie. Karakteren skulle være en kriminel, og han fandt inspiration i GTA. Og det er jo fint, for det er også en fortælling skabt af mennesker, der arbejder med storytelling. Man kan også se computerspil som en form for litteratur – et univers, der er skabt ligesom Atlantis. Han syntes, det var lidt forkert, men jeg sagde til ham, at det var cool, og at det var en god inspirationskilde.”



# Atlantis Wikipedia

**Atalantia**

*August 21, 1608*

**Motto** = Nala veza maris, toral velera

**Dansk** = Havets dybder kender dens magt.

**Areal** = 150.000 km<sup>2</sup> (anslået havbundsareal)

**Befolkning** = 3,5 million (pr. 2025)

**Hovedstad** = Marinapolis

**Største by** = Neputain

**Officiale sprog** = Atlantaen

**Talte sprog** = Atlantisk og Atlantaen

**Demonym** = Athiloterne – Athilot

**Valuta** = Coral (CRL)



*Motto = Nala veza maris, toral velera*

*Dansk = Havets dybder kender dens magt.*

*Areal = 150.000km<sup>2</sup> (anslået havbrundsareal)*

*Befolkning = 3,5 million (pr. 2025)*

*Hovedstad= Marinapolis*

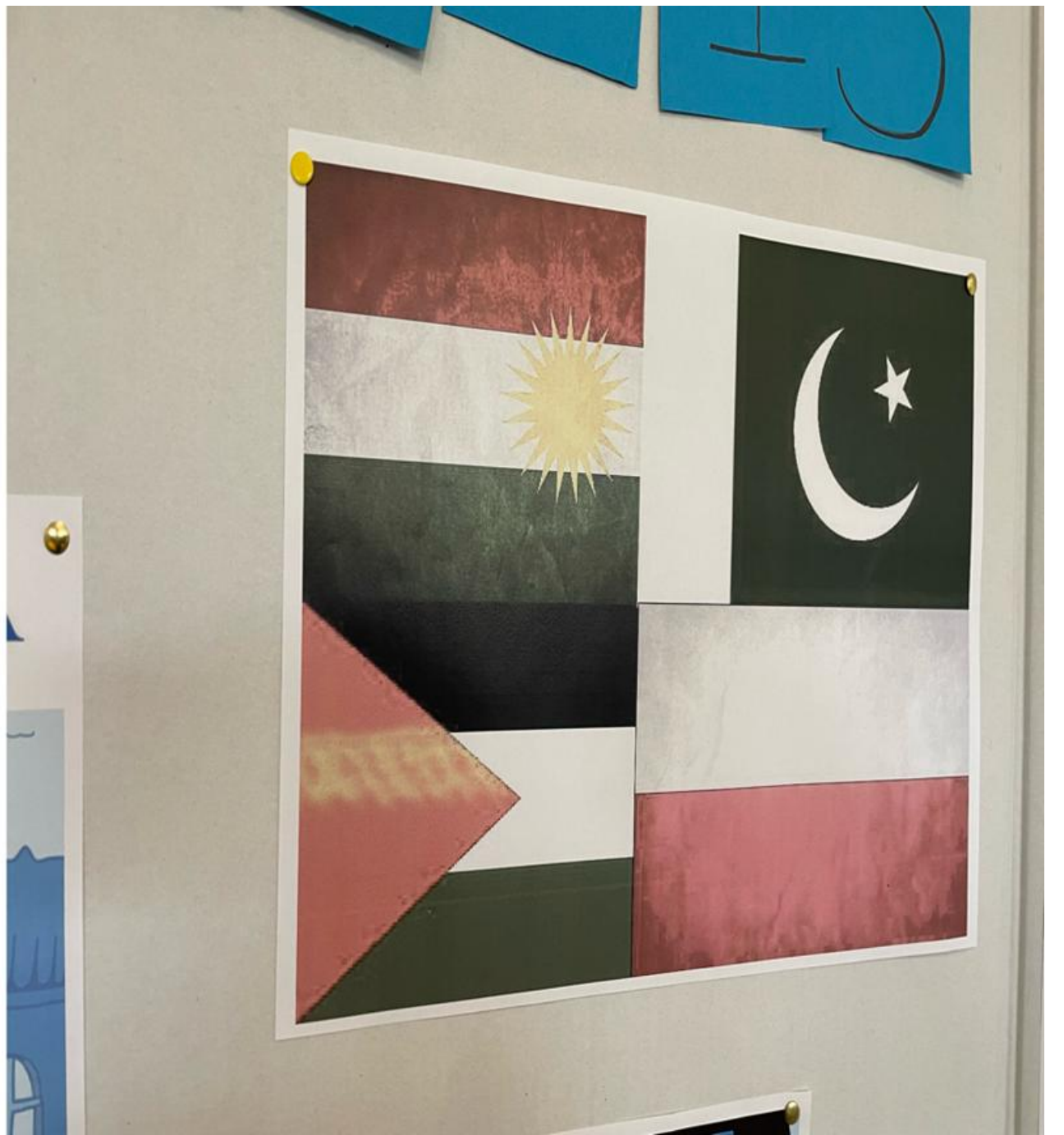
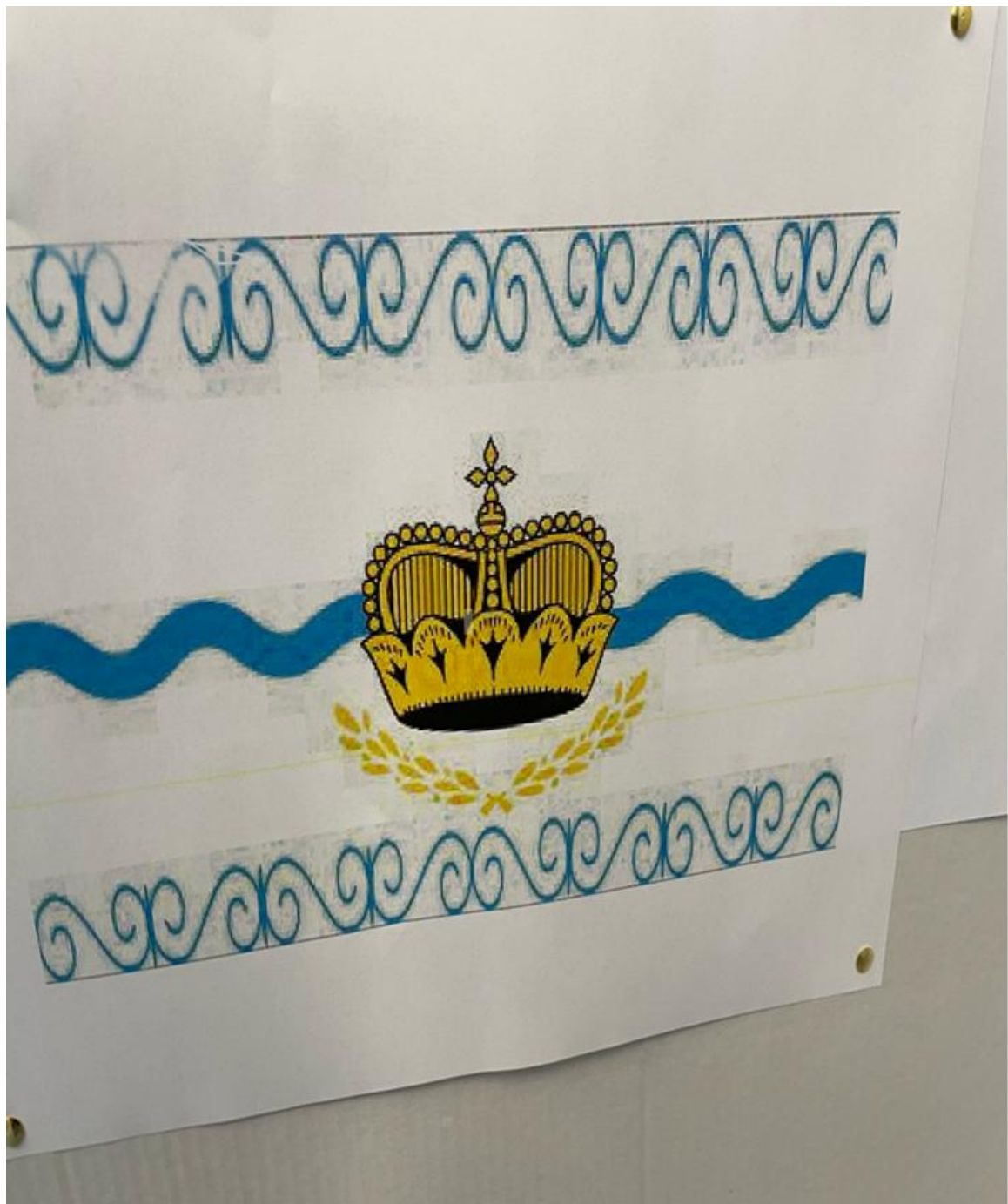
*Største by = Neputain*

*Officiale sprog= Atlantaen*

*Talte sprog = Atlantisk og Atlantaen*

*Demonym = Athiloterne- Athilot*

*Valuta = Coral (CRL)*





## Religion

Atlantis' religion startede med at være Kristendommen tilbage i slut 1500-tallet efter Fredrik 2. fandt landet. Siden da er den største religion blevet ændret til den græske mytologi, dog er det mest Poseidon som de tror på.

## Kendte mennesker

Abdul Aziz - han er kendt for at være end af verdens bedste cricket spiller. Han fik Atlantis videre til finalen i Cricket World cup 2019

Raphael Fofana - han er Atlantis' mest kendte Musiker. Han har vundet Atlantis Music Awards' bedste musiker 4 år i træk.

Erling Gonzalez - han er kendt for at være en af de bedste golfspillere nogensinde

Raphinha Fofana - han er Raphael Fofana' storebror og er kendt for at være en meget god Badminton spiller

Donald Karen Jackson - han er kendt for at være verdens hurtigste løbere. Hans rekord er 47km i timen.

Theo Hernandez - han er en af verdens mest kendte skuespillere i hele verden. Han har vundet Oscar's "bedste skuespiller" i 4 år i streg

**ABDUL AZIZ**





## Historie

De første beboere af Atlantis kom i 1586. det var Fredrik 2. der kom til som mellem landing på hans rejse mod Argentina men han valgte i stedet at blive i Atlantis, og i 1587 erklærede han Atlantis et Dansk territorie. Et år senere i 1588 døde Fredrik den 2, og Christian 4. kom til magten.

Da Christian 4. kom til magten, begyndte han stille og roligt at sende danske beboere derud. nyhederne om at der var et tropisk ø med masser af penge og resurser spredte sig hurtigt, så folk fra andre lande begyndte også at komme. I året 1600 var Atlantis' befolkningstal allerede på 200 tusinde med en blanding af folk fra Europa, Afrika og Sydamerika.

I 1879 blev Atlantis et selvstændigt land, efter en afstemning den 18. april 1879 i hovedstaden Atlantis City. I 1916 blev Atlantis en del af 1. verdenskrig efter de sendte militær udstyr til ententen magterne (Frankrig, Rusland, USA osv.). De var dog heldige under krigen, og tabte kun 650 soldater under hele krigen. Under 2. verdenskrig valgte Atlantis dog at holde sig neutralt da deres militærstyre ikke var særlig kraftig. I slutningen af 1900-tallet havde Atlantis et indbyggertal på 3 millioner.

Den 7. september 2015 kom der en kæmpe oversvømmelse, som gjorde at 70% af landet blev oversvømmet, og det eneste der var tilbage var en ø ude fra den sydafrikanske kyst på størrelse med Sjælland. Landets indbyggertal gik fra 3,65 millioner til 502 tusinde. Hovedstaden Atlantis City blev heldigvis ikke ramt af oversvømmelsen, men de fleste andre byer gjorde. Siden da er indbyggertallet steget til 507 tusinde og de har ramt en af de højeste BNP'er i hele verden da stedet med alle resurserne ikke blev ramt af oversvømmelsen.

# Lav din egen Wikipedia om et land på Månen

Land:

Historie:

Religion

Berømt heder:

Motto:

Areal:

Befolkning:

Hovedstad:

Største by:

Officielle sprog:

Talte sprog:

Demonym:

Valuta:



Talk #3

# Fem fine fund fra forskning

Indsigter fra et forskningsoverblik omkring legende  
læring, deltagelse og fag

Kim Holflod  
Docent, Københavns Professionshøjskole

# **Vi vil have mere deltagelse**

# **Vi vil have mere legende læring**

Vi taler meget om begge dele, men vi ved mindre om, hvordan leg bliver mere end aktivitet, hvordan deltagelse bliver andet end måling – og hvordan det positivt kan påvirke elevernes faglige deltagelse i skolen i dansk og matematik

Et fragmenteret felt

# **I forskningsoverblikket kortlægger vi viden om leg, det legende og deltagelse i matematik og dansk i udskolingen**

... og vi finder ingen samlet begrebslig eller teoretisk forståelse, men et felt præget af mange stemmer og perspektiver

#1

**Leg og deltagelse som gensidigt  
konstituerende**

**Princip: Design for deltagelse og  
legende mulighedsrum**

#2

**Leg udfolder sig i konkrete, faglige og  
institutionelle kontekster**

**Princip: Lad faget lege med**



#4

**Begreberne omkring leg og deltagelse  
er teoretisk underudviklede i  
forskningslitteratur om udskoling**

**Princip: Hold begreberne åbne – og  
praksisser nysgerrige**

#5

**Legende deltagelse og læring er nært  
forbundet med spørgsmål om magt,  
agens og handlekraft**

**Princip: Didaktik med blik for magt,  
stemme og mulighedsrum**

## Opsamling

### **Leg og deltagelse viser sig at være:**

allerede tæt forbundne, men teoretisk underbelyste stærkt formet af faglige og institutionelle kontekster præget af uklare og ofte implicite begrebsforståelser ulige fordelt i forhold til, hvad der anerkendes som “leg” og “deltagelse” og tæt forbundet med spørgsmål om magt, position og agency

Læs med:

<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102289>



**TAK for nu!**