

PLAYFUL EVALUATION

Procesrapport



Playful Evaluation

Procesrapport

Forfattere: Astrid Lasthein Lehrmann | Helle Marie Skovbjerg

Projektansvarlige: Astrid Lasthein Lehrmann | Laila Grøn
Truelsen | Helle Marie Skovbjerg

Studentermehjælper: Anne-Catherine Muller, MA, Design
for People, Designskolen Kolding

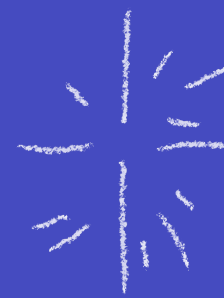
Layout og grafik: Zak Bergman, BA, Kommunikationsdesign,
Designskolen Kolding

Redaktion: Ditte Obenhausen Hoff

Tak til Studerende og undervisere som har deltaget i projektet fra læreruddannelsen på UC Lillebælt Campus Odense og Campus Jelling, pædagoguddannelsen på VIA University College i Horsens samt pædagoguddannelsen på UCSyd i Kolding.

Indhold

Introduktion	5
Del 1 Udviklingsprocessen	6
Afsæt	6
Metodisk tilgang	6
Arbejdsproces	8
Hvad siger litteraturen?	8
Dataindsamling	9
Deltagelse og observation	9
Interviews, spørgeskema og idegenerering	9
Afprøvninger af evalueringsværktøjer	10
Teoretisk Framework	11
Designprincipper	11
DEL 2 Evalueringsværktøjerne	12
Dimsedutfortælling	14
Tjek-Ind Selfie	16
Refleksionsrollespil	18
Prototype: Det Legende Talkshow	21
Afrunding	22
Generelle anbefalinger til brug af værktøjerne	22
Referencer	24



Introduktion

Denne procesrapport præsenterer projektet Playful Evaluation. Projektet undersøger og eksperimenterer med at designe legende evalueringsværktøjer til brug på pædagog- og læreruddannelserne i Danmark. Første del af rapporten præsenterer projektets proces, hvor anden del af rapporten præsenterer de fire evalueringsværktøjer, som er resultatet af projektet.

Playful Evaluation er udarbejdet under forskningsprojektet Playful Learning Research Extension (2019-2023) som er en del af Playful Learning Programmet. Udover forskningsprojektet, dækker Playful Learning Programmet bl.a. også over et udviklingsprojekt, og begge projekter beskæftiger sig med legende tilgange til læring. Forsknings- og udviklingsprojektet rummer flere aktører og evalueres af undervisere på pædagog- og læreruddannelserne samt af en evalueringsenhed i forskningsprojektet, som evaluerer undervisernes oplevelser af - og erfaringer med legende tilgange, samt førsteårsstuderendes møde med undervisning med legende tilgange (Bundsgaard et al., 2022). Derudover foretager Rambøll også evaluering af projektet, med fokus på den samlede effekt af Playful Learning Programmet (Rambøll Management Consulting, 2022). Disse evalueringer rummer ikke spørgsmålet om, hvordan studerende ved pædagog- eller læreruddannelserne, oplever at udvikle egen profession gennem legende tilgange til læring. Intentionen med Playful Evaluation var derfor at udvikle evalueringsværktøjer, de studerende ved pædagog- og læreruddannelsen kunne anvende til at evaluere oplevelsen – og udviklingen af egen professionskompetence. Desuden ønskede Playful Learnings forsknings- og udviklingsprojekt at udforske om – og hvordan man kan evaluere det legende med tilhørende legende evaluering, så det legende ikke udviskes gennem standardiserede spørgeskemaer eller andre evalueringsformater.

Playful Evaluation har arbejdet tæt sammen med studerende fra uddannelserne, fordi værktøjerne skulle være brugbare og meningsfulde for netop de studerende. Under Playful Evaluation findes der i alt fire evalueringsværktøjer, herunder tre færdigudviklede samt en prototype på et design. Værktøjerne er udarbejdet vha. designprincipper formuleret før projektets start og i særdeleshed ud fra besvarelser og løbende feedback fra studerende. Vi har besøgt studerende på uddannelserne gentagne gange og afprøvet værktøjer, justeret og derefter afprøvet endnu engang.

Følgende rapport beskriver arbejdsprocessen i Playful Evaluation, herunder rapportens del 1, som er projektets teoretiske framework og den metodiske tilgang samt rapportens del 2, der præsenterer alle værktøjer. Evalueringsværktøjerne består desuden af vejledninger til brug, samt vejledninger til at fremstille værktøjerne, og kan findes i tilhørende udgivelse: *"Playful Evaluation – vejledninger til at anvende og fremstille evalueringsværktøjer."* 

DEL 1

Udviklingsprocessen

Afsæt

Playful Evaluation anvender metodiske dele af Design-based research (Lehrmann et al., 2022; Barab & Squire, 2004; Cobb et al., 2003), og udvikles gennem et teoretisk framework som rummer designprincipper. Vi har arbejdet i en iterativ proces, og har penduleret mellem metode, teori og praksis, for at udvikle designprincipper. I det følgende beskrives disse processer opdelt, men i arbejdet er det foregået i flydende og forbundne processer.

Metodisk tilgang

Et af kendetegnene ved at arbejde inden for Design-based research er, at arbejdet foregår i tæt samarbejde med den kontekst, arbejdet foregår i, og det består af fire faser (Christensen, Gynther & Petersen, 2012): problemidentifikation, udvikling af løsningsforslag, iterative forløb og refleksion. Under disse fire faser foregår der handlinger, som bærer projektet fremad. Vi har arbejdet i disse faser, og processen samt vores arbejde i hver fase er vist herunder:

| Fase 1: problemidentifikation:

- Vi fik til opgave at designe legende evalueringsværktøjer.
- Vores undersøgelsesspørgsmål: hvordan kan man designe evalueringsværktøjer af legende karakter og som undersøger pædagog – og lærerstuderendes egne oplevelser af udviklingen af deres professionskompetence?

| Fase 2: udvikling af løsningsforslag.

- Vi opstillede designprincipper for evalueringsværktøjer, som vi designede ud fra.
- Udvikling af prototyper på evalueringsværktøjer.

| Fase 3: iterative forløb og eksperimenter.

- Vi afprøvede prototyper på evalueringsværktøjer sammen med studerende ved pædagog- og læreruddannelsen.
- Vi observerede brugen af værktøjer og fik feedback fra studerende, som ledte til forbedringer eller kassering af værktøjer.

| Fase 4: refleksion.

- I denne fase opstilles der generelle designprincipper, som kan guide implementering af fremtidige designs i lignende kontekster.
- Evalueringsværktøjerne, og designprincipperne, der er udviklet ud fra, kan med fordel anvendes i andre kontekster, som også beskæftiger sig med legende tilgange til læring.

Vi har arbejdet tæt sammen med både studerende og undervisere på landets pædagog- og læreruddannelser. De har været en del af formuleringen af projektets spørgsmål, herunder de begreber vi anvendte. Projektets arbejdsproces fra begyndelse til færdige evalueringsværktøjer beskrives i følgende afsnit. 🐼



Arbejdsproces

Projektet indledte med en udforskning af evalueringsbegrebet generelt, legende evaluering samt legende tilgange til læring gennem litteraturen, og ved interviews med forskere og Rambøll som ligeledes arbejder med evaluering.

Derudover besøgte vi pædagog- og læreruddannelser, deltog i – samt observerede undervisning med legende tilgange og havde uformelle samtaler med undervisere og studerende. Vi foretog interviews samt spørgeskemaundersøgelser med undervisere og studerende fra uddannelserne, for at indsamle materiale om målgruppens viden, behov og ønsker om legende tilgange til læring og evalueringsværktøjer. En stor del af besøgene på uddannelserne handlede om at afprøve evalueringsværktøjer og justere disse ud fra de studerendes feedback.

Hvad siger litteraturen?

Vi undersøgte betydningen af de begreber, vi skulle beskæftige os med i projektet. Det omfattede legende tilgange til læring, evaluering og legende evaluering. Begrebet legende tilgange til læring er beskrevet i litteraturen som legende metoder til undervisning, men evalueringen heraf er sparsomt beskrevet (Boysen et al. 2022; Jensen et al. 2021; Jørgensen et al. 2022) med enkelte undtagelser. F.eks. kommer Whitton & Moseley (2019) med

forslag til, hvordan evalueringsaktiviteter, der er legende, kan se ud.

I evalueringsforskning skelner man mellem summativ evaluering, som typisk er evaluering af det generelle læringsniveau på f.eks. en uddannelse. Formålet er at se et generelt billede, som der laves læringsmål ud fra. Til forskel findes formativ evaluering, som anvendes lokalt og ofte hos den enkelte elev. Ændringer foretages i en klasse eller lignende, ud fra en evaluering udarbejdet på stedet og til formålet (Dolin, 2020). Flere forskere har beskæftiget sig med forskning inden for evaluering og dens positive og negative effekter, samt udfordret om man skal forsøge at gentænke evaluering, således den kan blive anvendelig for det enkelte individ (Schwandt, 2003; Dahler-Larsen, 2008). Evaluering er ofte knyttet til opfyldelse af bestemte kriterier, som der sættes spørgsmålstejn ved af bl.a. Peter Dahler-Larsen (2008), som udfordrer dette evalueringsperspektiv, fordi mennesket altid vil være i konkrete kontekster med afgivelser og begrænsninger, som kan sløre og gøre det svært at foretage generelle evalueringer.

Playful Evaluation bevæger sin indendørs for den formative evalueringsgenre, da vi fokuserer på evaluering af individer eller mindre klasser eller hold. Vi ønsker desuden et fokus på, hvordan evaluering kan hånd-

teres og reflekteres om, når man evaluerer samme emne hos forskellige studerende, som har forskellige niveauer af viden.

Dataindsamling

I projektets udforskende og begyndende fase, indsamlede vi viden fra studerende og undervisere på pædagog- og læreruddannelsen. Design-based research kræver involvering af deltagere i den praksis man undersøger, og vi stræbte derfor efter viden fra studerende og undervisere, til at finde de rette ord i vores undersøgelsesspørgsmål, samt klarlægge de studerendes viden om legende tilgange til læring, da deres viden og udgangspunkt ville have betydning for, hvordan og hvad de kan spørges om, og hvordan vi i sidste ende kunne designe evalueringsværktøjerne.

Dataindsamlingen er foregået i en løbende proces og er en blanding af interviews, spørgeskemabesvarelser, uformelle samtaler, observationer samt direkte deltagelse i legende undervisning.

Deltagelse og observation

For at kunne udarbejde evalueringsværktøjer, der passede til den praksis vi designede for, besøgte vi pædagog- og læreruddannelserne. Vi observerede undervisningen og deltog direkte i undervisningen på lige fod med de studerende, for på egen krop at mærke den legende undervisning. Undervejs havde vi uformelle samtaler med studerende og undervisere om den undervisning der foregik, hvordan den blev opfattet og følt på egen krop, og hvordan man kunne evaluere på den undervisning de studerende deltog i.

Interviews, spørgeskema og idegenerering

Under besøg på uddannelserne, fik vi mulighed for at interviewe studerende. Dels for at undersøge deres generelle viden om legende tilgange til læring, og dels for at udføre forståelsestjek af de ord der indgik i vores undersøgelsesspørgsmål, f.eks. professionskompetence og legende tilgange til læring. Slutteligt kunne de studerende give egne ideer og bud på legende evalueringsværktøjer, som på bedst mulig vis spørger dem ind til egen udvikling af kompetencer. Vi fik ligeledes mulighed for at

Teoretisk framework

Udviklingen af evalueringsværktøjerne tager afsæt i stemningsperspektivet på leg (Skovbjerg, 2021) og i begrebet om legekvaliteter (Jørgensen & Skovbjerg, 2021; Lyager et al., 2022) og taxonomier for legetyper (Hughes, 2002).

Stemningsperspektivet er et almenmenneskeligt perspektiv på leg, der fokuserer på, at legen handler om, gennem handlinger og materialer, at opnå den særlige fornemmelse af leg, dér hvor det opleves som meningsfuldt. Det handler om at få det til at fortsætte, og det vil man som deltager gøre meget for. Begrebet om legekvaliteter definerer vi som beskaffenheder ved legen, det vil sige de karaktertræk, legen har. Dem kan vi aflæse gennem de handlinger, vi designer for (Skovbjerg & Jørgensen, 2021). Eksempelvis har en legetype som konstruktionsleg beskaffenheder såsom at bygge, at skabe noget, hvorimod rollelege har beskaffenheder som at lade som om eller at samspille handlingerne med andre, der også lader som om.

Når vi har evalueret, om værktøjerne fungerer og møder vores intentioner, så har vi også været optaget af, om de studerende i brugen af værktøjerne også har kunne handle sig ind i en legestemning. Vi har med andre ord også haft intentioner om, at brugen af evalueringsværktøjerne skulle have legekvaliteter (Skovbjerg & Jørgensen, 2021). 🧠

Designprincipper

Evalueringsværktøjerne er udviklet efter designprincipper, som blev formuleret både før – og løbende i udviklingsprocessen. Designprincipperne guider designet og skaber rammer for de værktøjer, vi har udviklet. Principperne er oplistet herunder.

Evalueringsværktøjerne skal...

- 👉 ... stimulere sanser gennem materialer og anvendelse.
- 👉 ... have et æstetisk udtryk.
- 👉 ... vække humor og kreativitet.
- 👉 ... vække og invitere til diversitet i legestemninger.
- 👉 ... indeholde diversitet i legekvaliteter.
- 👉 ... i udviklingen tage udgangspunkt i en legetype.
- 👉 ... kunne fremstilles af undervisere og studerende.
- 👉 ... være billige at fremstille, hvad angår køb af materialer.
- 👉 ... udarbejdes af materialer som skal være let tilgængelige for brugeren.

få studerende til at besvare et spørgeskema om professionskompetence og legende tilgange til læring for at begrebsafklare.

Vi har forelagt projektets formål og spørgsmål for en række undervisere på uddannelserne, og fået feedback dels på de ord vi anvendte og dels på de spørgsmål vi stillede. Vi blev f.eks. gjort opmærksomme på ikke at anvende ordene *legende tilgange* overfor alle studerende, da undervisere ikke italesætter legende tilgange til læring - eller undervisning i alle tilfælde. Desuden fortalte undervisere, at ordet professionskompetence, ud fra deres overbevisning, ikke ville blive forstået af de studerende.

Under interviews og uformelle samtaler med de studerende, blev vi opmærksomme på, at de studerende ikke altid var klar over, at de deltog i undervisning med legende tilgange. De var desuden også forvirrede over ordet professionskompetence, og havde behov for, at det blev forklaret. Det blev også klart, at de studerende havde forskellige vidensniveauer, hvad angik legende tilgange til læring, hvorfor evalueringsværktøjerne skulle kunne favne studerende med både bred og smal viden om emnet. Ordene, der i første omgang var en del af undersøgelsesspørgsmålet f.eks. professionskompetence, skulle revurderes, så det blev forståeligt for de studerende. Vi ændrede ordlyden i evalueringsværktøjerne fra at spørge direkte til professionskompetence, til at spørge om hvilke bidrag legende tilgange til læring tilfører deres professionsudvikling.

De studerende, vi interviewede, havde flere interessante pointer om legende tilgange, som vi forsøgte at inkludere i designet af evalueringsværktøjer. Nogle studerende fortalte, at legende tilgange giver tanke-

processer et andet liv, og at legende tilgange til læring har virkning på deres udvikling - både personligt og fagligt. De fik flyttet personlige grænser, fordi legende tilgange gør, at man afprøver undervisning på andre måder end sædvanligt, og de erfaringer man får med sig kan bruges både fagligt og personligt.

Vi talte desuden med studerende om evaluering, og hvilke ønsker de havde til en legende evaluering. Flere studerende ønskede muligheder for at skabe og konstruere, fordi den skabende proces sætter tanker i gang. Der var også ønsker om, at al evaluering ikke skulle foregå i plenum, men at man kunne sidde med egne tanker og bearbejde og reflektere uden forstyrrelser.

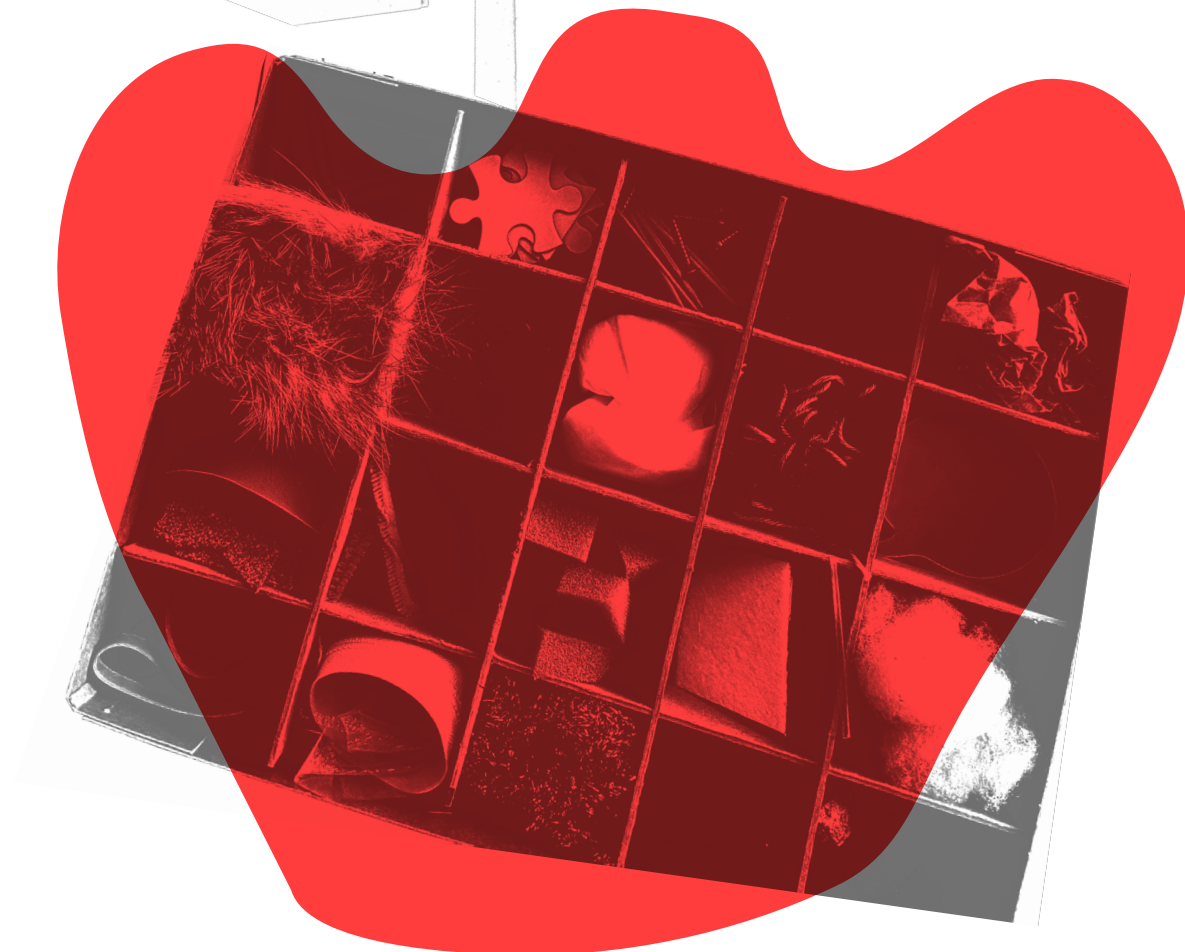
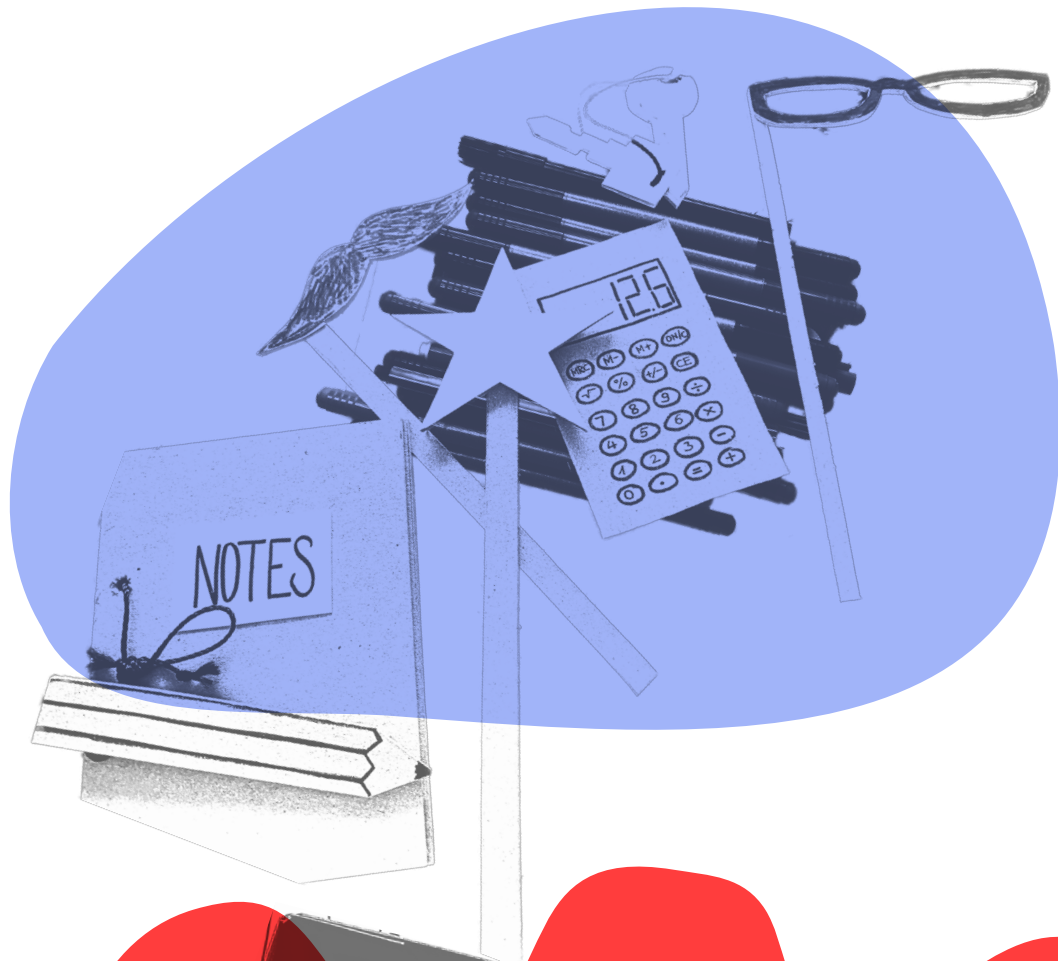
Afprøvninger af evalueringsværktøjer

Alle evalueringsværktøjer er afprøvet gentagne gange med studerende i praksis, nogle værktøjer er afprøvet mange gange og andre i mindre grad. Det er foregået i en iterativ proces, hvor vi har afprøvet, justeret og afprøvet igen. De studerendes anvendelse af og feedback på evalueringsværktøjer har været altafgørende for designs.

De studerende har anvendt evalueringsværktøjerne, mens de blev observeret af os undervejs, således vi kunne se anvendelsen - og forståelsen af værktøjerne uden vores guidning. De studerende havde mulighed for at spørge om hjælp undervejs, og vi kunne anvende disse spørgsmål som rettesnor for justering af værktøjer. Efter hver afprøvning havde vi fælles feedback og fik input fra de studerende om, hvad de kunne lide og hvilke ændringer de så i designet af værktøjer.

DEL 2

Evalueringsværktøjerne





Dimsedutfortælling

Evalueringsværktøjet Dimsedutfortælling bevæger sig inden for en blanding af konstruktionsleg samt den undersøgende og udforskende leg. Vi havde valgt at legekvaliteterne fra begge legeformer skulle danne afsæt for designet. De studerende skal konstruere egen udvikling, ved at udforske og undersøge materialer og dimsedutter og tænke gennem disse, for herigennem at kunne tematisere sammenhængen mellem professionskompetence og legende tilgange. Materialerne i kassen benævnes dimsedutter og placeres på den medfølgende tegnede person, som udgør de studerendes samlede faglighed.

Dimsedutfortælling er inspireret af et andet værktøj kaldet "TACTUS", udviklet af designeren fra dette projekt, Laila Grøn Truelsen. TACTUS-værktøjet anvendes til børn, hvor barnet gennem materialer kan italesætte svære følelser for en fagperson. Dette værktøj består af en kasse med materialer og en tegning, som barnet selv udvælger til at placere materialer på (De Abrew et al., 2017).

Vi ønskede at udforske, om man kunne omforme TACTUS til et evalueringsværktøj, som spørger ind til studerendes oplevelse af hvordan legende tilgange er med til at udvikle dem som kommende lærere eller pædagoger. Dimsedutfortælling kan anvendes af 2-5 studerende og består af en tegnet person, som er inddelt i tænkning, mavefornemmelse, hands-on, det emotionelle og benarbejde, og alle disse dele udgør til sammen den studerendes faglighed. Hertil hører en kasse med mindre rum og tilhørende dimsedutter i forskellige former, farver, strukturer, tyngde og fornemmelser.

Når de studerende mærker på en given dimsedut, forsøger vi gennem evalueringsværktøjet at aktivere tanker og fortolkninger, som den studerende måske ikke selv var opmærksom på, eller som den studerende evt. har haft svært ved at sætte ord på tidligere. Værktøjet er et eksperiment med, om det er muligt at reflektere og evaluere, ved at bruge sanser og taktilitet som ens udgangspunkt. Dimsedutfortælling kan anvendes som et billede på den enkelte studerendes udvikling her og nu, og kan synliggøre eventuelle spørgsmål og tanker.

Hvordan anvendes evalueringsværktøjet?

En ad gangen og efter tur, placerer studerende dimsedutter fra kassen på den tegnede person, uden at tale med de resterende, som blot observerer og skriver kommentarer og/eller spørgsmål ned undervejs. Dimsedutterne og deres placering på den tegnede person, skal repræsentere de studerendes tanker om egen professionelle og personlige udvikling, og hvordan de mener, legende tilgange til læring har været en del af denne udvikling. Dimsedutterne behøver ikke kun repræsentere udvikling, men kan også repræsentere, hvad den studerende synes er svært, godt kan lide eller hvilke spørgsmål, den studerende har til legende tilgange.

Efterfølgende fortæller den studerende om dimsedutternes placering, og hvad de betyder eller skal repræsentere, i forhold til undervisning med legende tilgange og den udvikling den studerende har været igennem, eller ønsker at skulle igennem. De resterende deltagere kommenterer herefter, og giver deres syn på Dimsedutfortællingen, deltageren har kreeret. Denne fremgangsmåde gentages med alle deltagere.

Afprøvninger og erfaringer

De studerende som afprøvede dette evalueringsværktøj, interagerede længe med kassens dimsedutter. De tog tingene op, mærkede på dem, trykkede, vendte og drejede dem, og de bløde materialer blev bl.a. brugt til at æ kinder. Det, at dimsedutterne var til fri fortolkning, gav de studerende frihed, og de følte sig ikke pressede til at skulle lave noget flot, eller noget som skulle give mening for andre end dem selv. Dimsedutterne gav de studerende en sanselig oplevelse, som åbnede op for en ny verden af fortolkning. De studerende skulle gerne opleve et legende element, ved at de selv skulle "bygge" deres Dimsedutfortælling, og derigennem fik stor valgfrihed til udseende og valg af dimsedutterne samt deres betydning. De studerende som afprøvede Dimsedutfortælling var generelt positive overfor formatet, og kunne lide at interagere med dimsedutterne. Den tilhørende vejledning, dens spørgsmål og formuleringer er løbende justeret ud fra de studerendes feedback. 🐼



Tjek-Ind Selfie

Tjek-Ind Selfie anvender legekvaliteterne fra konstruktionsleg som at bygge og skabe noget, at gøre det på egen hånd, samtidig med, at man deler med andre, og at handlinger er præget af gentagelser og tid til fordybelse. Tjek-Ind Selfie er et evalueringstværktøj, studerende kan anvende til at vise hvem de er, eller hvordan de ser ud, efter de har deltaget i undervisning med legende tilgange. De skal med andre ord konstruere et selvportræt af deres egen udvikling eller bruge selvportrættet til at reflektere over den udvikling. Hvilke kompetencer har de f.eks. opnået, hvad er fortsat svært og hvilke spørgsmål har legende tilgange til læring vakt? Alt dette får de lov at repræsentere i et selvportræt. Vi ønskede at give de studerende mulighed for at skabe på egen hånd, og bruge deres fantasi. Desuden ønskede vi at finde ud af, om selvportrættet kunne være en metode til at give tanker frit spil og muligvis få sat tanker i gang, som en traditionel samtale ikke ville gøre. Ligeledes skulle fortolkningen fra deltagerne også søge at udfordre tankegange, og finde frem til nye konklusioner som deltagerne muligvis ikke havde fundet på egen hånd. Der er altså

elementer af at skabe på egen hånd med former og farver, for at åbne for en verden af fantasifuldhed og fortolkning. Selvportrættet er rigtigt for den person som udarbejder det, og giver derfor mulighed for at udtrykke det man vil, på den måde man har smag for. Der er valgfrihed, inden for rammerne af Tjek-Ind Selfie.

Ideen til Tjek-Ind Selfie udsprang af interview med studerende ved pædagoguddannelsen. De fortalte, at de gennem undervisning med legende tilgange fik lov at udtrykke tanker på legende måder, f.eks. ved at konstruere figurer i papir eller andre materialer. En studerende fortalte, at de skulle konstruere en figur i papir om egne tanker og spørgsmål til legende tilgange til læring. Det gav ikke mening for den studerende, og det var svært at vide, hvor man skulle starte. Men da den studerende begyndte at fornemme og interagere med materialer, skete der noget. Tankerne flød på en helt anden måde, end den studerende havde forventet eller oplevet før. Netop af denne grund, søgte vi at udvikle et værktøj, hvor de studerende kunne udtrykke sig gennem at skabe og konstruere. Hvad sker der i tankeprocessen, når man

udtrykker sig på et stykke papir? Desuden var dette værktøj en mulighed for både at evaluere individuelt og i plenum, som også var et ønske fra de studerende, og derfor valgte vi, at studerende skulle lave et selvportræt alene og i stilhed. Dette som en måde at stimulere egne refleksionsprocesser og spørgsmål, uden at skulle forholde sig til andres fortolkninger.

Hvordan anvendes evalueringstværktøjet?

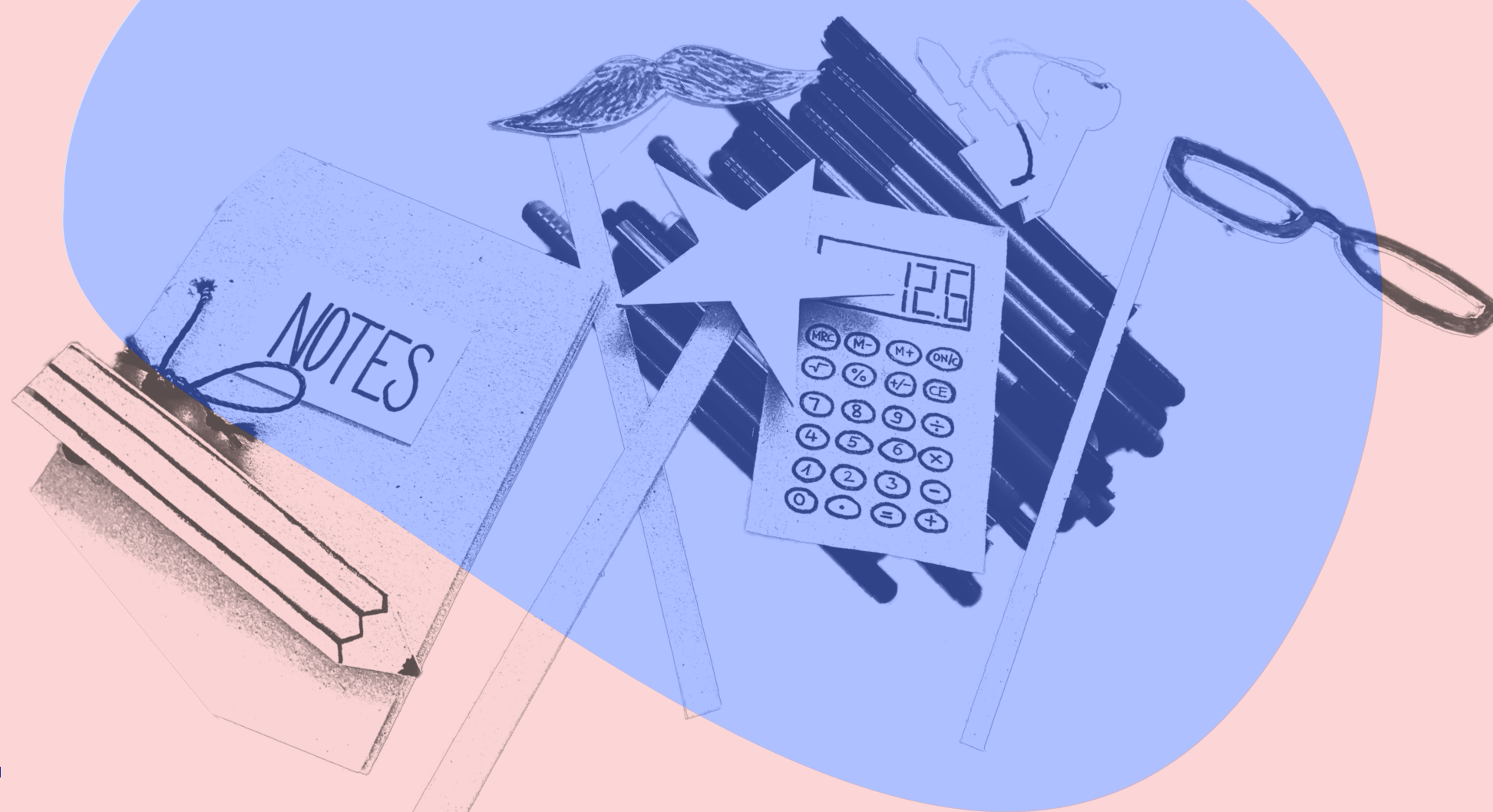
Tjek-Ind Selfie består af en kasse med blanke stykker papir, papirer med ansigtsskabeloner samt farveblyanter og tuscher. De studerende skal i grupper af 2-6 studerende læse vejledningen, og udvælge enten en skabelon eller et blankt papir til eget selvportræt. De studerende skulle have mulighed for at vælge det blanke papir, fordi selvportrættet ikke nødvendigvis behøvede at ligne et ansigt, men præcis det man ønsker. Det kunne være en ost, et træ eller en knap. De studerende udarbejder selvportrættet i stilhed i 10 minutter, og må tegne, skrive, klippe, ødelægge o.l. De må desuden anvende egne materialer, hvis de har dem til rådighed. Efter 10

minutter fortolkes alle selvportrætter et ad gangen, af de resterende studerende, mens den studerende, hvis selvportræt er under fortolkning, blot lytter. Derefter gives den rette fortolkning. Dette skaber mulighed for andre fortolkninger, som kunne gøre de studerende overraskede, undrende eller bekræftende over for hinanden.

Afprøvninger og erfaringer

Oplevelsen af at konstruere på egen hånd og i stilhed, gav de studerende mulighed for at reflektere over egen udvikling, og gav dem mulighed for at fortolke sig selv uden at blive forstyrret. Det gav dem blod på tanden at høre og se de medstuderendes selvportrætter, fordi de med tiden forstod, at de ikke skulle skabe et perfekt produkt, men en fortolkning af sig selv, som gav mening for dem.

De studerende gav feedback på Tjek-Ind Selfie, og siden er vejledningen og spørgsmålene justeret og gjort tydeligere. Desuden ønskede de studerende, at spørgsmålet, de skulle forholde sig til, blev fastgjort på ansigtsskabelonerne. 🧐



Refleksions-rollespil

Dette evalueringsværktøj er inspireret af rollelege og rollespil. Vi ønskede at udforske rollespillet som metode, til at evaluere de studerendes oplevelser af de eller det bidrag legende tilgange, har givet dem i deres udvikling indenfor egen profession. Vi ønskede at udforske rollespillet, som en måde at "øve" sig i realistiske situationer, og undersøge dets anvendelighed, når man tilføjer et legende element og udvikler med udgangspunkt i designprincipper.

Refleksionsrollespillet bruger legekvaliteterne fra rollelege som at klæde sig ud, at lade som om og at tage en rolle på sig. Refleksionsrollespillet indeholder materialer til tre scenarier, som kommende lærere eller pædagoger med al sandsynlighed vil blive sat i, efter endt uddannelse – en jobsamtale, et forældremøde og et fagligt teammøde. I disse situationer skal de anvende deres viden om legende tilgange til læring og italesætte denne viden i den "virkelige" verden, overfor personer som møder dem med skepsis eller opbakning. Derudover er der refleksionsspørgsmål, som anvendes til alle scenarier, og refleksionsrekvisitter, som man kan iføre sig

eller bruge til at leve sig ind i en rolle. Rekvisitterne i vores prototyper er håndlavet af papir, pap, stofrester o.l. Det er essentielt, at man anvender rekvisitter, og ikke blot tager f.eks. en porcelænskop eller et par normale briller, men i stedet laver en kop af papir og et par briller af pap eller lignende. Det skal give deltagerne mulighed for at skabe fælles forestilling, "lade som om" og skabe et rum, hvor man må mere, hvor man kan fnise af hinanden og skabe en afslappet stemning. Rekvisitterne består både af noget man kan tage på (briller, hatte), samt ting man kan røre ved og interagere med i rollen (nøgler, ur, notesblok, kop).

Hvordan anvendes evalueringsværktøjet?

Studerende skal i grupper af 4-10 deltagere vælge et rollespilsscenario og i fællesskab fordele roller, tage rekvisitter i brug og udspille scenariet. Efter rollespillet er gennemført, skal de studerende anvende de vedlagte refleksionsspørgsmål, som trækker evalueringen op på et metaniveau, og således omhandler både legende tilgange til lærings

anvendelighed i realistiske situationer, og hvordan de hver især mærker, at viden om tilgangene har manifesteret sig i deres individuelle profession – altså hvordan de kan bruge legende tilgange i praksis, eller ønsker at anvende dem i praksis. De studerende udsættes for forskellige roller bl.a. fagpersoner og skeptiske eller positive personer. Fagpersonerne er i spidsen for alle scenarier, og kan derfor være meget i fokus, men de resterende roller skal ligeledes bruge viden om legende tilgange, så de kan sætte spørgsmålstejn ved både positive og negative sider af legende tilgange.

Afprøvninger og erfaringer

De studerende var positive overfor Refleksionsrollespillets anvendelighed. Det kom blandt andet til udtryk ved, at de oplevede, at få mulighed for at reflektere over deres professionsudvikling med deres medstuderende. Tilbagemeldingen var også, at refleksion over deres professionskompetence ikke fylder meget i deres uddannelse. De studerende oplevede, at Refleksionsrollespillet gjorde det

muligt for dem at øve sig på det, som de ved, og at de fik mulighed for at øve sig i at bruge denne viden sammen med fagprofessionelle, der enten møder dem med modstand eller positiv feedback. Refleksionsrollespillet blev foruden en måde at lære at tale om legende tilgange til læring på, også en måde at øve sig i egne argumenter, hvis man mødes med modstand i sin profession.

Rekvisitterne skabte ifølge studerende en afslappet og legende stemning. Når de studerende tog rekvisitter på sig, måtte de efter eget udsagn "gøre og sige mere" og gik mere ud, end de normalt ville gøre. Flere studerende fortalte, at de manglede flere rekvisitter man kunne "tage på", som f.eks. en hat, fordi de ved hjælp af rekvisitterne havde mere at "gemme" sig bag og større mulighed for at leve sig ind i rollerne. Desuden fik de studerende lov til at give feedback på rekvisitterne, og vælge dem fra, de mente ikke gavnede rollespillet. De efterfølgende prototyper blev afprøvet med flere rekvisitter til at tage på samt omfattende justeringer i vejledninger, roller og refleksionsspørgsmål. 🐼



Prototype: Det Legende Talkshow

Dette evalueringsværktøj er fortsat en prototype. Nedenstående beskrivelse kan alligevel anvendes til inspiration for fremtidig legende evaluering.

Det Legende Talkshow er en videreudvikling af en tidligere prototype på et evalueringsværktøj, som vi afprøvede med studerende og som senere blev kasseret. Den kasserede prototype var et værktøj i form af et sokketeater med to studerende. Den ene studerende skulle være interviewer og den anden skulle interviewes om legende tilgange til læring på uddannelsen. Intervieweren bar en sok på hånden, og den anden studerende havde en sok på hver hånd. Én der repræsenterede "det professionelle/faglige" og én der repræsenterede "det personlige". Dette værktøj er inspireret af de studerendes oplevelser af, at legende tilgange udvikler dem både personligt og fagligt, og vi ville undersøge, om man gennem et interview kunne adskille de studerendes udvikling i en personlig og en faglig del. Det viste sig dog ikke at være anvendeligt for de studerende, vi afprøvede iblandt, da faglighed og personlighed ikke kan adskilles skarpt. De studerende vil per automatik være personlige i deres faglighed. Desuden var det grænseoverskridende at være den studerende som skulle interviewes, da de var alene om at svare. Derfor videreviklede vi ideen til i stedet at være et talkshow, bestående af to interviewere og tre interviewpersoner.

Det Legende Talkshow består af en fjernsynsskærm i pap, fem sokkedukker til fem studerende, hvor to agerer værter, og de resterende tre er studerende, og spiller sig selv. Alle skal sidde på samme side af fjernsynsskærmen, så de kigger ud gennem det. Værterne har nedskrevne roller, og er to personer

som har erfaring med legende tilgange, men grundet mere tid i fjernsynet og mindre tid i praksis, vil de gerne udspørge studerende ved pædagog- og læreruddannelsen, hvordan det står til på uddannelsen, med hensyn til undervisning med legende tilgange. Værterne præsenterer og har vedlagte spørgsmål, som de kan anvende undervejs. De har desuden mulighed for at finde på egne spørgsmål. De vedlagte spørgsmål udforsker dels de studerendes nuværende viden om legende tilgange, og dels hvordan tilgangene har indvirkning på dem og deres praksis. Spørgsmålene udforsker også hvordan de studerende vil/kan anvende legende tilgange i fremtiden, og hvilke situationer, de særligt kan huske fra undervisningen.

Afprøvninger og erfaringer

Talkshowet er afprøvet en enkelt gang, og kræver flere justeringer og gentagne afprøvninger. De studerende manglede mening med sokkedukkerne og fjernsynsskærmen, og mente de kunne have haft samtalen uden disse. Dog kommenterede de på den stemning, der blev skabt ved brug af sokkedukkerne. Den blev humoristisk, afslappet og uformel og skabte en fælles forestillingsramme. De studerende, der agerede værter, ønskede flere muligheder for at deltage i den faglige samtale, da de ellers blot læste spørgsmål op. De studerende som blev interviewet, ønskede at kunne gemme sig mere, end det var muligt med sokkedukkerne. De ønskede sig desuden, at deres rolle som studerende i et talkshow skulle have et særpræg eller en stemning at rette sig efter, f.eks. at agere positivt eller negativt overfor legende tilgange til læring. 🧠

Afrunding

Playful Evaluation har designet evalueringsværktøjer til studerende ved pædagog- og læreruddannelsen. Udarbejdelsen af designs foregik ud fra designprincipper om at: stimulere sanser gennem materialer, udvikle æstetisk flotte designs, vække humor og kreativitet, vække - og invitere til lege-stemninger og legekvaliteter, tage udgangspunkt i legetyper, værktøjet skal kunne fremstilles af studerende eller undervisere og af materialer, som er let tilgængelige og billige. De studerende deltog i evalueringer inspireret af legekvaliteter fra rollelege og konstruktionslege, og blev i deres interaktion med evalueringsværktøjer grebet af muligheder for at lade som om, fordybe sig i at konstruere og skabe sammen med andre.

En central erkendelse i udviklingen af værktøjerne var, at både studerende og undervisere kunne styrkes i deres italesættelse af didaktikken og pædagogikken som legende tilgang. Det er centralt at styrke sproget for legende tilgange, hvis målet er også at kunne evaluere de legende tilgange. Brugen af evalueringsværktøjerne har på en gang vist dette, og samtidig vist, hvordan fokus på evalueringen kan være en vej at hjælpe styrkelse af netop italesættelsen på vej.

Generelle anbefalinger til brug af værktøjerne

Nedenfor har vi beskrevet en række generelle anbefalinger, når det handler om at arbejde med legende tilgange til evaluering og brugen af evalueringsværktøjerne:

-  Vi anbefaler, at evalueringsværktøjerne i deres nuværende form kan anvendes hos studerende ved pædagog- og læreruddannelserne.
-  Vi anbefaler, at værktøjerne anvendes efter en undervisningsgang, hvor legende tilgange er anvendt, og man ønsker et her og nu billede.
-  Vi anbefaler, at man som underviser undersøger, hvor meget eller lidt viden, de studerende har om legende tilgange.
-  Vi anbefaler, at undervisere italesætter legende tilgange til læring, da det på den måde synliggøres for de studerende, hvilke læreprocesser de gennemgår, og dermed bliver det lettere at evaluere.
-  Vi anbefaler, at de studerende inden brugen af værktøjerne starter med at tale i mindre grupper om, hvad legende tilgange er.
-  Vi anbefaler, at de beskrevne evalueringsværktøjer videreudvikles til undervisere på pædagog- og læreruddannelserne.
-  Vi anbefaler, at underviserne også anvender evalueringsværktøjerne til at udforske, hvordan undervisere taler om legende tilgange til undervisningen.
-  Vi anbefaler, at værktøjerne også anvendes i skoler og dagtilbud samt på efter- og videreuddannelser.

Referencer

Barab, S., & Squire, K. (2004). Design-Based Research: Putting a stake in the ground. *Journal of the Learning Sciences*, 13(1), s. 1-14.

Boysen, M. S., Jensen, H., von Seelen, J., Sørensen, M., & Skovbjerg, H. M. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education: An International Journal of Research and Studies*. Vol. 119: <https://www.sciencedirect.com/journal/teaching-and-teacher-education/vol/119/suppl/C>

Bundsgaard, J., Have, M., & Sortkær, B. (2022). *Hvordan oplever undervisere på pædagog- og læreruddannelsen playful learning?* [Webinar]. Playful Learning Research Extension

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).

Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design experiments in educational research. *Educational Researcher*, 32(1), 9-13.

Dahler-Larsen, P. (2008). *Kvalitetens beskaffenhed*. Syddansk Universitetsforlag.

De Abrew, J., Freese, M. L., Bohl, K., & Truelsen, L. G. (2017). *Hvordan gør vi os selv overflødige? Børne- og Ungeinddragelse på Specialskolen Marienlund*. Designskolen Kolding.

Dolin, J. (2020). *Evaluering på godt og ondt*. Aarhus Universitetsforlag.

Hughes, H. (2002). *A Playworker's Taxonomy of Play Types*. PLAYLINK. UK.

Jensen, J. B., Pedersen, O., Lund, 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*. <https://doi.org/10.1177/14740222211050862>

Jørgensen, H. H., Schrøder, V., & Skovbjerg, H. M. (2022). Playful learning, space and materiality: An integrative literature review. *Scandinavian Journal of Educational Research*.

Lehrmann, A. L., Skovbjerg, H. M., Arnfred, S. J. (2022). Design-based research as a research methodology in teacher and social education – a scoping review. *EDeR – Educational Design Research*, 6(3), 1-32.

Rambøll Management Consulting (2022). *Midline Evaluation of the Playful Learning Program in Denmark. Report prepared for the LEGO Foundation (January 2022).*

Schwandt, T. A. (2003). "Back to the rough ground! Beyond theory to practice in evaluation". *Evaluation*, 9(3).

Skovbjerg, H. M. (2021). *On Play*. (1 udg.) Samfundslitteratur.

Skovbjerg, H. M. & Jørgensen, H. H. (2022) Hvordan er det legende i de didaktiske designs: En legekvalitetsanalyse. I Lyager, M., Heiberg, T. & Lehmann, S. (2022) *PlayBook 3* (s. 26-33) Københavns Professionshøjskole.

Skovbjerg, H. M., & Jørgensen, H. H. (2021). Legekvaliteter - udvikling af et begreb om det legende i lærer- og pædagoguddannelsen. *Læring og Medier*, 24.

Whitton, N., & Moseley, A. (2019). *Playful learning. Events and activities to engage adults*. Routhledge.

