Skal man øve sig for at kunne lege?

MIKKEL SNORRE WILMS BOYSEN
& OLE LUND

Playful Learning
FORSKNING

Skal man øve sig for at kunne lege?

Mikkel Snorre Wilms Boysen
Ole Lund

REDAKTION
Ditte Obenhausen Hoff
Signe Lehmann

FOTO
Mikkel S. W. Boysen
Ole Lund

DESIGN
Esben M. Rahbek

UDGIVET AF
Playful Learning Forskning

UDGIVELSESDATO
28. juni 2024

ISBN
978-87-973798-6-8

© Copyright 2024 Playful Learning

Indhold

Legende tilgange låner fra andre traditioner	**4**
Betydningen af færdigheder	**4**
Legende tilgange og bordrollespil	**6**
Læringsmål i sigte	**7**
Dungeons & Dragons og leg med entreprenørskab	**7**
Fra bordrollespil til brætspil	**8**
Samskabelse kræver en subtil balance	**10**
Legende normbrud eller destruerende sabotage?	**11**
Færdigheder og samspil	**11**
Hvad skal vi gøre fremadrettet?	**12**

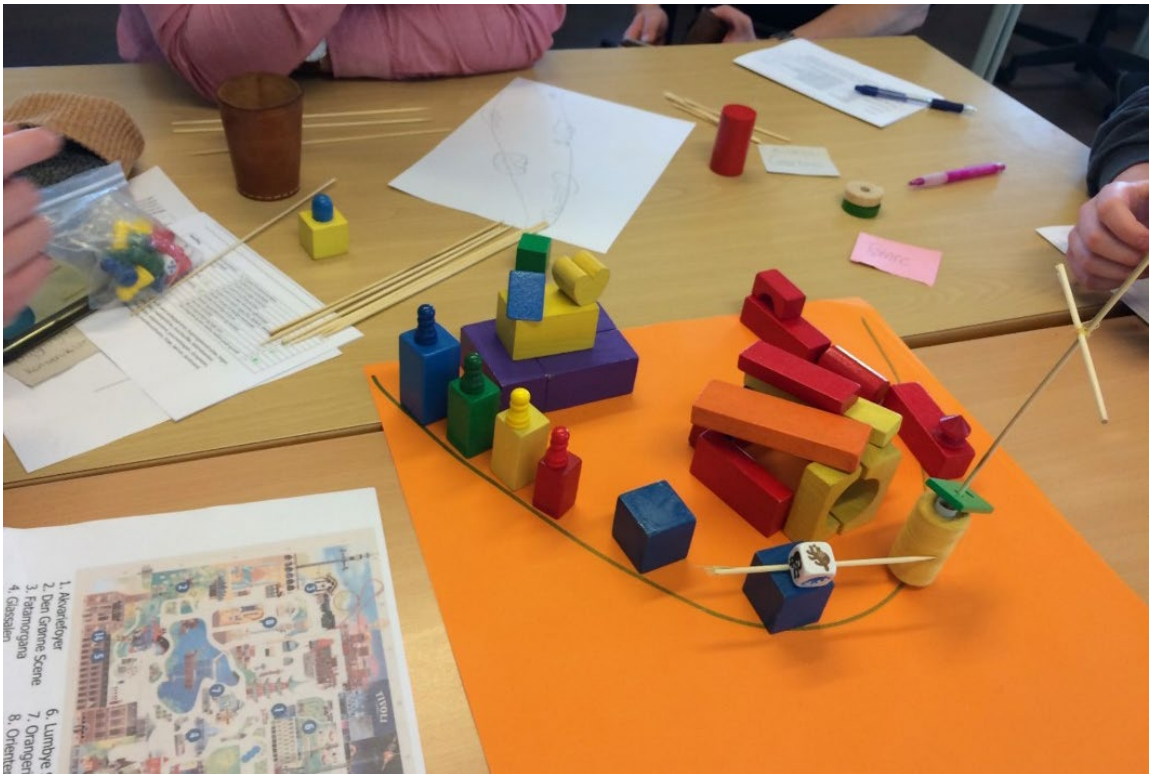
Legende tilgange låner fra andre traditioner

I legende undervisning anvender undervisere ofte metoder, der er hentet fra faglige traditioner med vægt på æstetik, kreativitet og bevægelse. Det er tilfældet, når der eksempelvis arbejdes med drama, værksteder, billedkunst, musik, sport, computerspil og makerspaces. Når undervisere anvender disse metoder i kombination med andre fagområder, er målet at fremme de studerendes læring. Det er tilfældet, når de studerende anvender rollespil til at træne deres empati og relationskompetencer, når de anvender musik til at træne samarbejde, når de anvender værksteder til at undersøge byarkitektur samt samfundsudfordringer, eller når de anvender basketball til at opnå matematisk forståelse.

Det er et væsentligt kendetegn ved legende tilgange, at der er fokus på at skabe deltagelsesmuligheder for alle. Det kræver at både undervisere og studerende kan håndtere de anvendte metoder og teknikker i en eller anden udstrækning. Når drama anvendes til et rollespil om lærer-elev interaktion i matematikundervisningen, forventes alle at kunne spille med. Og når billedkunst anvendes til at udtrykke ambivalente følelser vedrørende en udfordrende case fra praktikken i børnehaven, forventes alle studerende i et eller andet omfang at være i stand til dette. I forlængelse heraf, benytter vi begrebet *low floor, high ceiling* i forbindelse med legende undervisning, da det netop handler om, at alle bør kunne deltage i undervisningen, uanset deres forudsætninger (low floor), men at undervisningen samtidig indeholder et potentiale for læring på et højt niveau (high ceiling). Læring på et højt niveau kan forstås på flere måder, men vi tager afsæt i nyere fortolkninger af Blooms taksonomi, hvor læring på et højt niveau omfatter elementer som kreativitet, syntese og analyse. Denne forståelse flugter også med begrebet dybdelæring, som i modsætning til overfladisk memorisering blandt andet involverer reel *knowhow* samt evnen til at udforske og anvende sin viden/kunnen i ukendte sammenhænge. Legende tilgange bygger således på en forhåbning om, at det er muligt at skabe læring på et højt niveau samtidigt med, at det gøres let og ligetil.

Betydningen af færdigheder

Forestillingen om, at æstetiske metoder uden videre kan anvendes kreativt og med højt fagligt udbytte er ønskværdig og vigtig at forfølge som pædagogisk ideal, fordi det kan give mangfoldige deltagelsesmuligheder jf. idealet om *low floor*. Men det indeholder også udfordringer.



Ifølge teorier om æstetiske læreprocesser, indeholder de æstetiske fag et særligt symbolsk formsprog, der må læres for at kunne anvendes. Inden for kreativitetsteori hævdes det ligeledes, at en person må besidde en vis grad af færdigheder inden for et vidensdomæne, for at kunne være kreativ. Tanken er eksempelvis, at man skal kunne spille eller synge, for at kunne improvisere musikalsk. Ligeledes skal man beherske færdigheder inden for billedkunst, for at kunne udtrykke følelser og oplevelser på et nuanceret niveau, via dette formsprog. Balancen mellem færdigheder og kreativitet italesættes af Malcolm Ross på følgende måde. *"[People] need the craftsmanship that will enable them to manipulate media [...] Without such skills they must feel themselves inhibited rather than liberated by media. Lacking effective control, they will never be carefree enough to play with media imaginatively or to improvise"* (Ross, 1978, s. 69).

I det følgende ser vi nærmere på betydningen af de studerendes færdigheder, når specifikke metoder såsom drama, dans, musik og billedkunst anvendes i legende undervisning. Det gør vi, for at pege på mulige løsninger og udviklingspotentialer i forhold til tilrettelæggelsen af undervisningen. Alt dette diskuteres ud fra et konkret design-eksperiment med bordrollespil, vi har designet og udført.

Legende tilgange og bordrollespil

Bordrollespil er på mange måder oplagt at bruge i legende undervisning. Dette skyldes, at spillet kan designes, så det kan omhandle alt mellem himmel og jord. Der kan fokuseres på matematik, historie, mobning, samfund, psykologi, handel, natur, science, og så videre. Spillet rummer også en række af de elementer, der karakteriserer legende undervisning.

Grundlæggende kan bordrollespil defineres som "*any game which allows a number of players to assume imaginary characters and operate with some degree of freedom in an imaginary environment*" (Fine, 1983, s. 6). Ud over denne brede definition, er der en række elementer, der karakteriserer bordrollespil (Arjoranta et al., 2018):

1. En game-master, der designer spillet og styrer det i bestemte retninger
2. Spillere med opdigtede karakter og egenskaber
3. Kontinuerlig udvikling af disse karakterer
4. Et åbent og uafsluttet plot
5. Kreative interaktioner mellem spillerne og gamemasteren
6. Relativ grad af frihed for spillerne
7. Samarbejde mellem spillerne fremfor konkurrence
8. Fortælling og narrativitet
9. Et opfundet miljø
10. Udforskning af dette miljø
11. Et regelsystem med eksempelvis tal og terningekast

Med afsæt i denne beskrivelse er der oplagte koblinger til legende tilgange og Playful Learning-programmets tre didaktiske principper: at vove uforudsigelighed, at skabe fælles forestillinger og insistere på meningsfuldhed. For det første kan spillet gå i mange forskellige retninger afhængigt af spillernes input. På denne måde er spillet delvist **uforudsigeligt**. I tråd med dette har spillerne individuel selvbestemmelse. Det vil sige, at hver spiller har indflydelse til at vælge og bidrage med ideer. De har dermed mulighed for at trække spillet i retninger, der er **meningsfulde** for dem. Samtidig er der fokus på samarbejde. Spillerne samarbejder om at skabe en fortælling og løse en opgave. Således skabes **fælles forestillinger**. Set i dette lys adskiller bordrollespil sig væsentligt fra almindelige brætspil, hvor spillets retning og bevægelsesrum er prædefineret, hvorved der levnes mindre mulighed for den enkelte spillers selvbestemmelse. Der er selvfølgelig en hel underskov af forskellige typer af bordrollespil og mange forskellige måder at anvende

spillene. Eksempelvis kan der være forskellige tilgange til, hvor styrende gamemasteren er. I det bordrollespilsforløb, som er centrum for den følgende case, var intentionen at fokusere på den del, som handler om de kreative samspil.

Læringsmål i sigte

Forløbet med bordrollespil blev udført på modulet "Barndom, ungdom, didaktik og dannelse", som er en del af skole-fritidsspecialiseringen på pædagoguddannelsen. Helt overordnet er kompetencemålet i modulet, at den studerende *"med inddragelse af pædagogiske og didaktiske teorier kan tilrettelægge, gennemføre og analysere pædagogiske aktiviteter, inkluderende læringsmiljøer, lærings- og undervisningsforløb med henblik på, at børn og unges trivsel, læring, udvikling og dannelse fremmes".* Dernæst indgår der en række videns- og færdighedsmål, som vi havde særligt fokus på i forløbet, herunder at den studerende skal kunne *"tilrettelægge, gennemføre og evaluere aktiviteter, der understøtter undervisning og læring i skole og fritidstilbud"* samt *"udvikle, gennemføre og evaluere pædagogiske aktiviteter inden for natur, matematisk opmærksomhed, teknik og udeliv, herunder inddrage børn og unges perspektiv samt relevant pædagogisk viden".* Derudover var der i forløbet fokus på at fremme læring i forhold til kreativitet og entreprenørskab. Dette skyldes, at entreprenørskab er en af de tværfaglige mål i folkeskolen og altså et område, som pædagoger oplagt kan bidrage til i den understøttende undervisning.

Med afsæt i ovenstående læringsmål, valgte vi som nævnt at lave et forløb med bordrollespil. Forløbet var designet som en tretrinsraket, hvor de studerende først fik en introduktion til bordrollespil og hvordan spillet kan anvendes i forhold til at arbejde med entreprenørskab. Dernæst udviklede de studerende deres egne spil, som de afprøvede med deres medstuderende. Til sidst afprøvede de spillet med SFO-børn.

Dungeons & Dragons og leg med entreprenørskab

I den første fase inviterede vi en bordrollespilsekspert, som faciliterede en proces, hvor vi og de studerende spillede Dungeons & Dragons i cirka to timer. Herefter spillede vi et bordrollespil, som vi, som undervisere havde designet, hvor der var fokus på entreprenørskab og kreativitet. I spillet opfandt spillerne forskellige karakterer (f.eks. håndværkere, pædagoger, tøjdesignere) med forskellige egenskaber relateret til de fire kernebegreber indenfor entreprenørskab: *handling, kreativitet, omverdensforståelse og personlig indstilling.* De fire kernebegreber

omfatter områder som kommunikation, samarbejde, initiativ, ideer, teknik, håndværk, netværk, kulturforståelse, marked, selvtillid, mod og etik. Spillerne havde forskellige egenskaber, der var knyttet til de opremsede områder og personlige fiktive baggrundshistorier. I spillet var underviseren gamemaster og spillet tog afsæt i denne manual:

> *Gruppen af spillere udgør et team, der er sat sammen af en hemmelig enhed, der mener, at netop disse mennesker vil kunne løse opgaven med at skabe en fantastisk skole. Inden for et begrænset budget skal de løse tre udfordringer: Skolens indretning, mad på skolen, og elevers kedsomhed. Til den* ***første udfordring*** *udleveres skolens grundplan. Gruppen kan nu vælge at gøre forskellige ting. De kan f.eks. interviewe elever og lærere, søge inspiration hos organisationer, som Red Barnet eller Danmarks Evalueringsinstitut, eller søge inspiration hos lokale håndværkere, møbeldesignere og arkitekter....*

Efter de studerende havde afprøvet vores spil og Dungeons & Dragons, gik de i gang med at udvikle deres egne bordrollespil.

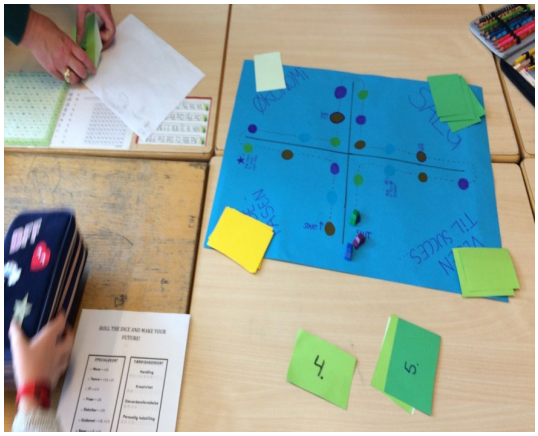
Fra bordrollespil til brætspil

I forløbet udviklede de studerende samlet otte spændende prototyper af bordrollespil med titler som: Øen Atlantis, Jul i Tivoli, Manibus Talentum, Kunder og Kapitaler, Vejen til Succes og Design af Legeplads. I denne proces var der mange gode eksempler på, at bordrollespil fungerede, i forhold til at skabe læring på en legende måde. Først og fremmest opnåede de studerende erfaring med at designe og varetage didaktiske forløb med børn, samt viden om entreprenørskabsbegrebet og kreativitetsbegrebet. Dette skete eksempelvis, når de i deres spil udviklede udfordringer til børn, i hvilke børnene skulle opfinde forskellige typer af legepladser til henholdsvis gamle mennesker, babyer og skolelærere. Derudover stimulerede bordrollespil til refleksion omkring væsentlige samfundsorienterede og pædagogiske forhold.
Eksempelvis opstod der interessante refleksioner omkring køn blandt de studerende, idet de studerende konsekvent associerede håndværk med mandlige karakterer. Dette er naturligvis en væsentlig problemstilling, når disse studerende netop skal ud i pædagogisk praksis og formidle ligeværdige karrieremuligheder til både piger og drenge. Og det er et væsentligt element ved bordrollespil, at det kan fremme kritisk stillingtagen til sociale roller, identitet og samfundsforhold (Hammer et al., 2018, s. 295). Forløbet bød også på forhindringer, som kunne relateres til nogle studerendes manglende erfaring i forhold til bordrollespil.

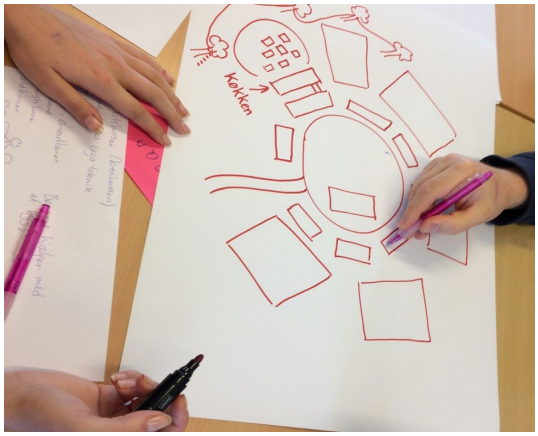
Det kunne ses på flere måder. For det første udviklede de erfarne bordrollespillere en anden type spil end de uerfarne. De studerende, der havde erfaring med bordrollespil, holdt fast i dets særlige karaktertræk. De andre studerende med mindre erfaring forsimplede spillet, så det kom til at minde mere om et almindeligt brætspil. Det var f.eks. tilfældet i spillet "Vejen til Succes". Her er et uddrag fra manualen til spillet:

> *Alle brikker placeres på feltet "Start", og man skal nu gennem hele spillepladen for at vinde spillet. Hver runde starter med, at man tager et spørgsmålskort, som gamemasteren læser højt. Kortene kan indeholde dilemmaer, spørgsmål og udfordringer - og afhængigt af udfaldene, vil man have mulighed for at rykke enten frem, tilbage eller blive stående. Undervejs i spillet kan man opgradere sine færdigheder, enten vha. spørgsmålskortene, eller ved at sidde en runde over. Vælger man at sidde en runde over, må man sætte 1 valgfrit kryds i én af sine færdigheder. Spillet slutter, når man har været igennem alle 4 faser, og når frem til feltet "Slut".*

Som det ses, er spillet i høj grad baseret på regler, der er hentet fra traditionelle brætspil. Det er der jo ikke i sig selv noget galt med. De studerende lykkedes også med at rammesætte en værdifuld proces med de SFO-børn, som de afprøvede spillet med. Problemet er dog, at de elementer, der bliver reduceret i spillet, netop omfatter de elementer, der synes særligt fordybende og involverende ved bordrollespil og som potentielt set kan fremme et højt læringsniveau. Det vil sige elementer som kreativitet, samskabelse, uforudsigelighed og selvbestemmelse, hvor de i samarbejde med de øvrige spillere opdigter en fortælling. Spillernes rolle, og dermed selvbestemmelse, er reduceret. At udarbejde et bordrollespil synes at forudsætte færdigheder, som disse studerende endnu ikke besad.



Studerende udvikler spillet "Vejen til Succes"



Studerende bliver udfordret på skolens indretning

Samskabelse kræver en subtil balance

I bordrollespil er formålet, at spillerne *"collaborate towards a shared enjoyable experience"* (Zagal & Deterding, 2018, s. 43). Det vil sige, at det handler om at skabe en fælles improvisation, der involverer og balancerer alle parter. I de følgende to eksempler fremgår det, hvorledes et sådant improvisatorisk flow kan være vanskeligt at etablere, hvis spillerne ikke er trænede i bordrollespillets eksplicitte og implicitte normer.

1. ER DER EN SKOV ELLER ER DER IKKE EN SKOV???

I det første eksempel er de studerende i gang med at øve sig på bordrollespillet Dungeons & Dragons. Bordrollespilseksperten er gamemaster og har forberedt et scenarie, hvor spillerne starter med at ankomme til en kro. Spillerne har knap nok fået købt en øl, før der pludselig kommer en horde forfærdelige orker, der dræber en masse gæster. Vores helte (spillerne) tager deres sværd frem og dræber orkerne. Herefter udspiller sig et scenarie, hvor heltene forsøger at undersøge, hvor orkerne kommer fra og hvad de er ude på. Heltene søger information ved at spørge forskellige gæster på kroen og undersøge de dræbte orker. Til sidst finder de noget mudder på fødderne af orkerne, hvilket er et spor, gamemasteren har indlagt i fortællingen, for at vise, at orkerne kommer fra et særligt mudret søområde oppe i bjergene. Dette hint ignoreres dog af én af de studerende, der i stedet holder fast i at ville benytte sin 'perception skill' (en personlig egenskab som den studerende er tildelt) til at opfinde en skov og definere skoven som orkernes hjemsted. Hermed kortsluttes den forhandling og interaktion, der generelt foregår i bordrollespil mellem gamemaster og spillere. Det er ikke meningen, at spillerne skal finde på alt mulig, der er afkoblet de spor, gamemasteren ligger ud. Den studerende holder stædigt fast i, at skoven eksisterer og til sidst ændrer gamemasteren historien, så den kommer til at foregå i en skov fremfor i bjergene.

2. JEG ER SÅ GOD, AT JEG IKKE HAR BRUG FOR PENGE!!

I det andet eksempel er de studerende i gang med at afprøve en af de prototyper af et bordrollespil, deres medstuderende udviklede. I spillet er opgaven at opstarte firmaer og virksomheder. De studerende skal indledningsvist udvikle deres egen personlige karakter. Én af de studerende vælger at være en "arrogant tømrer". I spillet lever han sig 100 procent ind i karakteren

som den arrogante tømrer, til stor fornøjelse og morskab blandt de øvrige studerende. Der opstår masser af sjov, grin og ballade, når han kommer med udbrud såsom *"jeg er bare så lækker og jeg kan det hele!".* Men tilstedeværelsen af den arrogante tømrer betyder også, at spillets hensigt og flow udfordres. Eksempelvis når gamemasteren spørger gruppen af spillere om, hvordan de vil skaffe midler til startkapital i deres virksomhed. Så tager den arrogante tømrer ordet og fastslår, at "*det er fuldstændig lige meget med kapital, fordi jeg er så god, at vi ikke har brug for penge"*. På denne måde ignoreres spillets logik, hensigt og formål og de øvrige spillere får dermed heller ikke mulighed for at bringe deres karakter i spil eller indgå i en kollektiv improvisation.

Legende normbrud eller destruerende sabotage?

De to eksempler kan tolkes på forskellige måder. På den ene side kan det hævdes, at de studerende bryder normen og forhandler betydning. Det kan i dette perspektiv kaldes frivol leg og anses som et godt eksempel på, at leg kan udfordre normen. Eksemplet kan også tolkes som, at legen *hackes.* På den anden side kan eksemplerne ses som destruerende i forhold til den fordybelse, flow og seriøsitet, som også kan blive mulig i forbindelse med bordrollespillet. I eksempel to er hensigten, at de studerende skal fordybe sig i entreprenørskabets udfordringer, at de skal identificere sig med forskellige roller og positioner, og at de skal deltage i en kollaborativ proces, hvor de byder ind, lytter og samskaber. Dette sker ikke, på grund af de normbrud, som opstår.

Færdigheder og samspil

Færdigheder og *knowhow* er helt afgørende for, om bordrollespils-spillere bliver opslugt i spillet og fordyber sig i det. Uerfarne spillere må nemlig ofte stoppe op og overveje, hvad de er nødt til at gøre. Erfarne spillere tager derimod spillet og dets regler for givet, hvorfor de har bedre mulighed for at handle umiddelbart og give sig hen til den aktuelle spilsituation. At besidde færdighed og *knowhow* er ikke kun et spørgsmål om isoleret individuel teknik. Messi vil højst sandsynligt ikke evne at spille lige så godt, som han gør på sit klubhold, hvis han skulle spille på et hold med 10 nybegyndere. Han vil formentligt opleve det som forstyrrende, begrænsende og aldrig komme i flow. Den enkeltes muligheder for at blive fordybet i en aktivitet som f.eks. bordrollespil er altså tæt knyttet til de andre, man spiller med, hvilket de ovenstående eksempler også viser.

Hvad skal vi gøre fremadrettet?

I artiklen har vi argumenteret for, at studerendes færdigheder har betydning for læringsudbyttet, når vi inddrager metoder fra faglige traditioner med vægt på æstetik, kreativitet og bevægelse. Det er væsentligt at understrege, at dette særligt vedrører situationer, hvor en metode fra ét vidensområde inddrages som et medie, hvorigennem faglige mål fra et andet vidensområde behandles. Det handler altså ikke om situationer, hvor der arbejdes indenfor samme vidensområde, som når der eksempelvis arbejdes med musik i musikundervisningen for at blive bedre til musik. I sådanne situationer udgør vidensområdet både mål og middel, og det anvendte medie er således identisk med læringsmålet. Det bliver derfor naturligt at bruge tid på øvelse.

Vi argumenterer i artiklen også for, at det kan give udfordringer, når et medie ikke er koblet direkte til vidensområdet. Der findes formentlig flere løsninger på denne udfordring. Med afsæt i vores artikel, vil vi foreslå fire muligheder:

1. Vi må skabe rum for, at de studerende træner og øver sig inden for de medier, vi anvender i undervisningen. F.eks. bordrollespil 4 timer om ugen, drama 4 timer om ugen, billedkunst 4 timer om ugen, boldspil 4 timer om ugen. Fokus vil være på *knowing how* snarere end *knowing that*. *Low floor, high ceiling* afhænger således af, at de studerende har tid og mulighed for at øve sig på konkrete færdigheder, men også til at udvikle fælles *knowhow* om hinanden, der gør det muligt og mere sandsynligt, at man kan fortabe sig i aktiviteten med hinanden og at "cirklen bliver magisk". Udfordringen bliver her at udvælge, hvilke medier man vil anvende og man derfor vil investere tid til at øve sig på.

2. Vi må skabe en undervisningspraksis, hvor mere erfarne (eller undervisningen som helhed) giver uerfarenhed plads. De uerfarne skal opleve, at deres deltagelse er legitim og bliver taget seriøst. De skal f.eks. opleve, at deres uundgåelige fejltrin og regelbrud anses for muligheder til at lære og kommer dybere ind i undervisningen, snarere end at tabe ansigt, blive udstødt og ekskluderet. Udfordringen er, at læringsmiljøer med fokus på samspil kan medføre, at niveauet forringes for den samlede gruppe og at man derfor må acceptere situationer som beskrevet i eksemplet med den "arrogante tømrer".

3. Vi må vælge at arbejde med medier i en forenklet form, der giver deltagelsesmuligheder for alle. Vi kender teknikken fra reformpædagogikken, hvor der eksempelvis blev udformet forenklede musikinstrumenter, der muliggjorde at børn med begrænsede musikalske forudsætninger kunne deltage i improvisation. Ulempen er, at mediet kan komme til at hæmme en nuanceret bearbejdning af den tematik og det vidensområde, der er genstand for undervisningen.

4. Vi må skabe et undervisningsrum med plads til forskellige medier, således at der tilbydes mange deltagelsesmuligheder og plads til forskellige kompetencer. Ulempen kan være, at undervisningen bliver for fragmenteret og mangler fælles afsæt.

Referencer

Boysen, M. S. W., Lund, O., Jørnø, R. L. & Skovbjerg, H. M. (2023). *The role of expertise in playful learning activities: A design-based selfstudy within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games*. Teaching and Teacher Education. https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104128

Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy.* University of Chicago Press.

Hammer, J., To, A., Schrier, K., Bowman, S. L., & Kaufman, G. (2018). Learning and role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (pp. 283–299). Routledge.

Ross, M. (1978). *The creative arts.* Heineman Educational Books.

White, W. J., Arjoranta, J., Hitchens, M., Peterson, J. Torner, E., & Walton, J. (2018). Tabletop role-playing games. In: J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: transmedia foundations* (pp. 63–86). Routledge.

Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of "role-playing games". In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: transmedia foundations* (pp. 19–51). Routledge.

Få den nyeste viden om leg og læring

Playful Learning Forskning er et projekt under Playful Learning-programmet, der har en vision om at at styrke børns kreative, eksperimenterende og legende tilgang til verden og deres livslange lyst til at lære.

Læs mere om programmet og find booklets, artikler og podcasts på vores hjemmeside:

www.playful-learning.dk