



**Master i læreprocesser, Ledelses og
organisationspsykologi**

LOOP efterår 2022 – 4. semester

MASTERPROJEKT

Heidi Dich (study no. 20022224)

Vejleder: Britta Møller

Aflevering 5. januar 2023

Antal tegn: 94. 272tegn

Fortroligt

Indholdsfortegnelse

.....	1
Abstract	3
Indledning	5
Problemformulering.....	7
Videnskabsteori	8
Forskningsdesign.....	10
Beskrivelse af konteksten for undersøgelsen (punkt 1) og inddragelse af brugerne (de studerende) (punkt 5).....	11
Formålet med evalueringen/forskningen (punkt 2-3-4)	11
Beskrivelse af 'state of the art' (punkt 6)	12
Valg af datakilder og metoder (punkt 7)	12
.....	16
Analyse af data og behandling af empirien (punkt 8).....	16
Metodiske overvejelser	16
Etiske overvejelser.....	17
Teori	17
Det første teoriunivers.....	18
Leg som middel til læring.....	18
Kreativitet som proces	19
Samskabelse som proces	20
Det andet teoriunivers.....	21
Læringsprocessen.....	21
Læring med afsæt i Dewey.....	22
Resonans og læring	22
Analyse.....	23
Analyse i relation til første undersøgelsesspørgsmål og teoriunivers.....	24
Analyse i relation til andet undersøgelsesspørgsmål og teoriunivers	29
Diskussion	33
Mødet mellem eksistentialisme og pragmatisme.....	33
Forskellige teorier med flere fællesnævner	34
Konklusion	36
Litteraturliste	40
Bilag.....	41

Abstract

Aim: The aim of this project was to investigate whether role play and creativity in a co-creative perspective could contribute to strengthening the student's learning and their experience of resonance. Based on an assumption that it would have a positive impact on the student's learning in the area of continuing education. I decided to investigate the student's perspective through active participation in the game and creative process.

Methods: For this project I have chosen to focus on one class of students with experience from previous modules. This was chosen based on the consideration that the students would contribute with reflections that would provide more nuanced insights regarding their experience into the interviews and evaluation.

A combination of methods was used in order to obtain a concrete description and reflection on their experience and interactions during the role play. The focus group interview (Brinkmann 2020) was chosen as a method. This allows the students to describe their experience of being creative and performing role play through joint dialogue. Furthermore, a colleague was asked to observe (Brinkmann 2020) the students while role playing, in order to obtain an objective perspective on the interaction between the student's. Finally, an evaluation was made in the class, to ensure a broad response to the inclusion of role play during the day. On the last day of the module, an oral evaluation was carried out. Field notes (Brinkmann 2020) was used as a method and was subsequently reconstructed based on key words. When reading through the material, themes such as relationships, trust and security emerged which, based on the chosen theoretical universe, were articulated as a form of 'common knowledge'. This became central to the research and the conclusion that it is the foundation for using role play and creativity when teaching.

Contribution: By examining the use of role play in a teaching setting and putting it in relation to relevant theories, the importance of creating a learning environment based on trust, security, and relations was highlighted.

This project contributes with additional knowledge to what is used today and can form evidence to support the value of implementing role play as an integrated part of the teacher's organization of the teaching. The project highlights the potential of experimenting with the inclusion of role play in creative processes, taking into consideration that the role play must always be adapted to the specific context. This with focus on the student's, what the purpose of the module is, the teachers approach and experience with including role play and lastly the facilitation of the teaching.

Implications to practice: The observations made in this project suggests that there are many positive effects of including role play in teaching, both for the student's learning and the building of relationships. These observations should be shared among colleagues to enhance the inclusion of the knowledge and experience from this project. This knowledge can contribute to focusing on the importance of constantly strengthening our didactics and the organization of teaching in the area of continuing education in relation to our learning philosophy RPL.

Indledning

Dette masterprojekt handler om at undersøge, hvorvidt inddragelse af leg og kreativitet i samskabende processer kan virke som et middel til at frigive læringspotentialer i samspil mellem studerende, medstuderende og undervisere på eftervidereuddannelsesområdet. Dertil er det en undersøgelse af, hvordan de studerende oplever processer i undervisningen, og om processerne bidrager til øget læring og til at de studerende oplever resonans.

Uddannelsesforskningen har fokus på læring og betydningen af, at læring også foregår andre steder end på uddannelsesinstitutioner. Der tales om, at der er sket et skift i tilgang fra en tidligere behavioristisk læringsforståelse til et konstruktivistisk paradigme for læring (Elkjær 2005). Det betyder, at der er et øget fokus på læringens mange vilkår, der blandt andet omfatter formel og uformel læring, fokus på skabelse af læringsmiljø, og brug af både traditionelle og utraditionelle aktiviteter til at fremme læring. Læring foregår dermed både i den traditionelle formaliserede uddannelse og på arbejdspladsen i et mere uformelt læringsmiljø (Elkjær 2005).

Gennem modulerne på LOOP er min nysgerrighed på dette blevet styrket og ikke mindst, er det blevet mere konkret, hvordan samspillet mellem underviser og studerende kan udfoldes og udvikles, og hvordan læringsprocesser herigennem kan styrkes. Mere specifikt har jeg undervejs i produktion af mine masterprojekter bevæget mig fra forskellige vinkler ind på feltet omkring læreprocesser, hvilket har øget min forståelse for betydningen og værdien af samspil mellem de studerende og underviseren i en læringsituation. Denne indsigt er blevet understøttet af forskellige teoretiske perspektiver, heriblandt forståelserne af samskabelse, som formuleret af Krogstrup (2017) og af læring gennem erfaring som formuleret af Dewey (Elkjær 2005). Disse forståelser kan kobles til læringsfilosofien for University College Nordjylland (UCN) kaldet Refleksiv Praksis Læring (RPL) (Bilag 4) der har samspil mellem praksis, læring og de medfølgende refleksioner som omdrejningspunkt. Dette bidrager for mig som underviser med et meningsfyldt fundament at handle og forstå mit arbejde ud fra.

Særligt er mit fokus og interessefelt skærpet, i retning af, hvordan samspil kan udfoldes læringsmæssigt på eftervidereuddannelsesområdet, og hvordan undervisning kan tilrettelæggelses med indsigt i samspillet betydning. Samspil forstås i denne sammenhæng, som den intervention, hvori de studerende og underviseren indgår med deres perspektiver og aktive deltagelse. Dertil kommer begrebet samskabelse (Krogstrup 2017) der mere har karakter af, at der gennem udveksling af viden og perspektiver i fælles intervention, skabes noget nyt sammen – noget som ikke kan styres eller kontrolleres. Samskabelsesbegrebet beskriver grundlæggende en proces,

hvori både underviser og den/de studerende bidrager og deltager aktivt med henblik på at udfolde læringspotentialer i fællesskab. Dette er ud fra en antagelse om, at alle har et værdifuldt bidrag ind i samspillet.

Min undersøgelse i dette masterspeciale vil tage afsæt i min praksis som underviser/konsulent på eftervidereuddannelsesområdet act2learn i UCN. De studerende på efteruddannelse er voksne, der hver har et fagfelt, hvorfra de bringer erfaringer, nuancer og perspektiver af forskellig karakter i spil i undervisningen. De studerendes erfaringer og motivation skaber et relevant fundament for at udforske viden og læring sammen, hvilket kan udfoldes gennem involverende og samskabende processer i undervisningen (Krogstrup 2017). Denne inddragelse af de mange perspektiver og erfaringer fra mange forskellige praksisser indgår som et vigtigt element i undervisningen og det lærte. Ambitionen er at koble ny viden til de studerendes praksis gennem refleksion og meningsgørelse, hvilket giver underviserne en betydningsfuld position ift. at skabe undervisning, der kan/vil aktivere og sætte de studerendes erfaringer i spil. Der skabes rum for refleksion gennem processer og facilitering, som bidrager til at de studerende bliver nysgerrige på hinandens erfaringer, hvorigennem den enkelte inspireres til at omsætte det lærte i egen praksis. Dette samskabende perspektiv bliver særligt relevant på eftervidereuddannelsesområdet, da de studerende opleves mere kompetente pga. deres faglige og erfaringsmæssige ståsted (Elkjær 2005).

Jeg er nysgerrig på, hvordan læring udfoldet gennem samskabende processer antageligt kan styrkes ved inddragelse af leg og kreativitet i undervisningen. Denne idé om inddragelse af leg og kreativitet er inspireret af forståelsen som Robinson beskriver at *"kreativitet handler om at kunne kombinere færdigheder, viden og overblik"* (Robinson 2013) Det er knyttet til Thorsteds beskrivelse af det 'at lege', hvor hun beskriver det som et mellemrum mellem legen og den der leger, en form for 'spillerum', hvor vi har mulighed for at eksperimentere, tolke, være i dialog og prøve at finde en dybere mening med det som foregår – legen kan dermed på sin vis være det som åbner op for udvikling af nye erfaringer og erkendelser (Thorsted 2013) Min antagelse er, at de studerendes læringspotentialer kan styrkes ved inddragelse af leg og kreativitet i undervisningen, hvilket styrker min interesse i retning af, hvordan jeg med afsæt i forståelsen af samskabelse og den involvering det fordrer (Krogstrup 2017), kan undersøge, hvad der vil ske, når der inddrages mere leg og kreativitet i undervisningen. Antagelsen om potentialer i leg og kreativitet understøttes af Thorsted som påpeger, at gennem legen møder vi hinanden og forstår os selv bedre (Thorsted 2013). Det leder opmærksomheden hen på det som sker mellem mennesker og hvordan det kan have betydning for den læring og forståelse som de studerende og underviserne kan opnå ved at deltage i læreprocesser, der frigiver de studerendes viden og erfaringer. Teorien peger på, at leg

og kreative processer kan være understøttende i undervisningen og kan styrke læreprocessen og de studerendes relationer (Thorsted 2013; Darsø 2019). Dertil kan legens kreative egenskaber være med til at skabe et 'frirum', der beforder, at deltagerne kommer i kontakt med hinanden og deler deres erfaringer og perspektiver (Thorsted 2013).

Det er min antagelse, at en positiv effekt af kreative processer(interventioner) og samskabelse kan være, at de studerende oplever resonans som en del af det udbytte som de får fra undervisningen (Hermansen 2001). Et fokus på resonans i interventionen i læringsrummet bidrager til en udforskning af det som kan opstå mellem mennesker, når de oplever resonans. Hermansen (2001) beskriver at resonans kan ske i mødet (undervisningen), når det som man har brug for, passer med det, man møder.

Mit mål med denne undersøgelse er at skabe et teoretisk og empirisk kvalificeret argument for, at vi, i Act2learn, med fordel kan tænke anderledes i faciliteringen af undervisning og ikke mindst, at inddragelse af leg og kreativitet kan medvirke til at styrke læringen hos de studerende. Antagelsen er, at der kan udfoldes muligheder gennem tilrettelæggelse af undervisningen, så der skabes et frit rum for læring og så den enkelte kan gå på opdagelse i egen og andres viden og erfaringer. Dertil kommer en antagelse om, at når de studerende inkluderes på en samskabende måde i udviklingen af de faglige emner som er i spil, vil underviserens tilrettelæggelse af undervisningen ændres til en mindre struktureret og mere fleksibel form. Det kan betyde, at det ikke er muligt at have et præcist mål for, hvad man skal nå på en undervisnings dag, men at underviseren nærmere må have en åbenhed for, hvad der måtte fremkomme undervejs.

Denne interesse leder mig til at stille følgende problemformulering.

Problemformulering

Hvordan kan facilitering af undervisning med processer der inddrager leg, kreativitet og samskabelse mellem de studerende, medstuderende og underviseren, være med til at understøtte de studerendes læring?

Jeg stiller hertil to underspørgsmål som retter sig mod undervisningens tilrettelæggelse og effekt:

- *Kan leg, kreativitet og samskabelse i undervisningen øge de studerendes oplevelse af resonans? (Tilrettelæggelse)*
- *Kan en øget opmærksomhed på de studerendes oplevelse af resonans i undervisningen bidrage til læring? (Effekt)*

Med disse spørgsmål vil min undersøgelse tage afsæt i to teoriuniverser. Det ene teoriunivers vil have fokus på, hvordan jeg kan tilrettelægge undervisning med fokus på begreberne leg, kreativitet og samskabelse. Dette teoriunivers tager afsæt i Thorsteds forståelse af begrebet leg og inddragelse af den. Dertil kommer forståelsen af kreativitet som er inspireret af Darsøs begreber. Ydermere inddrages forståelsen af samskabelse gennem Krogstrup og betydningen af involvering. Det første spørgsmål har intervention i undervisning i fokus. Det andet teoriunivers handler om at se nærmere på udbyttet af undervisningen og har som teoretisk afsæt i begreberne resonans og læring. I dette teoriunivers fokuserer jeg på forståelsen af resonans ud fra Rosas forståelse, med en smule perspektiv fra Hermansen og kobler det til forståelsen af læring. Her er Deweys forståelse af læring primær, hvortil Hermansen bidrager med perspektiver på vigtigheden af læringsrummet.

Metodisk vil jeg gennem aktiv deltagelse og afprøvning styrke min viden om, hvordan konkrete tiltag kan indtænkes i undervisningen. Undersøgelsen vil tage afsæt i et hold studerende på eftervidereuddannelse som inddrages som medforskere i en samskabende forskningsproces (Krogstrup 2020)

Videnskabsteori

Denne undersøgelse har et pragmatisk videnskabsteoretisk fundament idet jeg gennem min undersøgelse har et ønske om at få konkrete perspektiver på, hvordan tilrettelæggelsen af undervisning kan skabe et optimalt rum for læring hos de studerende, i dette tilfælde med principper om leg, kreativitet og samskabelse. Genstandsfeltet i pragmatismen er menneskers handlinger og erfaringer, hvilket betyder at vi som mennesker betragtes som aktive deltagere i den sociale verden. Vores handlinger har konsekvenser og kun ved at se nærmere på disse konsekvenser kan vi forstå meningen med handlingerne (Egholm 2014). Det skal forstås ud fra undersøgelsens fokus på, hvordan studerendes læring kan understøttes gennem inddragelse af leg, kreativitet og samskabelse med henblik på at styrke de studerendes oplevelser af resonans og læring. Den pragmatiske forståelse påvirker både mit fokus på at kunne udpege nogle konkrete principper, der kan påvirke faciliteringen af undervisning fremover og min tilrettelæggelse af undersøgelsen med hensigten om at involvere de studerende og deres perspektiver aktivt. Ikke mindst vil den pragmatiske forståelse påvirke min behandling af de fremkomne data i min søgen efter mere viden om konkrete handlinger, der kan gøres for at forbedre undervisningen og de studerendes læringsmuligheder. Denne undersøgelsesproces vil tage afsæt i handlinger, hvor meningen ikke på forhånd kan forudsiges og defineres, men først vil fremkomme til sidst, hvilket må analyseres i relation til den konkrete sociale kontekst, idet handlinger altid er relationelle (Egholm 2014). I pragmatismen bliver fænomenerne, der undersøges tillagt et processuelt blik,

hvilket betyder at det som fremkommer i den dynamiske proces, vil bidrage til at skabe mening socialt og erfaringsmæssigt. (Egholm 2014)

I min undersøgelse er jeg optaget af begrebet resonans som bl.a. har en optagethed af det ukontrollerbare (Rosa 2020). I et pragmatisk fænomenologisk perspektiv bliver det interessant ind i, hvordan resonans kan fremkomme i mødet med andre gennem eksempelvis legende, kreative og samskabende interventioner. Fænomenologien har som sit genstandsfelt i menneskers bevidsthed og erkendelse, hvilket betyder, at de fænomener, der måtte dukke frem i min undersøgelse, vil blive forstået ud fra menneskers erfaringskontekst - deres livsverden (Egholm 2014). Med livsverden forstås de deltagendes relationer, den enkeltes hverdagsliv, deres erfaringer og de praksisser de deltagende hver især kommer fra. Dette inkluderer alle deltagere i processen, inklusiv mig selv som udforskende og samtidig underviser. Denne forståelse vil påvirke behandlingen af data og ikke mindst de subjektive fortolkninger og perspektiver, der vil komme frem hos mig selv og de involverede studerende som her agerer som medforskere.

Den fænomenologiske og pragmatiske forståelse har en betydning for undersøgelsens resultater, idet resultater kun kan antages at have værdi i den givne kontekst og dermed ikke vil kunne danne en grundlæggende viden om facilitering af samskabende processer og brug af leg og kreativitet generelt i undervisning. Undersøgelsens resultater vil derfor skulle tilpasses og forstås i relation til andre situationer og typer af studerende i andre undervisningssammenhænge. Den fænomenologiske forståelse danner tillige rammen for forståelse af leg som defineret af Thorsted (Thorsted 2013) som et fænomen, som opstår og ikke kan styres. Inddragelse af legen vil derfor skabe situationer, hvor det som opstår, ikke kan styres, men må erfares fænomenologisk. Thorsteds fænomenologiske tilgang til leg og kreativitet er influeret af en eksistentialistisk forståelse, hvilket bevirker en optagethed af de livsytringer, der opstår gennem legen og af hvilken påvirkning vores mindset kan have for det, som vi kommer frem til gennem anvendelse af leg. Jeg tilslutter mig den fænomenologiske forståelse af begrebet leg og kreativitet, men angriber disse begreber i en pragmatisk forståelse, som vedrører, hvordan leg og kreativitet kan frembringe ny viden som kan medvirke til læring. I min optik understøtter den fænomenologiske forståelse en optagethed af, at anvendelsen af leg og kreativitet som fundament for samskabende processer kan trigge tidligere erfaringer hos de involverede, hvilket kan medvirke til at styrke deres læring. Det betyder, at der i samskabende interventioner kan ske hvad som helst, og at det som sker i processerne, kan anvendes som viden, der er betydningsfuld i tilrettelæggelsen af fremtidige processer og evt. fungere som mere generelle principper for understøttelse af læring.

Forskningsdesign

Jeg er optaget af Krogstrups (2020) forståelse af brugerinvolvering i evaluering og forskning, idet denne tilgang anvendt som metode kan skabe en ramme for min undersøgelse, som vil være tentativ og dynamisk, da den vil være baseret på dialog. (Krogstrup 2020).

Iflg. Krogstrup kan denne brugerinvolverende metode give fokus på, hvordan involvering af brugerne (de studerende) som medforskere kan bidrage til at styrke videns udvikling i undersøgelsen. De studerende vil gennem deres aktive deltagelse og løbende evalueringer have betydning for forståelsen og

De 9 punkter i den klassiske opbygning:

1. Kort beskrivelse af den kontekst, der forskes i
2. Formål med evalueringen/forskningen
3. Definition af genstanden for evaluering/forskning
4. Formulering af forskningsspørgsmål
5. Inddragelse af brugere
6. Beskrivelse af 'state of the art'
7. Valg af datakilder og metoder
8. Analyse af data og fortolkning af forskningsresultater
9. Formidling

(Krogstrup, 2020 s. 70)

fortolkningen af processer, som igangsættes, og af det som sker undervejs. Et sådant forskningsdesign har en 'flydende' karakter, hvilket giver mulighed for at opbygge en grundlæggende forståelse for, hvordan tilgangen til undersøgelsen og involveringen af deltagerne kan styrkes med blik på at undersøge betydningen af inddragelse af leg og kreativitet i samskabende processer i undervisningen. Et forskningsdesign, der har en 'flydende' karakter, har brug for en ramme, der kan rumme det, som opstår og samtidig bidrage med en tydelig retning for, hvad der skal undersøges. Dertil tager jeg afsæt i den klassiske opbygning af et evaluerings- og forskningsdesign, inspireret af Krogstrup (2020), der angiver en ramme med 9 punkter (se figur). Der til kommer en bevidsthed om at det ikke er muligt i en samproducerende evaluerings- og forskningsproces at følge rammen slavisk, da den er uforudsigelig og situationsbestemt, og at designet for undersøgelsen hele tiden er til forhandling gennem dialog mellem forsker og medforsker (mig som underviser og de studerende) (Krogstrup 2020) Formålet med denne undersøgelse er få input, der kan medvirke til at styrke viden om både tilrettelæggelsen og effekten af inddragelse af leg, kreativitet og samskabelse i undervisningen og dermed ikke selve forskningsprocessen.

Det betyder dermed, at jeg i min undersøgelse lægger vægten på nogle af de 9 punkter og har dermed ikke struktureret mit undersøgelsesdesign, stringent efter dem alle. Jeg forholder mig dog til betydningen og vigtigheden af alle 9 punkter for at kunne lave en relevant prioritering af de udvalgte. Jeg vil i det efterfølgende gennemgå og forholde mig til de 9 punkter i relation til mit konkrete undersøgelsesdesign.

Denne klassiske opbygning bidrager med en ramme, som jeg kan forholde mig til undervejs og som kan understøtte de argumenter og mulige principper, der måtte fremkomme af denne undersøgelse. Denne proces læner sig op ad den fænomenologiske og pragmatiske forståelse, idet jeg undersøger processer, hvor de studerende bidrager og deltager aktivt, og hvor der vil opstå noget i samspillet, som ikke kan defineres og struktureres på forhånd. Den dialogiske forståelse af brugerinvolvering som en del af et forskningsdesign er oplagt, idet jeg fokuserer på det som sker mellem mennesker i læreprocesser. Den viden om det som sker mellem mennesker, ønsker jeg at anvende fremadrettet i tilrettelæggelsen af undervisning. Med dette fokus, (som er den røde tråd gennem mit design af undersøgelsen), bliver anvendelsen af den pragmatiske og fænomenologiske forståelse tydelig idet jeg undersøger det som sker mellem mennesker altså de fænomener som opstår og ikke er kendt på forhånd, som jeg i tråd med den pragmatiske forståelse, så anvender og gør konkret i fremtidige handlinger.

Beskrivelse af konteksten for undersøgelsen (punkt 1) og inddragelse af brugerne (de studerende) (punkt 5)

Konteksten for mit masterprojekt tager afsæt i et hold studerende på deres 4-5 modul på uddannelsen Akademiuddannelsen i ledelse – mere konkret i faget Coaching og Konflikt håndtering i efteråret 2022. Denne gruppe studerende er udvalgt, idet de har erfaring med UCN's undervisningsform og tilgang til læring, 'RPL' tilgangen og det at være studerende. Det antager jeg er relevant for, at de medvirkende studerende kan have overskud til at deltage aktivt som medforskere og bidrage til at formulere perspektiver i samskabende processer på, hvordan de anskuer at inddragelse af leg og kreativitet kan have en betydning for deres læring, og at de dertil kan bidrage med perspektiver på deres eventuelle oplevelser af resonans og læring.

Dette hold af studerende består af 19 studerende, hvoraf 5 studerende er nye på uddannelsen, hvilket gør at størstedelen er erfarne som studerende. Modulet består af 8 undervisningsdage af 7 timers varighed fordelt over en periode på 5 måneder med fremmøde ca. hver 2-3 uge. Holdet har tilknyttet to undervisere, der deles om undervisningsdage, hvilket gør, at vi som opstart kan investere tid i at lære de studerende at kende og at få skabt tillid og et trygt rum, hvor de kan dele deres erfaringer og oplevelser. Vi har som undervisere erfaring med, at tillid og tryghed har stor betydning for de studendes deltagelse og læring og for vores kobling til deres praksisser, hvilket tidligere studerende nævner i evaluering af modulet.

Formålet med evalueringen/forskningen (punkt 2-3-4)

Formålet med undersøgelsen er todelt. Det ene formål er at opnå viden og evt. udpege nogle principper, der kan styrke tilrettelæggelsen af undervisning fremover og her at øge viden om betydningen af inddragelse af leg, kreativitet og samskabelse som middel til at styrke læring hos

de studerende. Det andet formål handler om at styrke både de studerende og underviseren (empowerment) og at undersøge, hvorvidt oplevelser af resonans kan styrke læring. Problemformuleringen stiller skarpt på de to formål og genstanden for min undersøgelse og vil derfor være det gennemgående fokus som både generering af empiri og analyse skal forsøge at finde perspektiver på.

Beskrivelse af 'state of the art' (punkt 6)

I denne opgave har jeg ikke valgt at lave et systematisk litteratur review af den eksisterende forskning indenfor forskningsområdet omkring leg og kreativitet, men jeg inddrager argumenterede perspektiver, som kendetegner 'state of the art' i relation til problemstillingen i masteropgaven. Jeg vil senere i diskussionsafsnittet diskutere andre teoretiske perspektiver, der har tilknytning hertil.

Valg af datakilder og metoder (punkt 7)

Fra opstart på modulet introducerede jeg for de studerende, at jeg som studerende på LOOP er optaget af at skabe processer, der kan medvirke til at styrke de studerendes læring. Det har at gøre med, at jeg ønsker at styrke min underviserposition og min evne til at tilrettelægge og facilitere en involverende og samskabende undervisning. Det kom til udtryk ved, at jeg beskrev mit ønske om at involvere dem både gennem processer som involverer leg og kreativitet og efterfølgende som respondenter gennem hhv, fokusgruppeinterview og feedback/evaluering, hvortil jeg også vil foretage observationer undervejs på modulet. Dermed vil mine datakilder bestå af fokusgruppeinterview, evalueringer og observationer foretaget af kollega og mine feltnoter. Jeg gennemgår anvendelsen af disse metoder i det følgende

Illustration af den overordnede ramme for undersøgelsesprocessen

Valg af undersøgelses felt – Modul Coaching & Konflikt håndtering E 2022

Opstart af holdet - Intro til de studerende om deres deltagelse i min undersøgelse

Involvering af kollega som observatør og invitation til at deltage i fokusgruppe interview

Tilrettelæggelse af proces for dagen baseret på erfaringer med deltagerne på holdet

Dag 7 – Procesdag

1. Proces (Leg) – skilte hvor de studerende via dialog inden for en ramme skulle finde fælles træk
2. Alm. Undervisning med emnet Relationer og deres betydning i konflikter inkl. Refleksioner
3. Proces (Leg) – rollespil med tilfældigt tildelt positioner til deltagere i et møde som faciliteres af mødeleder. Alle agerer ud fra deres rolle og spillet går i gang.
4. Alm. Undervisning med emnet Mediation/mægling som redskab til håndtering af konflikter.
5. Proces (Leg) – mindre rollespil hvor de i fællesskab har fundet frem til en situation som de ønsker at spille og hvor de har tildelt hinanden roller. Den som er mediator trækkes ud og sættes i en tilfældig gruppe med en anden situation som udspilles og de skal forsøge at agere som mediatorer.

Fra punkt 5) – deltog min kollega som observatør og nedskrev sine observationer

Evaluering på holdet med kollega som observatør og nedskrev de punkter som blev fremhævet

Fokusgruppe interview med 4 studerende

Feltnoter ved den afsluttende evaluering på sidste dag på modulet

Det kvalitative interview

Anvendelsen af kvalitative interview i denne undersøgelse har sin berettigelse, da det er en måde at opnå viden om menneskers meninger, holdninger og oplevelser (Brinkmann 2020). Denne viden er vigtig for at få et indblik i de oplevelser og forståelser som de studerende har i forbindelse med anvendelsen af legende, kreative og samskabende processer i undervisningen. Min dataindsamling vil derfor bestå af et kvalitativt fokusgruppeinterview med en gruppe af de studerende. Det er en betydningsfuld metode til at få et indblik i deres perspektiver og som Brinkmann (2020) nævner, giver det mulighed for at lære os noget om menneskers livsverden. Gennem dette interview ønsker jeg at få en dialog med afsæt i de studerende oplevelser af de processer, hvor leg, kreativitet og samskabelse har været rammesættende. Interviewet kan ses som en aktiv interaktion mellem flere personer, hvor dialogen leder hen til socialt kontekstuelte baserede svar som til tider forhandles (Brinkmann 2020). Grundlaget for at vælge fokusgruppe interview er, at der gennem den sociale interaktion vil blive delt erfaringer og forståelser i gruppen som kan være med til at producere viden med afsæt i mulige betydningsdannelser og social praksis på holdet (Brinkmann 2020).

Sammensætningen af studerende i fokusgruppeinterviewet er gjort tilfældigt da alle de studerende er bredt inviteret, hvoraf 4 studerende har meldt selv ind efter eget ønske og interesse. Deltagerne i interviewet endte med at være 4 kvinder i aldersgruppen 35 – 50 år, hvoraf 2 er erfarne studerende på deres 5. modul og 2 er nye studerende på deres første modul. De repræsenterer 4

meget forskellige fagligheder: L er assisterende plejehjemsleder, C er bustikschef fra detail, R er administrativ chef i en privat produktionsvirksomhed, A er teamleder i en udviklingsafdeling i en stor privat organisation.

Interaktionen mellem de studerende i interviewet præges af deres kendskab til og tryghed ved hinanden, hvilket videre kan påvirke deres bidrag af erfaringer og oplevelser (Brinkmann 2020). De studerende påvirkes i deres svar af deres individuelle erfaringer og vores indbyrdes relationer koblet til deres oplevelser, hvilket i denne situation betød, at de spørgsmål som jeg stillede i interviewet, var påvirket af min viden om personerne og området (emnet), hvilket gjorde, at jeg kunne stille relevante spørgsmål (Brinkmann 2020). Samtidig var de studerendes svar påvirket af deres interesser og fokus i det emne, jeg spurgte til.

Fokusgruppeinterviewet har jeg valgt at strukturere som et semistruktureret interview ud fra den betragtning, at jeg har et godt kendskab til genstandsområdet og til de studerende. Dertil kommer, at jeg har teoretisk forståelse, viden og erfaring med genstandsområdet og med metoden semistrukturerede interview (Brinkmann 2020). Strukturen for interviewet var til dels styret af min teoretiske og metodiske ramme som definerer den form som interviewet forgik under. De teoretiske begreber dannede en overordnet ramme for mine spørgsmål der var formuleret meget åbent med ønsket om, at de studerende satte retning gennem deres svar, hvilket kunne medvirke til at åbne for dialog og udveksling af perspektiver og erfaringer.

Evaluering

Inddragelse af evaluering som metode har sit afsæt i specielt to af de grundlæggende dimensioner, der karakteriserer evalueringsteorien (Brinkmann 2020). Evaluering bliver en måde at vurdere en intervention med henblik på at opnå viden der kan bidrage til en styrket indsats i fremtidige undervisningssituationer. (Krogstrup 2016)

Mere specifikt har jeg bevidsthed om, at evaluering vil tage afsæt i en vurdering og bedømmelse, baseret på de studerendes værdier. Dertil kommer at formålet med at lave evalueringer er rettet mod fremadrettet at kunne anvende den viden der kommer frem i evalueringen (Brinkmann 2020). Da jeg anskuer de studerende som medforskere er det af betydning at evalueringen tager afsæt i en ligeværdig rolle i denne del af undersøgelsen, hvilket kommer til udtryk ved at jeg formulerede spørgsmålene i nuet ud fra den dialog, vi havde i interviewsituationen. De studerende blev dermed medskabere af fokus i evalueringen.

Observationer

Metoden observationer inddrages for derigennem at få et udefra - ind perspektiv på det, som sker i interaktionen mellem de studerende i processerne (interventionen). Med henblik på at få et tilstræbt objektivt perspektiv bad jeg en kollega, som ikke kender til hverken faget, det teoretiske

grundlag, de studerende eller processerne om at observere en undervisningsproces, der involverede en 'leg'. Introduktionen til kollegaens observationer var primært baseret på den teoretiske forståelse med fokus på, hvordan det vil kunne komme til udtryk i interventionen. Derudover, var observationen op til kollegaens blik på det, som skete undervejs. Hensigten var at generere observationer, der ikke var influeret af min forforståelse og indforståethed. Observationerne blev foretaget ved at følge de studerendes handlinger i processen og var baseret på aflæselige træk ved situationen, deltagernes interaktion og sociale miljø (Brinkmann 2020)

Egne observationer med feltnoter baseret på stikord

Ved en afsluttende begivenhed i forløbet italesatte de studerende i forbindelse med den mundtlige evaluering af modulet deres perspektiver på og oplevelser af undervisningen og anvendelsen af leg og kreative processer. I evalueringssituationen valgte jeg at lave stikord, der kunne fastholde det sagte og mit umiddelbare indtryk. Efter endt undervisning udbyggede jeg mine feltnoter og rekonstruerede de studerendes udtalelser ved hjælp af stikordene og ud fra min hukommelse. Dermed fremstår et 'jeg' i feltnoterne, som afspejler de studerendes førstepersonsoplevelser. Jeg er bevidst om, at sådan en rekonstruktion er min fortolkning af de udsagn som de enkelte studerende fremsagde på dagen og derfor ikke nødvendigvis er gengivet korrekt. De udbyggede feltnoter blev til ud fra min bestræbelse på at være så nøjagtig som muligt for at få kernen i udsagnet fastholdt. Ulempen ved at rekonstruere noter efter undervisningen, er den påvirkning min fortolkning og hukommelse kan have for detaljerne og vil dermed give en mulig fejlmargen i de enkelte udsagn (Brinkmann 2020).

Analyse af data og behandling af empirien (punkt 8)

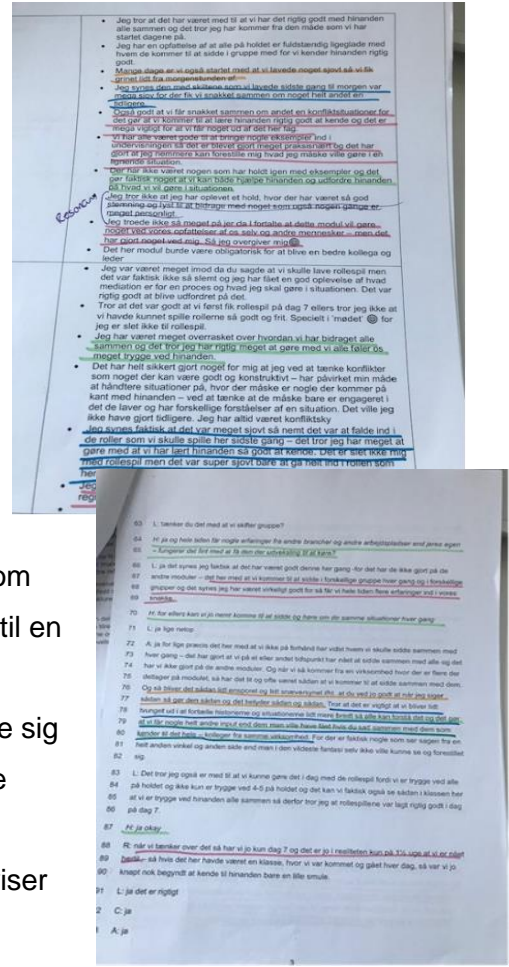
Min analysestrategi har taget afsæt i en tydelig introduktion til mit fokus og valg af kontekst for min undersøgelse.

Generering af empiri er indledningsvis præget af en deduktiv tilgang, idet valget af teorier og teoretisk informerede begreber om leg, kreativitet og samskabelse har været det formende for at identificere, hvilke teoretikere der kunne bringe interessante perspektiver på den empiriske problemstilling, jeg erfarede om, hvordan resonans og læring kan øges i undervisningen, og til antagelsen om at leg, kreativitet og samskabelse kan virke som redskab hertil. Disse teoretiske begreber har givet anledning til en tekstnær læsning af alt det empiriske materiale. Materialet er meningskondenseret ved at anvende farvekoder, der knyttede sig til de teoretiske begreber. Hver farvekode har i den tekstnære gennemlæsning af hhv. observationer, feltnoter og fokusgruppeinterview, repræsenteret et teoretisk begreb og viser dermed de udsagn i materialet, der i min optik understøtter teorierne (altså en deduktiv læsning).

Dernæst har jeg lavet endnu en nærlæsning og bearbejdning ud fra en induktiv tilgang, hvor jeg har været optaget af det som ikke bliver teoretisk tematiseret ud fra de udvalgte teorier. Hvilket betyder, at jeg har fokuseret på det som *ikke* blev farvekodet og mellem linjerne på det farvekodede, for at undersøge, hvilke tematikker, der dukker frem i den forbindelse, og hvordan dette induktive greb kan bidrage med perspektiver på min undersøgelse. Her kommer eksempelvis 'betydningen af relationer' og etablering af 'et trygt rum' som væsentlige tematikker, der træder frem.

Metodiske overvejelser

Denne undersøgelse foregår i min egen kontekst, hvor jeg undersøger et felt bestående af egen praksis og didaktik, med en stor andel af studerende jeg kender fra tidligere moduler. Det betyder med at mit felt for denne forskning og analyse af data vil være influeret af egen forståelse, hvilket bevirker en bevidsthed hos mig i undersøgelsen om at jeg kan være indforstået og 'blind' overfor de resultater der fremkommer og hvad der tolkes i situationen. Jeg skal i min analyse være opmærksom på min nærhed og distance til forskningsfeltet. (Brinkmann 2020) Vigtigt når der



undersøges i egen praksis at forholde sig refleksivt til egne erfaringer og med afsæt i det udvikle sin viden og indsigt på det grundlag. (Brinkmann 2020)

I den pragmatiske forståelse vil jeg derfor kun kunne komme frem med nogle kvalitative gæt (Abduktion) i min analyse, idet min analyse og den viden, der fremkommer, ikke vil og kan være værdifri, da den er baseret på min fortolkning. (Egholm 2014) Det fænomen som jeg undersøger – oplevelsen af resonans er et socialt fænomen, hvor forståelsen indebærer et processuelt blik med fokus på, hvordan det opstår med en bestemt betydning. (Egholm 2014)

Dertil kommer overvejelser omkring det didaktiske i tilrettelæggelsen af undervisningen, hvor inddragelse af legen som redskab i læringsrummet, har til formål at bidrage til at de studerende kan give slip og være med i legen uden bedømmelse og vurdering.

Etiske overvejelser

Fra start på dette modul har jeg været meget tydelig overfor de studerende med at introducere dem til at de indgår i min undersøgelse og dermed er min empiri i forbindelse med, at jeg er i gang med en masteruddannelse. Mit fokus i undersøgelsen er min nysgerrighed på, hvad der kan opstå i samspillet mellem de studerende og mellem studerende og underviser. Mit primære fokus er dermed på, hvordan jeg kan styrke min facilitering af undervisning med ekstra opmærksomhed på skabelse af læringsrummet og betydningen af inddragelse af leg og kreative processer. Det er vigtigt at være tydelig omkring, at de studerende indgår i mit forskningsprojekt og at de på den måde er bevidste om anvendelse af den fremkomne data og den feedback der ligger i samspillet og at det er mig som underviser og interventionen der er i fokus og ikke den enkelte studerendes deltagelse. Forskningsetik i denne sammenhæng tager afsæt i at interaktionen og deltagelsen foregår ordentlig og er funderet i en gensidig respekt for hinanden og en mulig forbundethed mellem de studerende og mig som underviser, i øvrigt har de enkelte studerende tilkendegivet deres ønske om aktivt at bidrage til min undersøgelse. (Brinkmann 2020)

Teori

Det teoretiske afsnit vil definere undersøgelsens to teoretiske universer, der har hvert sit afsæt i de to underspørgsmål som stilles til problemformuleringen.

Til det første teoretiske univers udfolder jeg relevante teoretiske perspektiver, der har til formål at beskrive den intervention, der sker i læringssituationen, beskrevet gennem begreberne leg, kreativitet og samskabelse. Jeg har primært valgt Thorsteds forståelse af leg og kreativitet som tilgang til at gribe det som sker mellem mennesker i processerne, tilført perspektiver fra Darsø og

Robinson. Dette perspektiv inddrages for at operationalisere anvendelsen af leg og kreativitet i undervisningen. Samskabelse er som begreb ikke veldefineret, men handler om et begreb der bredt rammesætter den måde vi arbejder sammen på (Krogstrup 2017). Jeg udfolder samskabelsesbegrebet mere konkret gennem Krogstrup og knytter det til denne undervisningskontekst, hvilket Krogstrup også beskriver med at samskabelse formes og konstrueres i den enkelte kontekst. (Krogstrup 2017)

I det andet teoriunivers bringer jeg teoretiske forståelser i spil med fokus på at beskrive det, som sker i mødet mellem mennesker og som kan antages at være effekten og udbyttet af disse processer, hvilket er centreret omkring begreberne resonans og læring. Til beskrivelse af resonansbegrebet, anvender jeg primært Hartmut Rosa med enkelte tilføjelser fra Mads Hermansen. Læringsforståelsen udfoldes gennem Hermansens og Deweys perspektiver.

Det første teoriunivers

Leg som middel til læring

Ann Charlotte Thorsted har forsket i hvilken betydning inddragelse af leg har for vores samarbejde og læring i det hele taget og som middel til at styrke læringen. Thorsted (2013) mener, at leg kan hjælpe os til at udfolde vores kreativitet og fantasi. Dette perspektiv finder jeg yderst relevant idet hun påpeger, at leg ikke handler om den 'barnlige' leg, men derimod en 'voksen' leg der har relevans og potentiale (Thorsted 2013). Thorsted introducerer leg som en social teknologi der har til formål at skabe bevidsthed og bevidsthedsskifte og forbinde os med hinanden for gennem en given udfordring at forholde os til et emne og hinanden gennem en social proces (Thorsted 2013). Legen kan dermed blive en åbning for refleksion og ny læring, idet legen bidrager med glæde, energi og engagement hos deltagerne, hvilket medvirker til at gøre dem parate og motiveret for at indgå i dialoger, der styrker refleksion og læring. Legen kan iflg. Thorsted (2013) kan være en fysisk aktivitet, og måske et glædesudbrud, men ofte handler legen om det som sker på det usynlige plan og som sker i mødet mellem mennesker. Hun påpeger, at når vi får lov til at lege, slipper vi taget på normer og positioner og giver os selv lov til ikke at have styr på det hele, hvilket er med til, at vi samtidig bliver mere åbne over for, hvad der måtte komme frem undervejs. Det kan give et 'frirum' for de studerende der kan sætte tankerne fri og styrke refleksionen. Det kræver dog, at legen bliver rammesat gennem en tydelig proces, hvilket gør det let for de studerende at være i denne 'leg' uanset hvem man er (Thorsted 2013). Legen kan som middel være den udløsende faktor for, at deltagerne får givet slip på det kendte og er villige til at udforske både den tavse viden og den kendte viden. Legen har en kollektiv opbyggende funktion i sig, hvilket er med til at gøre anvendelsen af leg relevant i mange sammenhænge og i mange former som er blevet udviklet og

udfoldet gennem årene (Thorsted 2013) Formålet med at bringe legen ind i organisatoriske kontekster er at skabe andre perspektiver og åbninger for noget nyt. Relevansen af leg i organisationer har en betydning idet vi gennem årene iflg. Thorsted (2013) er blevet til *personorienterede professionelle*, hvor vi i mødet med den anden og vores omgivelser, agerer empatiske, lyttende, åbne og imødekommende. For at kunne tænke nyt, være eksperimenterende og have modet til at bryde med det kendte så skal vi føle os trygge i fællesskabet og det kan legen medvirke til skabe (Thorsted 2013).

Vigtigt er det for at understøtte rummet for legen at der er en tydelig ramme, der handler om en form for forventningsafstemning, der går på hvorfor, hvad og hvordan. (Thorsted 2013) Det er betydningsfuldt at være opmærksom på at inddragelse af leg skal være respektfuld og være tilrettelagt og planlagt i den konkrete kontekst og have et tydeligt sigte. Eksempelvis, hvorvidt den er tænkt som underholdning eller som en del af en proces (læringsproces eller organisatorisk proces) ifht. hvordan udfaldet skal anvendes. Legen anses som engagerende i denne sammenhæng og vil være kendetegnet ved at have en relevans til konkrete situationer og samtidig være med til at styrke handlemuligheder og motivation hos den enkelte (Thorsted 2013).

Legen bliver dermed i Thorsteds forståelse et middel til at skabe rum for læring, der kan bidrage til at styrke deltageres relationer og kendskab til sig selv og andre (Thorsted 2013). Et relevant perspektiv for anvendelse af leg i en undervisningskontekst, hvor der er et relationelt samspil, er det som Thorsted omtaler som et 'legefællesskab'.

Citat " Vi ved i dag, at det er afgørende for skabende processer, at der som det første etableres et trygt og tillidsfuldt forhold deltagerne imellem, så man tør sætte sig selv på spil og i stand til at frisætte sig den vanetænkning, der ellers kan være hindrende for de nye idéers opstående. En væsentlig forudsætning for at skabe nyt under organisatoriske processer er en fælles indsats, som har sit afsæt i en respektfuld og empatisk atmosfære, som Darsø også udlægger det. Det kræver mod at være i kreative/innovative processer." (Thorsted 2013).

Kreativitet som proces

Leg og kreativitet er som begreber meget tæt forbundet i Thorsted forståelse og anvendelse af leg. Darsø definerer kreativitet som "evnen til at lege med idéer, tanker, muligheder og materialer" (Darsø 2019). Kreativitet inddrages i mange teoretiske perspektiver, hvilket medvirker til at kreativitet har en meget bred anvendelse og definition. Tanggaard nævner, at kreativitet ikke kan forceres, men handler om at skabe kreative brud, så vi tænker anderledes og bryder med det kendte og ikke mindst, at vi har modet til at bevæge os på kanten af det vi kender (Tanggaard

2012). Kreativitet kan dermed i denne sammenhæng blive forstået som den kreative proces, der agerer som en form for 'driver', der kan være med til frembringe ny viden og hjælpe os til at se nye sammenhænge. Det er muligt gennem kreative processer at finde kreativiteten inde i os selv og slippe vores kreative potentiale løs i og dermed styrke vores forståelse af egne evner og færdigheder.

Legen kan anskues som et middel eller en ramme, der kan medvirke til at styrke vores kreative evner, idet vi gennem legen kan udfolde vores fantasi og kreativitet (Thorsted 2013) og dermed kan bidrage til forløsning af både vores individuelle og kollektive potentiale. Inddragelse af kreative processer i undervisningen handler om at vi inddrager leg for at skabe brud på det kendte, dermed bliver leg og kreativitet bliver tæt sammenkoblet og på sin vis hinandens forudsætninger i en samskabende proces. Thorsted nævner at kreative processer gerne skal være motiveret af et ønske om at aktivere nye perspektiver hos deltagerne og dertil kan være relevante at arbejde ind i for at finde mulige løsninger på en konkret udfordring, men at den kreative proces skal have motivationer der går i begge retninger (Thorsted 2013).

Samskabelse som proces

Samskabelse som begreb har til formål at styrke opmærksomhed på, hvordan interaktion mellem ligeværdige aktører i processer, i fællesskab kan bryde med tanken om, at der findes én løsning – én forståelse (Krogstrup 2017). Derudover knyttes samskabelse til begreberne Co-creation og co-production. Samskabelse rækker ud over mere end at skabe dialog og involvere deltagere og er dermed ikke kun en rationel og teknisk handling, der kan tilrettelægges efter. Samskabelse som begreb formes og konstrueres forskelligt alt efter den givne kontekst. I denne kontekst bliver samskabelse relevant, idet den rummer involvering og skabelsen af noget i fællesskab. Her kan være tale om nye perspektiver og viden, der træder frem gennem involverende processer med deling af erfaringer og perspektiver fra de andre på holdet (Krogstrup 2017). Ved at fokusere på og tilrettelægge undervisningen, så involvering og indflydelse er en vigtig og central del af processen, kan forandringer og forståelser ske og styrkes gennem aktiviteter forstået som nye handlemåder, der kan bidrage til nye typer af erfaring (Krogstrup 2017). Samskabelse bliver i en undervisnings kontekst afhængig af inddragelse af de studerendes bidrag af erfaringer og perspektiver, hvilket er afgørende idet de skal tilføre og udfylde den ramme som legen og kreativiteten bidrager med. De samskabende interventioner kræver, at der tages afsæt i den enkeltes styrker og muligheder fremfor begrænsninger, hvilket kan være medvirkende til, at den enkelte bliver styrket og får en positiv selvforståelse, der medvirker til øget selvindsigt og styrkede kompetencer (Krogstrup 2017). Deltagerne på holdet med Coaching og konflikthåndtering har potentialet for at initiere samskabende processer, idet de har en vis erfaring fra praksis og de kan bidrage med deres

erfaringer som studerende og dertil kommer ikke mindst deres kendskab til hinanden. Det er de didaktiske overvejelser i tilrettelæggelsen, der skal skabe læringsrummet, hvor samskabelsen kan opstå og de studerende kan få perspektiver på egne og andres handlinger i praksis. Med det som afsæt kan samskabende processer være med til øget læring, styrke relevansen af indholdet og være meningssskabende for de studerende. Det er gennem den proces der initieres, at rammen for involvering og samskabelse etableres (Krogstrup 2017).

Det er dog vigtigt at have in mente at tilrettelæggelsen af den didaktiske ramme i undervisningen er afhængig af at de studerende deltager aktivt deri, da det er hele forudsætningen for at der kan ske samskabelse og dermed udveksling af viden og perspektiver.

Det andet teoriunivers

Læringsprocessen

Mads Hermansen er optaget af læring med en opmærksomhed på, at der er ydre forhold, der kan påvirke læring, og at læring handler om en person, en mulighed for læring og en mulig retning for læringen, hvilket leder hen til potentialet i de mange elementer, der anvendes i facilitering af læringsprocesser. Hermansen påpeger, at læring altid foregår som resultat af noget som skaber spænding eller ubalance, det har stor betydning for, at læring kan foregå, at der er resonans, forståelse eller lydhørhed (Hermansen 2001). Hermansen anser konfrontation som et konstruktivt møde mellem underviseren og den studerende i dennes nærmeste udviklingszone, der medvirker til at udfolde viden og styrke relationerne. Dog kan en konfrontation, hvori der er manglende forståelse for eller deltagelse i interventionen, virke som en barriere for læringen. Hermansen påpeger at læringsrummet handler om spejling og resonans, der har sit afsæt i et emotionelt samspil, hvor den enkelte er emotionelt orienteret mod den anden, en form for udveksling eller spejling i relationen. Begrebet resonans bliver ifl. Hermansen sat lig med forståelse, der har sit afsæt i, at vi emotionelt er orienteret mod hinanden i en følelsesmæssig genspejling og en følelse af at blive forstået og mødt. I en læringskontekst handler det om at skabe nødvendig frustration, der kan bidrage til optimal læring hos den enkelte (Hermansen 2001). Dette perspektiv kan knyttes til begreberne leg og kreativitet og samskabelse idet der tales om skabe noget sammen i Thorsteds beskrivelse af legefællesskabet, hvor de studerende kan udfolde deres kreativitet og skabe brud på det kendte og få nye perspektiver (Thorsted 2013; Tanggaard 2012).

Læring med afsæt i Dewey

Deweys læringsbegreb er pragmatisk forankret, hvilket kommer til udtryk, idet læringsbegrebet bliver anset som en fremadskuende proces, der kan associeres med refleksion på tidligere handlinger og oplevelser (Elkjær 2005). Dermed bliver erfaringsbegrebet og udvikling af erfaring centralt i Deweys definition af læring, hvor han konkret formulerer læring som værende en kontinuerlig rekonstruktion af erfaring (Elkjær 2005). Ud fra et pragmatisk perspektiv på læring igangsættes læring, når der brydes med de vante rammer, ens eksisterende betydninger bliver udfordret og der opleves en usikker situation, og som opfordrer til refleksion og udforskning af ens tænkning. Dewey anså kernen i menneskers læring og tilegnelse af viden for at være opøvelse af en evne til at ræsonnere 'intelligent' og til at handle efterfølgende – hvilket blev defineret som 'Learning by Doing'. I Deweys perspektiv får tænkning en central position, idet han mener at tænkning fungerer som en metode til at genere hypoteser, der har sit afsæt i praksis og denne anvendelse af hypoteser som eksperimentelle handlinger kan styrke vores læring og kan være medvirkende til at skabe en bedre verden (Elkjær 2005). Dertil påpeger Dewey også, at udforskning som en del af det at lære omfatter en villighed til at engagere sig for at udrede det usikre, det vante og kendte, via udforskning som middel til at reflektere og blive klogere på de tidligere gjorde erfaringer som er af betydning for at handle i nutiden (Elkjær 2005). Dewey anså læring som et vigtigt element for det at blive til som menneske, hvor metoden udforskning, kritisk eller refleksiv tænkning er med til gennem interaktion at skabe og forme vores liv. Det er en gensidig dannelse af mennesker og omgivelser og kan ændre både, hvad man erfarer og hvordan man erfarer (Elkjær 2005). Læring bliver dermed i denne sammenhæng koblet til en bevægelse, der sker ved at ændre deltagerens position (Elkjær 2005), hvilket bliver omdrejningspunktet for den enkeltes læring og tilegnelse af viden med fokus på individets mentale parathed i læreprocessen i den givne situation.

Resonans og læring

Hartmut Rosa arbejder med læring ud fra et resonansbegreb, der er interessant som perspektiv på det at forstå det som opstår mellem mennesker specielt i en læringssituation. Resonans sætter fokus på det som skabes i vores relationer, hvilket han definerer som relations resonans (Rosa & Endres 2017). Det tidspunkt, hvor der i læringssituationen opleves, at tingene går op i en højere enhed, beskriver Rosa med afsæt i sin fænomenologiske forståelse som tidspunkter, hvor det 'sitrer' eller 'knitrer' (Rosa & Endres 2017). Resonansbegrebet favner både stemninger af positiv og negativ karakter, som opleves i forbindelse med samspil og læring. Det er interessant, hvordan Rosas opmærksomhed på det som sker i samspillet, kan bidrage til en forståelse af, hvordan man

kan beskrive og forstå hvorfor 2+2 kan give 5. Altså det som sker mellem mennesker i den enkelte situation. Rosa definerer det således:

Citat *"Det som jeg i min forskning nok altid har været allermost optaget af, er alt det, som man ikke lige umiddelbart kan 'gribe' eller 'kapere'. (...) Hvor der er en helt særlig intensitet eller energi, en følelse af lykke, som vi ikke oplever ellers. Det er den tilstand, jeg kalder resonans,"* (Interview med Rosa ved Tulinius).

Resonans kan opleves mellem mennesker og ting – det handler om at sætte tanker i gang og være åben og imødekommende over for det som der måtte ske/opstå. Vi har brug for det som Rosa (2020) kalder for *'det ukontrollerbare'* i situationen for at opleve resonans i forhold til andre mennesker. Resonans udvikles iflg. Rosa, når vi deltager i noget ukendt, som kan virke frustrerende, måske ligefrem irriterende, noget som udfordrer os, men hvor vi giver slip på kontrollen og befinder os i det ukontrollerbare (Rosa 2020). Resonans skal forstås som en åbenhed overfor det uventede, hvilket eksempelvis sker i mødet med en anden, der måske er ens modsætning. Rosa (2020) påpeger, at vi ikke kan komme i resonans med en, som altid giver os ret eller har samme mening som en selv, da det mere bliver et ekko af relationen. Dette samspil mellem mennesker er i Rosas (2020) perspektiv med til at kalde på os. da vi ikke kan få fuldkommen greb om situation og derfor er nødt til at handle i nu'et. Vi søger det ukontrollerbare og uberegnelige i vores 'forhold' til og samspil med andre, hvilket medvirker til, at vi forfiner vores relationskompetencer i de resonante samspil og dialoger.

Perspektivskifte kan være med til at gøre læring tydelig. Rosa mener, at *"Resonans gør ligefrem læring hørbar"* (Rosa & Endres 2017), hvilket han blandt beskriver med, at det i en læringsituation kan 'knitre' eller 'sitte' i rummet. Det kan eksempelvis være *'det spiller godt'* eller det er som at *'være på bølgelængde'*, hvilket beskriver den samklang, der kan opstå, når man responderer på de mennesker og de processer som man er en del af. I en undervisningskontekst kan det være med til at beskrive den lydhørhed, der kan tænkes ind, når undervisning skal tilrettelægges og afvikles.

Analyse

Analysen er opdelt i to afsnit, der hver har fokus på de to valgte teoriuniverser, som har sit afsæt i underspørgsmålene fra min problemformulering. Intentionen med analysens struktur er at få udfoldet empirien i relation til teorierne for, dermed at få et større indblik i, hvordan facilitering af undervisning med inddragelse af leg og kreativitet kan tilrettelægges, så de studerende oplever anvendelse af leg og kreativitet som understøttende for deres oplevelse af resonans og læring.

Dertil er intentionen om at kunne definere eller synliggøre principper eller konkrete tiltag, der kan indtænkes i faciliteringen af undervisning fremover.

Analyse i relation til første undersøgelsesspørgsmål og teoriunivers

Denne første del af analysen tager afsæt i det første teoriunivers, hvor begreberne leg, kreativitet og samskabelse kobles til empirien for at finde perspektiver på, hvorvidt tilrettelæggelse af undervisning med fokus på anvendelsen af leg og kreativitet i en samskabende proces kan understøtte de studerendes læring. Etablering af og facilitering af læringsrummet og legefællesskabet har betydning for, hvordan de studerende byder ind i de samskabende processer og at der er en tryk og tillidsfuld atmosfære blandt de studerende (Thorsted 2013). Jeg har noteret et udsagn i mine feltnoter fra en studerende *"Jeg har en opfattelse af at alle på holdet er fuldstændig ligeglade med hvem de kommer til at sidde i gruppe med for vi kender hinanden rigtig godt"* (Bilag 3 - s.2). Dertil nævner en deltager i fokusgruppe interviewet *"vi får en eller anden form for tryk ved hinanden og så man hopper lidt mere uden for boksen..."* (Bilag 1 - linje 40-42). I disse to citater påpeger de begge vigtigheden af, at der er et tryk rum som understøtter Thorsteds perspektiv om, at etableringen af et tryk rum er et fundament for at inddragelse af leg og kreativitet i undervisningen kan ske. Den ene påpeger endda, at trykheden rækker til alle deltagere på holdet, da det ikke opleves vigtigt 'hvem de kommer til at sidde i gruppe med'. Det er i tråd med at en deltager i fokusgruppe interviewet nævner *"at vi kommer til at sidde i forskellige gruppe hver gang og det synes jeg har været virkelig godt for så får vi hele tiden flere erfaringer ind i vores snakke"* (Bilag 1 - linje 67-69). At deltage i mange forskellige sociale konstellationer kan altså medvirke til at øge trykheden. Samtidigpeger det sidste citat på at det virker 'godt', at der er mulighed for udveksling af erfaringer med mange forskellige.

Når de studerende har taler om at 'sidde i grupper sammen' og 'hoppe uden for boksen' relaterer de til faciliterede processer, hvor legen inddrages i opstarten af dagen og kontinuerligt gennem modulet. Det viser sig at være et middel til at få skabt tryk rum for læring, hvilket italesættes i de studerendes evaluering på modulets sidste dag. Dertil kommer vigtigheden af, at trykheden og kendskabet til hinanden vedligeholdes undervejs gennem modulet. Det sker ved kontinuerligt at introducere forskellige lege til dem, hver gang de mødes, hvilket har til hensigt at gøre dem fortrolige med leg og det som legen kan. Jeg noterer i feltnoterne at en studerende sagde: *"mange dage er vi startet med at lave noget sjovt, så vi fik grinet lidt fra morgenstunden af"* (Bilag 3 - s. 1). Her bliver 'noget sjovt', legen tilrettelagt som introduktionen for dagens indhold og bidrager til, at de studerende får 'grinet' og 'mødt' hinanden på en ny og uventet måde. Det er hvad Thorsted (2013) beskriver som en social teknologi. Det handler ikke om en bestemt metode, men derimod om et

bevidsthedsskifte som kan forbinde os med hinanden, hvilket kan ses som overensstemmende med intentionen med inddragelse af leg som start på dagen.

Variationen af lege der anvendes kan dermed anskues som medvirkende til at styrke kreativiteten, der via kreative processer bidrager til de studerendes evne til at lege med tanker, muligheder og idéer (Darsø 2019). Denne oplevelse understøttes af de studerende evne til at se ud over egen praksis som en studerende siger i fokusgruppe interviewet: *"Det kan blive sådan lidt ensporet og lidt snæversynet ifht. at du ved jo godt at når jeg siger sådan så gør den sådan og det betyder sådan og sådan."* (Bilag 1 - linje 77-78) og en anden siger, *"der er faktisk nogle som ser sagen fra en helt anden vinkel og anden side end man i den vildeste fantasi, ikke selv ville kunne se og forestille sig"* (Bilag 1 - linje 80-81). Her nævner de specifikt, at de finder det vigtigt at få andres perspektiver og blive udfordret på ens forståelse og forestillingsevne (med 'vilde fantasier'), fordi egne idéer kan blive 'ensporede' og 'snæversynede'.

Thorsted fremhæver Rollo Mays forståelse af kreativitet som noget der sker i samspillet mellem en selv og verden (Thorsted 2013). Kreativitet bliver dermed til en samskabende proces, hvor vi lytter til atmosfæren i rummet, relationerne og det som situationen *'kaldet'* os til at gøre. Men henblik på at tilrettelægge undervisning, så vil denne opmærksomhed være afgørende for, hvordan de studerende vil opleve anvendelsen af kreativitet. En deltager taler om dette i fokusgruppe interviewet *"Tror at det er vigtigt at vi bliver lidt tvunget ud i at fortælle historierne og situationerne lidt mere bredt så alle kan forstå det"* (Bilag 1- linje 78-79). Her kommer den studerende ind på at vedkommende oplever, at de gennem legen skaber en beskrivelse af en situation, som andre kan bedre forstå og koble sig på. Hertil viser legen sig at kunne bidrage til det kreative element og dermed være midlet til at skabe rum for nye perspektiver og styrke interaktionen mellem de studerende.

I observationen af legen lægger min kollega mærke til følgende: *"Midt i denne øvelse virker gruppens deltagere trygge ved øvelsen og de lever sig ind i legen (...) Nu begynder de virkelig at indtage deres roller og det ligner faktisk et rollespil"* (Bilag 2 – s. 6-7). I disse to observationer bliver det tydeligt, at de studerende lever sig ind i legen og sammen får rollerne i legen til at udspille sig, hvilket iflg. Thorsted (2013) giver udtryk for, at der er plads til at møde hinanden i legen og at legen kan anskues som et frirum. Det betyder at leg udfoldes via samskabelse, idet legen udelukkende er et udtryk for en ramme for 'Hvad skal vi lege?', og at legen faciliteres, så det er de studerende, der udfylder legen med deres bidrag. Derved opstår en samskabende proces som handler om interventionen og ikke nødvendigvis om løsning af en konkret problemstilling. Derimod skabes der gennem legen nye perspektiver på og indsigt i egen situation.

Denne indsigt udvikles gennem samskabelsen og de kreative interventioner, som legen bidrager med, hvilket kan beskrives som, at det giver de studerende et frirum (Thorsted 2013), hvor der er plads til at møde hinanden i en ramme som legen definerer og kreativiteten udfylder. Det er de studerende der ved at bidrage med egne historier og perspektiver, derigennem bliver der skabt noget fælles. Legen bliver i den henseende rammen, hvor de studerende bliver guidet ind i og hvor de inviteres til at 'lege' med og bidrage med deres perspektiver, uanset om det er faglig eller relationelt relevant. Leg medvirker til at skabe et frirum som Thorsted beskriver det:

"Vi har brug for leg. Legen som et frirum. Et socialt sted hvor vi kan grine sammen, være alvorlige sammen, være sammen på en anerkendende og ligeværdig måde. Gøre ting sammen i en fælles sags tjeneste" (Thorsted 2013)

Den oplevelse beskriver en studerende mere konkret i evalueringen den sidste dag. Jeg noterede i mine feltnoter: *"Det er slet ikke mig med rollespil, men det var super sjovt bare at gå helt ind i rollen som hende, der skulle få det hele på ud på et sidespor"* (Bilag 3 - s.2). Her har den studerende fået en oplevelse af legen som en måde at komme ud af det vante og kendte, hvilket har givet hende en positiv oplevelse, der har medvirket til at styrke hendes tiltro til, at hun kunne indtage denne rolle og gøre noget gennem legen. Krogstrup beskriver denne proces som, at den studerende oplever at blive 'empowered' eller får styrket sin Capacity Building, hvilket handler om at få mobiliseret den enkeltes ressourcer og kompetencer gennem samskabelse (Krogstrup 2017).

Legen er rammen, hvor det er de studerendes kreativitet, der fylder legens ramme ud med det som de 'finder' på, har erfaring med og har fantasi til, som dermed udfoldes i legen, hvilket iflg. Thorsted (2013). Det at give slip og lade sig lege med kræver en tryghed mellem de studerende *"når vi har en eller anden form for tryghed ved hinanden så hopper man lidt mere uden for boksen"* (Bilag 1 - linje 41-42) Her nævner den studerende konkret, at det, at de har en tryghed ved hinanden gør, at de tør bevæge sig ud i det ukendte og vante.

Anvendelse af leg og kreativitet i undervisningen kan kun have et meningsfuldt formål, hvis de studerende bidrager ind i processerne. Dermed kan samskabelse anskues som værende en forudsætning for, at der kan opstå læring og udveksling af viden, idet leg kan ikke skabes og udfoldes uden de studerendes deltagelse, dermed bliver der et øget fokus på at få etableret konteksten for deltagelsen af de studerende. Det samskabende element skal dermed etableres med henblik på at få skabt kendskab til hinanden og få styrket relationerne til hinanden. En udtalelse fra en studerende, som jeg har noteret i mine feltnoter, lyder: *"Godt at vi har fået snakket sammen om andet end konfliktsituationer for det gør at vi kommer til at lære hinanden rigtig godt at kende og det er megavigtigt for, at vi får noget ud af det fag her."* (Bilag 3 – s. 2). De studerende beskriver dermed, at kendskabet til og relationerne til hinanden, er betydningsfuld for deres læring.

understøtter interaktionen og bidrager til at skabe et fællesskab som Thorsted omtaler som et legefællesskab der handler om en samskabende proces, hvor alle bidrager og er aktive deltagere (Thorsted 2013).

Anvendelsen af leg som opstart til den enkelte undervisnings dag, hvor de studerende gennem en kreativ proces 'mødes' og får talt sammen på kryds og tværs påtales af en studerende noteret i mine feltnoter: *"det har været med til at vi alle har det rigtig godt med hinanden og det tror jeg kommer fra den måde som vi har startet dagene på"* (Bilag 3 - s. 2) det nævnes tillige af en deltager i fokusgruppe interviewet: *"Det har virkelig været godt for vi får hele tiden nye erfaringer ind i vores snakke"* (Bilag 1 - linje 67-69). De studerende sætter her ord på, at inddragelsen af leg og kreative processer i undervisningen har påvirket deres læring. Det kommer der nogle perspektiver på af deltagere i fokusgruppe interviewet: *"Selve læringen kommer ikke ind på samme måde når vi bare sidder på en stol og lytter på en hel dag (...) vi kan altså ikke huske noget som helst – da er det meget bedre at vi laver noget og får snakket sammen og selv er i spil."* (Bilag 1 - linje 266-269). Her nævner den studerende, at den involvering og deltagelse som legen og de kreative processer bidrager med, er med til at styrke deres læring.

Dertil kommer en opmærksomhed på, at anvendelse af leg og kreative processer skal tilpasses til konteksten og de pågældende studerende. Krogstrup påpeger, at samskabelse er menneskeorienteret, og at der skal tages udgangspunkt i de mennesker som involveres og deres situation og tilpasses den enkelte kontekst (Krogstrup 2017). Dertil påpeger Krogstrup, at samskabelse skal have et afsæt, som skaber genklang i de mennesker som deltager og deres forestillinger, og bidrage til at skabe mening, motivation og engagere dem i processen. Det vil konkret få den betydning at anvendelse af leg og kreativitet skal tilpasses både ifht. legen, de studerende og det samspil som er på holdet og ikke mindst den faglige kontekst for at skabe aktiv deltagelse i de kreative processer for, dermed at skabe rum for læring. Konkret nævner en studerende i fokusgruppe interviewet vigtigheden af møde hinandens forskelligheder gennem samskabelse: *"Det giver en større forståelse for hvordan personer der er den diametrale modsætning kan reagere og forstå ting, så hvis jeg skal rykkes i min grundvold, så ved jeg godt hvem jeg skal gå til ifht. hvad jeg tænker er den oplagte løsning og så ved jeg hvem jeg skal gå hen til for at få noget andet end det jeg selv kan se. Den mulighed har man og om man gør det eller ikke gør det er op til den enkelte men muligheden er der fordi vi har den viden omkring hinanden som vi har."* (Bilag 1 - linje 216-220). Det som den studerende peger på er, at de gennem deres relationer og kendskab til hinanden oplever at have en tryghed i, at kunne sparre med hinanden om mulige udfordringer som de måtte have, De har dermed mod på og er åbne over at

andre perspektiver end deres egne, de søger dermed efter brud med det kendte, hvilket kræver en tillid til hinanden.

Samskabelse kan i ovenstående have sit fokus på de studerende og hvordan de interagerer, men i facilitering og tilrettelæggelse af undervisningen er det underviseren, der didaktisk skaber rammen for de studerendes deltagelse og i udfoldelsen af den, sker en samskabelse mellem de studerende og underviseren. Det handler dermed også om, at det grundlæggende værdisæt, jeg som underviser har, påvirker og har indflydelse på, hvordan de studerende vil kobler sig på processerne og om de har tillid til mig som facilitator. Det skaber en opmærksomhed på vigtigheden af tilpasning og inddragelse af både rammesætningen af den generelle undervisning og den enkelte leg. Samskabelse har sit afsæt i fælles opgaveløsning som i en undervisnings kontekst i eftervidereuddannelse har fokus på videndeling og erfaringsudveksling kombineret med udvikling af viden i fællesskab. Specielt med vores RPL tilgang, der er fundamentet for vores tilrettelæggelse af undervisning med afsæt i 6 grundprincipper, hvor kombinationen af dem medvirker til at skabe rammen for læring og samskabelse (Bilag 4).

1. **Grundprincip: Oplevelser og erfaringer**
2. **Grundprincip: Passende forstyrrelse**
3. **Grundprincip: Udforskning**
4. **Grundprincip: Det gode eksempel**
5. **Grundprincip: Samarbejde**
6. **Grundprincip: Dialog**

En studerende italesætter det som: *"Det er jo også gennem legen at I rammer mange forskellige læringsstile og det er rigtig godt selvom vi er voksne"* (Bilag 1 - linje 145-146) og en anden siger: *"det er fordi I rammer så mange og så bredt i jeres læringsstile - jeg elsker tavle undervisning men jeg kan også godt lide det her med rollespil for min krop husker nemlig rigtig godt så I er gode til at ramme alle på en eller anden måde. Det gør at jeg lærer megagodt "* (Bilag 1- linje 162-165). Med afsæt i de studerendes perspektiver kan jeg antage, at tilpasning og anvendelse af leg og kreative processer, er lykkedes i denne sammenhæng, hvilket iflg. den studerende har understøttet deres 'læringsstile' og læringsudbytte.

Disse perspektiver på anvendelsen af leg i faciliterede processer kan anskues ud fra Thorsted perspektiv om, at anvendelse af leg er medvirkende til, at de studerende bliver sat fri og at deres relationer styrkes, hvilket kommer til udtryk gennem deres deltagelse (Thorsted 2013) Min kollega skriver i en observation: *"Jeg observerer at der er åbenhed overfor opgaven/det nye og at de er nysgerrige på hinandens historier/erfaringer med konfliktsituationer ved at spørge ind."* (Bilag 2 - s. 1) Det kan tyde på, at de har mod på at gå på opdagelse i legen ved at spørge ind til andres perspektiver og at de oplever en tryghed ved hinanden og i interventionen. At stille spørgsmål er en måde at få åbnet op for historierne, erfaringerne og fantasien, der kan give rollerne i legen karakter. Der sker noget gennem legen, idet de studerende hver især udfylder legen med deres

fantasi og kreativitet og på den måde spejler de hinanden. De studerende lader sig være til stede i legen og i den sammenhæng bliver der en oplevelse af at være i nu'et og at der skabes en genkendelighed med virkeligheden.

Legen bidrager her til at være en kreativproces, hvor fantasien og erfaringerne hos de studerende bliver sat fri og får de studerende til at være åbne over for hinanden, hvilket er med til at styrke deres relationer. Der opstår noget mellem dem. Min kollega observerer under legen: *"Legen bliver på denne måde rammesat i fællesskab"* (Bilag 2 - s. 2) Legen udvikler sig undervejs og bliver dermed skabt i fællesskab som eksempel observere min kollega en studerende der siger: *"Måske skal vi råbe og kaste med ting for at krydre konflikten"* (Bilag 2 - s. 3). Det er et eksempel på, at de studerendes fantasi og kreative input er med til at udfylde rammen for legen.

Analyse i relation til andet undersøgelsesspørgsmål og teoriunivers

Denne del af analysen tager afsæt i det andet teoriunivers der har sit fokus på hvordan de studerendes oplevelse af resonans kan medvirke til at styrke deres læring. Her forholder jeg Rosas resonansbegreb med Deweys læringsbegreb og kobler det til min undersøgelse, gennem udvalgte citater og observationer fra empirien. Formålet er at finde et muligt svar på min problemformulering med underspørgsmål.

Med resonans i fokus i undervisningen og dermed oplevelsen af at deltage i leg og kreative processer med henblik på at styrke læringen, så er der nogle perspektiver, der træder frem i empirien. Eksempelvis lægger min kollega i en observation mærke til de studerendes reaktion underintroduktionen af 'legen': *"De griner højt og laver sjov i starten, deres kropssprog signalerer at de i starten er lidt utrygge, men forsøger at udløse anspændtheden med grin"* (Bilag 2 - s.3). Det kan forstås som at de studerende laver en spejling af hinandens nervøsitet. De griner og laver sjov for dermed at være sammen i det ukendte og utrygge. Det kan være en oplevelse af, at de er i 'samme båd', der kan skabe tryghed og et sikkert rum for forandring, der medvirker til, at de reelt forholder sig til at gøre noget som træder uden for egen komfortzone Rosa & Endres 2017).

Resonans handler om forståelse og om at være orienteret mod den anden og dennes emotionalitet og det handler om relationer, en forbundethed mellem mennesker, hvilket Rosa benævner som relations-resonans (Rosa 2020).

Det kreative element i legen bliver til resonans, når de studerende genspejler hinanden og kobler sig på hinandens følelser og i fællesskab udfolder legen gennem egen fantasi, viden og perspektiver og kobler sig på den andens bidrag i legen. Som en studerende siger i fokusgruppe interviewet: *"Så om det var den ene eller anden der havde siddet der – det tror jeg ikke havde gjort"*

det store for os og hvordan vi reagerede (...)fordi vi havde aftalt at vi skulle vi bare give den gas og nu skulle vi dælme – virkelig udfordre ham” (Bilag 1-linje 25-27). Her er det tydeligt, at de studerende havde lavet en aftale om, hvordan de skulle handle i 'legen' for at give en realistisk oplevelse af en konfliktsituation og de konfliktende parter, for mediatorrollen.

Se opgavebeskrivelsen for mediationsøvelsen her:

Konflikten findes /skabes i gruppen

- I har til opgave at dele konfliktsituationer som I har oplevet for hinanden i gruppen.
- I skal i gruppen finde en frem til en konflikt som I taler igennem og/eller skaber/bygger videre på den iblandt jer.
- I skal have snakket konfliktprocessen igennem, så der er to personer i gruppen, der kan spille rollerne i konflikten.
- Derefter udvælger I en i gruppen som skal have rollen som mediator

Mediator skal mødes med mig sammen med de andre mediatorer og får en mere specifik information ifht. rollen.

Indlevelsen medvirker til, at legen udfolder sig gennem deres bidrag, perspektiver og interaktion – dermed bliver oplevelsen skabt sammen i fællesskab. Hertil kommer, at en studerende nævner, at det ikke har betydning for deres reaktion 'om det var den ene eller den anden, der havde siddet der', da deres relationer og kendskab til hinanden har dannet en tryghed, så der er en åbenhed over for alle, og det som den enkelte vil kunne bidrage med i legen. Rosa (2020) taler om at være åben for det uventede, hvilket også beskrives som det ukontrollerbare i mødet som i denne sammenhæng kan associeres med legen, som var delvist beskrevet, men blev udfyldt af de studerendes erfaringer for at simulere en virkelig situation.

I feltnoterne noterer jeg følgende kommentar fra en studerende ”Øvelsen med mediationen var rigtig god for der fik vi virkelig prøvet det af i praksis – det var meget realistisk som rollerne i konflikten blev spillet. Jeg blev på et tidspunkt grebet af situationen så jeg helt glemte at det var en rollespil” (Bilag 3 - s. 3). Her kan der være tale om, at den studerende oplever fænomenet relations resonans og at var det som de fik skabt sammen gennem legen. Rosa (2020) omtaler 'det at blive kaldt på' som en forudsætning for de hverdagsagtige resonanserfaringer, idet man, som han siger kan 'gribe ud efter en situation', men for at opleve resonans skal man også nås af noget udefra, noget ægte, der påvirker. I denne sammenhæng kan legen og det kreative element være med til, at de studerende 'når' og påvirker hinanden med deres bidrag og kreativitet for derigennem at lade sig 'kalde på' af hinanden og deres kendskab og tryghed i situationen – konteksten. Ud fra Rosas

betragtning om, at man ikke kan komme i resonans med én som altid giver en ret, så møder man gennem legen andre perspektiver end ens egne og kan opleve det ukontrollerbare i situationen. Her er man nødt til at være åben og respondere på det som kommer for dermed at udfolde legen i fællesskab som ramme.

Det samskabende kan dermed i Rosas optik beskrives som et forhold, hvor den anden part har sin egen stemme og har sin egen fri vilje eller karakter som bidrager med noget som er ukontrollerbart. Det er en responsivitet i interaktionen, hvilket dermed kan opleves som resonans. (Rosa 2020). En opmærksomhed skal derfor være på, at der skal være både enighed og uenighed til stede. Det vil sige både noget kontrollerbart og ukontrollerbart er en forudsætning i anvendelsen af leg og i mødet de studerende i mellem. På holdet, som jeg har undersøgt, har der været studerende, der kender hinanden rigtig godt og andre, der er nye. Dette forhold kan være med til at styrke interaktionen set i Rosas perspektiv, idet forholdet dermed opfylder forudsætningen for at opleve resonans. De studerende kommer ind på dette i fokusgruppe interviewet. *"For der er faktisk nogle som ser sagen fra en helt anden vinkel og anden side end man i den vildeste fantasi selv ikke ville kunne se og forestillet sig."* (Bilag 1 - linje 80-81) og *"de andre kan være med til at rykke en og de har mulighed for at skubbe til den enkeltes forståelse og opfattelse i en anden retning end hvad man selv kan se"* (Bilag 1 - linje 223-224) I disse citater bliver det meget tydelige tilkendegivet, at de lærer af hinanden, og at de medvirker til at rykke ved deres forståelser og perspektiver. De havde ikke fået en oplevelse af at blive skubbet til, hvis de udelukkende havde mødt andre med samme perspektiv som dem selv. Dette beskriver Rosa som grundlaget for at resonans kan opstå at de møder andre der både er enige og uenige. Som han siger: *"man kan ikke komme i resonans med én, der altid giver én ret og bekræfter én og som har samme mening som én"* (Rosa 2020) Der er derfor større mulighed for at opleve resonans når de møder forskellighederne ved hinanden.

Knyttes denne optagethed af resonans til læringsbegrebet og mere konkret til Deweys fokus på læring, så dukker forståelsen om den uformelle læring op som et vigtigt fokuspunkt, idet den uformelle læring kan opstå i en formel undervisningssituation. Det er muligt iflg. Dewey (Elkjær 2005) at fremme den uformelle læring og organisere de sociale relationer gennem fire forhold:

1. *Deltage i formulering af mål*
2. *Mulighed for at eksperimentere*
3. *Udveksle erfaringer og reflektere*
4. *Adgang til information og viden.* (Elkjær 2005)

Disse fire forhold bliver ved nærmere analyse udfoldet gennem øvelsen, idet legen er rammen, hvor de skal lege konfliktpersoner og mediator og i fællesskab skal de formulere den konkrete situation og udfylde rollerne med karakteristika og ikke mindst eksperimentere og udveksle

erfaringer og viden. De studerende opfordres til at udfylde legen. Min kollega observerer *"Heidi tilføjer, at de gerne må tilføje mere kød på processen, så de kommer igennem processen"* (Bilag 2 - s. 3) Kobles disse fire forhold, der kan fremme uformel læring til leg og kreativitet og det som sker i undervisningssituationen, så kan leg anvendes i en samskabende proces, hvor de formulerer en situation sammen, eksperimenterer med rollerne, bidrager med egne erfaringer og fylder mere viden ind i situationen som den udfolder sig. Dermed findes de fire forhold være til stede i den faciliterede leg. Dewey (Elkjær 2005) anser udvikling af erfaring som en udforskning af viden og refleksiv tænkning, hvilket de studerende i forbindelse med legen udforsker sammen i den udvalgte konfliktsituation som de 'leger' ind i. Dermed kan den uformelle læring, dannelse af nye erfaringer og samskabelse blive styrket via legen og medvirke til, at de studerende oplever resonans og læring.

Det at få en erfaring i en kontekst, der kan styrke egen handling i en anden kontekst, kan sidestilles med den oplevelse og erfaring de studerende får gennem erfaringer med en realistisk leg. Om dette nævner en studerende: *"(...) for nogen så er det første gang at de skal tage skridtet ind i nogle situationer som kan være svære og det kan man så gøre i det her trygge lokale. Så de ikke skal tage de første skridt når de står derude - i helveds forgård på arbejdet"* (Bilag 1 - linje 234-235). I citatet her bliver rummet hvor de kan eksperimenterer med realistiske situationer gennem leg tydeligt som en mulighed for at blive inspireret til handling i en konkret situation. Hvilket synliggør potentialet ved at arbejde med uformel læring i en formel læringsituation, som kan bidrage til at styrke den enkeltes læring og oplevelsen af relevans. Dertil kommer, at der skal være noget ægte og realistisk over legen for, at de studerende kan koble sig på og bidrage med deres kreativitet i en samskabende proces (Thorsted 2013). Oplevelsen af, at det giver perspektiv og mening kan forstås som, at der er en oplevelse af resonans, der kan være medvirkende til at styrke de studerendes læring.

Oplevelsen af resonans bliver af Rosa (2020) defineret som værende erfaringer og det vi møder med åbenhed og som rummer et moment af det ukontrollerbare. De studerende beskriver det i flere sammenhænge ud fra, som at de 'mødes' med hinanden på nye måder hver gang, der er undervisning. En studerende siger: *"det virkede lidt underligt at vi ikke vidste, hvor vi skulle sidde, men det har virket helt vildt godt."* (Bilag 3 - s. 1) og en deltager i fokusgruppe interviewet beskriver *"det som vi hører hinanden omkring, er andre måder at gøre tingene på og får de der Aha oplevelser med, nåårh ja, sådan kan jeg jo også gøre tingene på og se det"* (Bilag 1 - linje 195-197). I disse citater bliver oplevelsen af mødet med andre perspektiver end ens egne og den åbenhed som de oplever tydelig, hvilket kan indikere at de studerende har en oplevelse af

resonans som styrker deres indsigt og viden. Det kan være medvirkende til at de får erfaringer som bidrager til deres læring.

De studerende omtaler i flere sammenhænge, at det er vigtigt for deres interaktion, at der er skabt et trygt rum og, at de har tillid til hinanden. I feltnoterne har jeg noteret, at en studerende siger *"på en eller anden måde har det gjort noget ved det kendskab vi har til hinanden"* (Bilag 3 - s.1) og en anden studerende siger: *"Jeg har været meget overrasket over hvordan vi har bidraget alle sammen og det tror jeg har rigtig meget at gøre med vi alle føler os meget trygge ved hinanden."* (Bilag 3 - s. 2). Disse udtalelser kan med det teoretiske begrebsapparat sætte fokus på, at en vigtig forudsætning for oplevelsen af resonans, er at få skabt det trygge rum og en tillidsfuld relation til hinanden både mellem de studerende og til underviseren.

De udvalgte teoretikere kommer ind på vigtigheden af etableringen af dette trygge og tillidsfulde rum, hvor relationerne styrkes i større og mindre grad. I min undersøgelse træder det meget tydeligt frem som hele grundlaget for at kunne inddrage leg og kreativitet i en samskabende proces for at styrke en oplevelse af resonans og læring så skal der etableres et læringsrum funderet på tryghed, tillid og relationer for at de studerende vil bidrage til processen og være en forudsætning for både deres deltagelse, deres oplevelse og deres læring.

Diskussion

I dette afsnit vil jeg bringe tanker og opdagelser i spil som er fremkommet undervejs i tilblivelse af dette masterprojekt. Først vil jeg komme ind på de videnskabsteoretiske udfordringer som jeg er stødt på i forbindelse med mit valg af teori. Dernæst vil jeg komme ind på de teoretiske sammenhænge som jeg ikke havde ventet ville være så tydelige, og at de på sin vis blev hinandens forudsætninger, hvilket har ledt til tematikker som kom til at stå lysende klart.

I bearbejdningen af de teoretiske begreber leg og kreativitet opstod der for mig et behov for en illustration, med hvilken jeg mener, kan forklare og beskrive sammenhængen mellem leg og kreativitet ind i undervisning,

Mødet mellem eksistentialisme og pragmatisme

En udfordring har været at tolke og forholde Thorsteds (2013) perspektiver som er funderet i den eksistensfænomenologiske forståelse og forholde det til min forståelse som er pragmatisk fænomenologisk. Det har haft den effekt, at hvor Thorsted eksempelvis taler om livsverden og det 'derude', så har jeg tolket det pragmatisk til at være den enkelte kontekst og mødet med andre. Det har været interessant at lave denne bevægelse, idet den også har styrket min egen forståelse og

bevidsthed om min egen videnskabsteoretiske position. Det har været interessant at arbejde med begreberne resonans og leg som er funderet i fænomenologien, hvor de (Rosa 2020, Thorsted 2013) har fokus på det som sker og opstår mellem mennesker, med forståelser om nu'et, livsverden, mødet og samklang og koble det til en konkret situation som undervisning og gøre det som sker i rummet der mellem de studerende 'synligt' og 'hørbart'. Samtidig har det også styrket min bevidsthed om legens mangfoldighed og at det ofte er begrænsningerne i os selv, der kan være barriere for at give sig selv fri i anvendelsen af leg (Thorsted 2013).

Thorsted beskriver legen som et spillerum, hvor vi kan gå i dialog, eksperimentere, få nye perspektiver og måske finde mening i en given situation. Dertil nævner Thorsted (2013), at vi gennem legen kan udvikle nye erfaringer og få nye erkendelser, hvilket taler ind i Deweys pragmatiske forståelse af udvikling af læring, hvor vi lærer, når vi handler - 'at gøre' (Elkjær 2005). Denne inddragelse af leg, oplever jeg kan være forløsende og en mulighed for at sætte læringen fri og opdage nyt sammen, hvilket undervisningsrummet i min optik er oplagt til.

Thorsted udtaler i dette citat” *Legen er og har altid været nøglen til vores individuelle og fælles udvikling. Blandt voksnes leg i organisationer, har mine undersøgelser vist at legen også her spiller en betydelig rolle. Det gælder læring, innovation, kommunikation, personlig udvikling, trivsel og ikke mindst vores måde at forbinde os med hinanden på*” (Thorsted 2013) her bliver Thorsteds eksistens-fænomenologiske tilgang tydeligt, hvor jeg med min pragmatiske tilgang forstår det som forbindelser, der handler om relationer og den tryghed og tillid, der opleves mellem mennesker. En udfordring med denne undersøgelse og valget af mine to teoretiske universer, har været at skulle udforske de teoretiske begreber i min undersøgelse og materialet derfra ud fra en teoretisk forståelse, der har fokus på legen som ramme og udfoldelsen af kreativiteten, da de bidrager med perspektiver, der bliver til i interaktionen og interventionen.

Forskellige teorier med flere fællesnævner

De teorier som jeg har valgt at arbejde med Thorsted, Darsø, Krogstrup, Rosa, Hermansen og Dewey har i mit udgangspunkt været med til at bidrage til forskellige perspektiver på det som sker i undervisningssituationen. Men i arbejdet med teorierne og koble dem til min empiri, så er der opstået en langt større sammenhæng mellem teorierne, hvilket har bevirket, at jeg har fundet og er blevet bevidst om, at de har flere fælles træk end jeg som udgangspunkt havde forestillet mig. Der er for dem alle grundlæggende elementer, såsom tillid, tryghed og vigtigheden af fokus på relationer, der bliver en forudsætning for de teoretiske perspektiver kan udfolde sig. Til det bidrager de hver med beskrivelser af, hvordan der skal skabes tillid og tryghed mellem aktørerne, i denne sammenhæng de studerende, da det er forudsætningen for, at legen kan få betydning, at der kan ske en samskabelse, at der kan være en oplevelse af resonans mellem de studerende og de kan

opnå læring. Analysen har dermed været med til at styrke vigtigheden af disse tre forudsætninger som Tillid, Tryghed og Relationer for at leg og kreativitet kan inddrages med positiv effekt i undervisningen. Krogstrup beskriver ”*Tillid anses for at være det bindevæv der holder individer sammen i alle tænkelige konstellationer. Tilstrækkelig tillid i en relation vil bidrage til, at man viser sin faglige eller personlige usikkerhed, tvivl og uvidenhed samt får mod til at eksperimentere*” (Krogstrup 2017)

Når jeg gennemlæser min empiri og forholder den til de teoretiske perspektiver og begreber så inddrager de hver betydningen af relationer eksempelvis Rosa har et begreb såsom relations resonans (Rosa 2020), Thorsted beskriver leg som et fælles anliggende, en social teknologi (Thorsted 2013), Krogstrup inkludere relationernes betydning i sit samskabelses begreb under co-creation og co-production, der har interaktion i fokus (Krogstrup 2017) og ikke mindst så beskriver Dewey (Elkjær 2005) og Hermansen (Hermansen 2001) relationernes betydning i et læringsperspektiv som udveksling af viden og perspektiver i et læringsrum baseret på tillid. De inddrager dermed relationer, tillid og tryghed som en form for ’selvfølge’ i deres forståelse af begreberne, hvilket er blevet yderligere bekræftet i mit materiale at det er hele forudsætningen for at der kan være tale om anvendelse af leg og kreativitet dertil resonans og læring.

Det var ikke som start mit fokus i mit valg at emner og teoretiske interesseområder, hvilket min problemformulering med underspørgsmål også viser, men i arbejdet med teorierne og empirien har min opmærksomhed flyttet sig. Det har betydet, at nye vinkler og sammenhænge er dukket op som har givet flere nuancer på, hvordan leg og kreativitet kan have sin berettigelse i tilrettelæggelsen af undervisning og samtidig være en understøttende faktor for de studerende i deres læreproces. Inddragelse af leg og kreativitet kan ikke ske uden, at der er en samskabende tilgang og forståelse. Disse begreber er på en måde hinandens forudsætninger, og de kan ikke stå alene. Dermed bliver det relevant at sammentænke og inkludere de tre begreber i tilrettelæggelsen af undervisningen og dermed også hvad der skal til for at rammesætte det videre forløb, så de studerende er bekendt med vigtigheden af samspillet mellem leg, kreativitet og samskabelse.

Det er dermed få steder i empirien, hvor det af de studerende bliver italesat som leg og kreativitet, men hvor det primært i de studerendes optik handler om relationer, tillid og tryghed, hvilket er en oplevelse, en følelse. Det kommer dermed til at være min tolkning med teorien som perspektiv, der definerer hvilke citater der er relevante at inddrage i min analyse. Dertil kommer en yderligere bekræftelse af, hvor vigtigt det er at få skabt fundamentet, hvor de studerende har trygheden og modet til at ’lege’ med og ikke er fokuseret på at ’tabe ansigt’ og dermed tør give slip.

Rosa (2017) bruger begreberne at det 'knitrer' og 'sitrer' i forbindelse med undervisning, når der opstår et resonansrum, hvor der opleves en åbenhed mellem de studerende og dem imellem og med underviseren via de sociale relationer. Gennem bearbejdning af empirien er der fremkommet flere eksempler på og udtalelser fra de studerende, både i fokusgruppe interviewet og i mine feltnoter, der er rekonstruktioner af konkrete og spontane udtalelser, hvor åbenheden over hinanden, trygheden og tilliden i relationerne har betydet en stor del for deres oplevelse, hvilket via Rosa kan defineres som samklang og et resonansrum. Det er af stor betydning for at tale om resonans, at der er en bevidsthed om, at den ikke kan være ensidig, men kræver relationer, hvor alle bidrager, hvilket er afgørende øjeblikke for indlæringen og den enkeltes læring. Resonans beskrives af Rosa som det der foregår i klasseværelset, med fokus på undervisning og børn (Rosa & Endres 2017), hvilket jeg har fortolket ind i en voksenkontekst i eftervidereuddannelsen

Konklusion

I konklusionen vil jeg først svare på de to underliggende spørgsmål, da der gennem analysen hen mod svar på disse to spørgsmål er dukket forudsætninger for og konkrete opmærksomheder på op, for hvordan der kan findes svar på det overliggende spørgsmål.

Til underspørgsmålet ***Kan leg, kreativitet og samskabelse i undervisningen øge de studerendes oplevelse af resonans? (Tilrettelæggelse)*** viser min undersøgelse, at ved inddragelse af leg og kreativitet i undervisningen, kan der kun opnås et meningsfuldt formål, hvis de studerende bidrager ind i processerne. I den sammenhæng bliver samskabelse en forudsætning for, at der kan opstå læring og udveksling af viden, da leg ikke kan skabes og udfoldes, uden de studerende deltager aktivt, hvilket bidrager til et øget fokus på at få etableret konteksten for de studerendes deltagelse. Et fokuspunkt i inddragelsen af leg og kreativitet i et samskabende perspektiv vil være, at få skabt et tillidsfuldt læringsrum, hvor de studerende kender hinanden, hvilket gennem gennemlæsning af empirien fremstod meget klart at tryghed, tillid og relationer til hinanden er afgørende for at kunne give slip og lade sig lege med. Et eksempel der blev nævnt i fokusgruppe interviewet beskriver det meget konkret *"når vi har en eller anden form for tryghed ved hinanden så hopper man lidt mere uden for boksen"* (Bilag 1 - linje 41-42)

Kreativitet bliver dermed til en samskabende proces, hvor vi lytter til atmosfæren i rummet, relationerne og det som situationen *'kaldet'* os til at gøre for dermed at kunne tilrettelægge en samskabende intervention der skaber genklang til realistiske oplevelser og erfaringer hos den

enkelte studerende. Men henblik på at tilrettelægge undervisning, så vil denne opmærksomhed være afgørende for, hvordan de studerende vil opleve anvendelsen af kreativitet.

Det bliver relevant ifht. at udfolde leg i undervisningen via samskabelse, idet legen udelukkende er et udtryk for en ramme for hvad der skal ske og det er de studerende der gennem deres kreativitet, fantasi og erfaring, udfylder legen med deres bidrag. Dermed kommer en samskabende proces til at handle om selve interventionen og ikke nødvendigvis om løsning af en konkret problemstilling. Derimod skabes der gennem legen nye perspektiver på og indsigt i egen situation.

Samskabelse er menneskeorienteret og det er derfor af stor betydning for at de studerende kan opleve resonans, at der tages udgangspunkt i de mennesker som involveres, deres situation og med afsæt i det bliver tilpasset den enkelte kontekst (Krogstrup 2017). I den forbindelse påpeger Krogstrup, at samskabelse skal have et afsæt, som skaber genklang i de mennesker som deltager og deres forestillinger, og bidrage til at skabe mening, motivation og engagere dem i processen.

Det betyder konkret, at anvendelse af leg og kreativitet skal tilpasses både ifht. legen, de studerende og det samspil som er på holdet og ikke mindst den faglige kontekst for at skabe aktiv deltagelse i de kreative processer for. Det skal ske i en tryk og tillidsfuld ramme der er medvirkende til, at de studerende vil være åbne og turde bringe sig selv i spil gennem legen, hvilket kan øge de studerendes oplevelse af resonans.

Dernæst kan underspørgsmålet ***Kan en øget opmærksomhed på de studerendes oplevelse af resonans i undervisningen bidrage til læring? (Effekt)***

Undervisning, hvor der inddrages leg og kreativitet, skal nødvendigvis tilrettelægges med fokus på at få etableret et trygt rum, hvor de studerende kan mødes på forskellige måder, der medvirker til at styrke deres relationer. De studerende har gennem flere konkrete citater påpeget vigtigheden af, at der er et trygt rum, hvilket Thorsted anser som en forudsætning for at inddragelse af leg og kreativitet i undervisningen kan ske. Hele forudsætningen for at leg og kreativitet kan bidrage til læring, handler om at få skabt et læringsrum, hvor der er åbenhed overfor at give slip på det kendte og lege med. Det er vigtigt, at der er en tydelig ramme for legen, en ramme, der introducerer de studerende til, hvordan de skal bidrage med deres fantasi og kreativitet ind i legen og på den måde skabes legen i fællesskab. Rummet, hvor de studerende er trygge og deltager aktivt, kan styrkes ved at skabe forskellige sociale konstellationer gennem lege, hvilket kan medvirke til at øge trygheden. Dertil italesætter de studerende konkret, betydningen af, at de har haft mulighed for at udveksle erfaringer med mange forskellige "at det virker 'godt'", at de har oplevet det i undervisningen. I facilitering og tilrettelæggelse af undervisningen er det underviseren, der didaktisk skaber rammen for de studerendes deltagelse og have fokus på de studerende og hvordan de interagerer i samskabende kreative processer. Hvilket konkret leder hen

til at det er af stor betydning, at der i faciliteringen foregår en tilpasning der er dynamisk og svarende til den proces som foregår i undervisningen.

Leg og kreativitet kan bidrage til det som Rosa (2020) beskriver som det 'ukontrollerbare' i mødet som her kan associeres med legen, hvor de studerende møder hinanden med åbenhed og respondere på det som kommer fra de andre studerende for dermed at udfolde legen i fællesskab. De studerendes forskelligheder er vigtige for, at man ud Rosas (2020) betragtning kun kan komme i resonans når man møder én som ikke altid giver en ret, når man gennem legen møder andre perspektiver end ens egne og kan opleve det ukontrollerbare og uventede i situationen, eksempelvis når en situation simuleres i rammen af legen. Det kreative element i legen bliver til resonans, når de studerende genspejler hinanden, kobler sig på hinandens følelser og i fællesskab udfolder legen gennem egen fantasi, viden og perspektiver. De havde ikke fået en oplevelse af at blive skubbet til, hvis de udelukkende havde mødt andre med samme perspektiv som dem selv.

Denne udveksling af perspektiver, refleksion, erfaringer og viden bliver udforsket gennem legen og er i Deweys optik (Elkjær 2005) medvirkende til at styrke de studerendes uformelle læring, dannelse af nye erfaringer og samskabelse, hvilket også kan medvirke til, at de studerende oplever resonans og læring. Legen bidrager her til at være en kreativproces, hvor fantasien og erfaringerne hos de studerende bliver sat fri og får de studerende til at være åbne over for hinanden, hvilket er med til at styrke deres relationer og læring.

Hvordan kan facilitering af undervisning med processer der inddrager leg, kreativitet og samskabelse mellem de studerende, medstuderende og underviseren, være med til at understøtte de studerendes læring?

Gennem analysen træder det meget tydeligt frem som hele grundlaget for at kunne inddrage leg og kreativitet i en samskabende proces for at styrke en oplevelse af resonans og læring, så skal der etableres et læringsrum funderet på tryghed, tillid og relationer for at de studerende vil bidrage til processen og være en forudsætning for både deres deltagelse, deres oplevelse og deres læring.

Faciliteringen bliver relevant ind i selve skabelsen af det trygge og tillidsfulde rum, hvor de studerende skal introduceres til at legen kan være rammen hvor de møder hinanden og lærer hinanden bedre at kende. Thorsted (2013) beskriver det således, at det er gennem legen at vi bliver sat fri. Legen bliver dermed 'mødet', hvor det er muligt at udvikle viden og erfaring sammen. Den interaktion, der følger med legen, bidrager til et øget kendskab til hinanden og styrker de studerendes relationer, hvilket gennem analysen blev tydeligt som værende grundlaget for at der kan opstå læring. Rummet med tillid og tryghed i deres relationer kan ske ved kontinuerligt at

introducere forskellige lege til de studerende, hver gang de mødes, hvilket har til hensigt at gøre dem fortrolige med leg og det som legen kan og ikke mindst styrke deres kreativitet og fantasi.

Dermed bliver det samskabende i undervisningen understøttet og udfoldet gennem lege og udfyldes af den kreativitet og de erfaringer som de studerende bidrager med. Skabelse af læringsrummet hvor der er anvendes leg som middel til at styrke relationerne mellem de studerende. En opmærksomhed på at skabe tryghed mellem de studerende og underviseren da det er hele fundamentet for at de studerende vil være åbne over for hinanden og læringen.

Der dukker med afsæt i undersøgelsen tematikker og mønstre op som vil kunne danne afsæt for principper, der kan anvendes i tilrettelæggelsen af undervisning:

- 1. Skab et trygt og tillidsfuldt læringsrum*
- 2. Involvere de studerende mest muligt (Hvilket opbygger deres samskabende kompetencer og styrker deres kreativitet)*
- 3. Fokuser på at skabe relationer på kryds og tværs – sørg for at de studerende møder hinanden på nye måder som kan medvirke til at skabe brud i det vante og udfolde deres kendskab til hinanden.*
- 4. Inddrage lege som kan styrke og udvide forståelse – relationer – perspektiver og resonans*

Disse principper eller mønstre kan være det som svarer på mit overordnede spørgsmål, da de kan være grundlaget for, at de studerendes læring understøttes via inddragelse af processer, hvor de studerende faciliteres gennem leg og kreativitet møder hinanden og i fællesskab udforsker viden og erfaringer. Etablering af og facilitering af læringsrummet og legefællesskabet har betydning for, hvordan de studerende byder ind i de samskabende processer og at der en tryk og tillidsfuld atmosfære blandt de studerende (Thorsted 2013). Udfordringen af det for de studerende kendte og deres erfaringer bliver i et trygt rum med til, at der opstår nogle AHA oplevelser som styrker de studerendes viden og er dermed medvirkende til, at de oplever at have lært meget og at deres læring er blevet understøttet.

Litteraturliste

- Brinkmann, Svend & Tanggaard, Lene (2020) "*Kvalitative metoder – en grundbog*" - 3. udgave, 1. oplag – Hans Reitzels Forlag
- Krogstrup, Hanne Kathrine (2017) "*Samskabelse og Capacity Building – i den offentlige sektor*" - 1. udgave. 1. oplag, – Hans Reitzels Forlag
- Krogstrup, Hanne Kathrine (2020) "*Brugerinvolvering i evaluering og forskning – Metoder og formål*" – 1. udgave. 1. oplag – Hans Reitzels Forlag
- Krogstrup, Hanne Kathrine (2016) "*Evalueringsmodeller*" – 3. udgave. 3. oplag – Hans Reitzels Forlag
- Tanggaard, Lene & Stadil, Christian (2012) "*I bad med Picasso – sådan bliver du mere kreativt*", 1. udgave, 1. oplag – Gyldendal Business
- Hermansen, Mads (2001) "*Læringens univers*" - 4. udgave - Forlaget Klim
- Egholm, Liv (2014) "*Videnskabsteori – perspektiver på organisationer og samfund*" 1. udgave, 4. oplag– Hans Reitzels Forlag
- Elkjær, Bente (2005) "*Når læring går på arbejde – et pragmatisk blik på læring i arbejdslivet*" - 1. udgave - Samfundslitteratur
- Thorsted, Ann Charlotte (2013) "*Den legende organisation – Når liver leger med os*" 1. udgave, 1. oplag– L&R Business
- Darsø, Lotte (2019) "*Innovationspædagogik - Kunsten at fremelske innovationskompetence*" – 2. udgave – Samfundslitteratur
- Robinson, Ken (2013) "*Kreativitet og læring*" 1. udgave, 1. oplag - Vaerkstadt
- Rosa, Hartmut & Endres, Wolfgang (2017) "*Resonans Pædagogik – Når det knitrer i klasseværelset*"
1. udgave, 1. oplag – Hans Reitzels Forlag
- Tulinius, Bjørg (Tulinius 2022) "*Vi kan ikke kontrollere det, der skaber resonans*", Kristeligt Dagblad 20. maj 2022 <https://www.kristeligt-dagblad.dk/liv-sjael/coronakrisen-kan-vaere-den-spraekke-der-viser-os-en-anden-mulighed>

Bilag

Bilag 1 – Fokusgruppe Interview

Bilag 2 – Observationer af kollega

Bilag 3 – Feltnoter

Bilag 4 – Hvidbog UCNs læringsfilosofi