

# Leg og dannelse

Lars Geer Hammershøj

Forskningskoordinator for projekt *Legekunst*

Ph.d. og lektor

DPU, Aarhus Universitet

# Hvorfor fokus på leg og dannelse?

- Nye centrale begreber i dagtilbudslov og Den styrkede Læreplan
  - ”Fremme børns trivsel, læring, udvikling og dannelse”
  - ”Legen er grundlæggende”
- Dannelse er vigtigere i dag
  - Dannelse (frihed): Blive menneske gennem andre
  - Ikke opdragelse (tvang) og socialisering (ubevidst)
- Legen er som skabt til dannelse
  - Legen som formål i sig selv: Dannes til menneske
  - Legen som middel til læring: Udvikle kompetencer
  - Leg, dannelse og kreativitet: Formål i sig selv, frihed og lystfuld
- Bekymring: Børn leger mindre i dag (Lillard 2015)
  - Mindre tid til leg: Aktiviteter planlægges og struktureres
  - Leger med designede legetøj: Bruger ikke fantasi
  - Undring (SNIP): ‘Perfekt leg’ og ‘hurtig leg’

# Fremme leg og dannelse

- Gennem samskabelse
  - Skabe ny viden og ny pædagogisk praksis sammen
  - Ingen er ekspert*en*, alle er eksperter på deres felt
  - Alle bidrager med deres viden, erfaring og professionelle faglighed
- Gennem skabelse af sprog
  - Hvad er det lille barns dannelse?
  - Hvordan fremmes leg og dannelse?
  - Sprog til at reflektere over egen pædagogiske praksis
- Gennem kunst og kultur
  - Større verdener at danne sig gennem
  - Kunst og kultur er formål i sig selv
  - Æstetiske og affektive processer og udtryksformer

# Tredje dimension af uddannelse

- Viden: orientere sig (indhold)
  - Begrundede antagelser om relationer mellem ting
  - Tilegner viden gennem undervisning (læsning)
- Evner: være i stand til noget (mål)
  - Færdigheder, kvalifikationer, kompetencer
    - Udføre handling, løse opgave, håndtere udfordring
  - Udvikler evner gennem læreprocesser
- Dannelse: måde at forholde sig på ((formål))
  - Til sig selv, andre og verden
    - Angår: Indstilling, holdning, attitude, værdier, mindset
    - Formål: Forberede til at leve og klare sig i samfundet
  - Ændre forholdelsesmåde gennem dannelsesprocesser
    - Overskridelsesproces: Dannelsesrejse
    - Smagsdannelsesproces: Forbillede

# Dannelsesprocessens faser

## 0. Anledningsfasen

- Fornemmelsen af at gå glip af noget

## 1. Åbningsfasen

- Tilbageholde et vanligt 'nej' (smagsafgørelse)
- Subjektet åbner sig for verden (Klafki 1996)

## 2. Overskridelsesfasen

- Verden åbner sig for subjektet (selvoverskridelse)
- Begejstret stemning: Verden opleves som større

## 3. Erfaringsfasen

- Foruroligende stemning: 'Forpurrer ens forventninger' (Gadamer 1960)
- Gør en erfaring: Ændrer måden at forholde sig på (smagsdannelse)

## 4. Refleksionsfasen

- Forsøger at sætte ord på erfaringen
- Fortolke i forhold til ens fortælling om en selv (identitet)

# Dannelse vigtigere end nogensinde

- Radikal individualisering
  - Dannelse på individets præmisser
    - Nye vilkår: Mere frihed og mere er muligt
    - Udfordring: Hvad er muligt og hvad er umuligt for mig?
    - Konstant dannelsesproces: Hvilket menneske skal jeg være?
      - Være normal: Følge strømmen
      - Være perfekt: Leve op til forventninger
      - Være bedre: Præstere bedre end andre
      - Være selv: Realisere sine livsmuligheder
  - Selvoverskridelse intensiveres
    - Fællesskaber ikke givet
    - Udfordring: Selv tage initiativ til nye fællesskaber
    - Tegn: Anoreksi, selvskade, narcissisme, vrede, mv.
  - Smagsdannelse intensiveres
    - Livsbane og karriere mere åben
    - Udfordring: Selv udøve dømmekraft og træffe valg
    - Tegn: Stress, depression, angst, opmærksomhedsforstyrrelse

# Leg er børns måde at være kreative på

- Definition på kreativitet
  - Kreativt produkt: Gængs definition (Boden 2002)
    - Ny og relevant kombination
  - Kreativ proces: 'Bisociation' (Koestler 1964)
    - Tænkning generelt
      - Kombinere elementer
    - Almindelig tænkning
      - Kombinere elementer inden for et bestemt domæne
    - Kreativ tænkning
      - Kombinere elementer mellem forskellige domæner
  - Eksempel: Joke

# Kreativitet og leg

- Typer af kreativitet
  - Idé: Fusion af elementer
    - Videnskab: Ny teori eller nyt begreb
      - Stabil kombination
  - Udtryk: Konfrontation af elementer
    - Kunst: Nyt udtryk
      - Holdt sammen af værket
  - Joke: Kollision af elementer
    - Humor: Midlertidig munterhed
      - Vare så længe som latteren
  - Leg?



# Leg og dannelse i dagtilbud

- Legen er som skabt til dannelse
  - Dannes til mennesker gennem leg
    - Fødes uden instinkter: Selv gøre erfaringer
    - Dannes til kropsligt, social og tænkende væsen
  - Selvoverskridelse i fokus
    - Erfare at være et selv og del af noget større
    - I omgang med nære omverden og med konkrete mennesker
- Dannes som kropsligt væsen
  - Sansemotoriske lege, bevægelseslege, legepladslege
    - Erfare at forholde sig som et kropsligt selv til den fysiske verden
    - Kropslig overskridelse (erfare måder at være krop på)
    - Fart (hviii!), gentagelse (igen!), afgørelse (nej!), forme (se!)

# Leg og dannelse i dagtilbud

- Dannes som socialt væsen
  - Sociale fantasilege, symbolske lege, dramatiske lege, fysiske lege med andre
    - Erfarer at forholde sig som socialt selv til den sociale verden
    - Social overskridelse (være en anden)
  - Overskrider sig selv gennem legen
    - Leger at være en anden sammen med andre et anderledes sted
  - Gør erfaringer gennem legen
    - At forholde sig anderledes til sig selv, andre og verden
    - At blive del af legens større univers og fællesskab
  - Dannes som social væsen
    - Oplever at være sammen og skabe sammen med andre
    - Venner er dem man leger med

# Leg og dannelse i dagtilbud

- Dannes som kreativt væsen
  - Gennem fantasilege og forestilling
    - Forestille sig at noget er andet end det er
    - Erfare at forholde sig som tænkende selv til den kognitive verden
  - Leg er børns måde at være kreative på
    - Overskridelse gennem fantasi: Forbinder forskellige kontekster
    - Fantasiuniverset er det kreative produkt
  - Legen som 'kropslig humor'
    - Kombinere genstande og personer fra den umiddelbare verden med generelle begreber
    - Fx kollisionen mellem hest og pind, barn og rytter
  - Legestemning: Munterhed og begejstring
    - Legen er midlertidig: Varer så længe det er sjovt

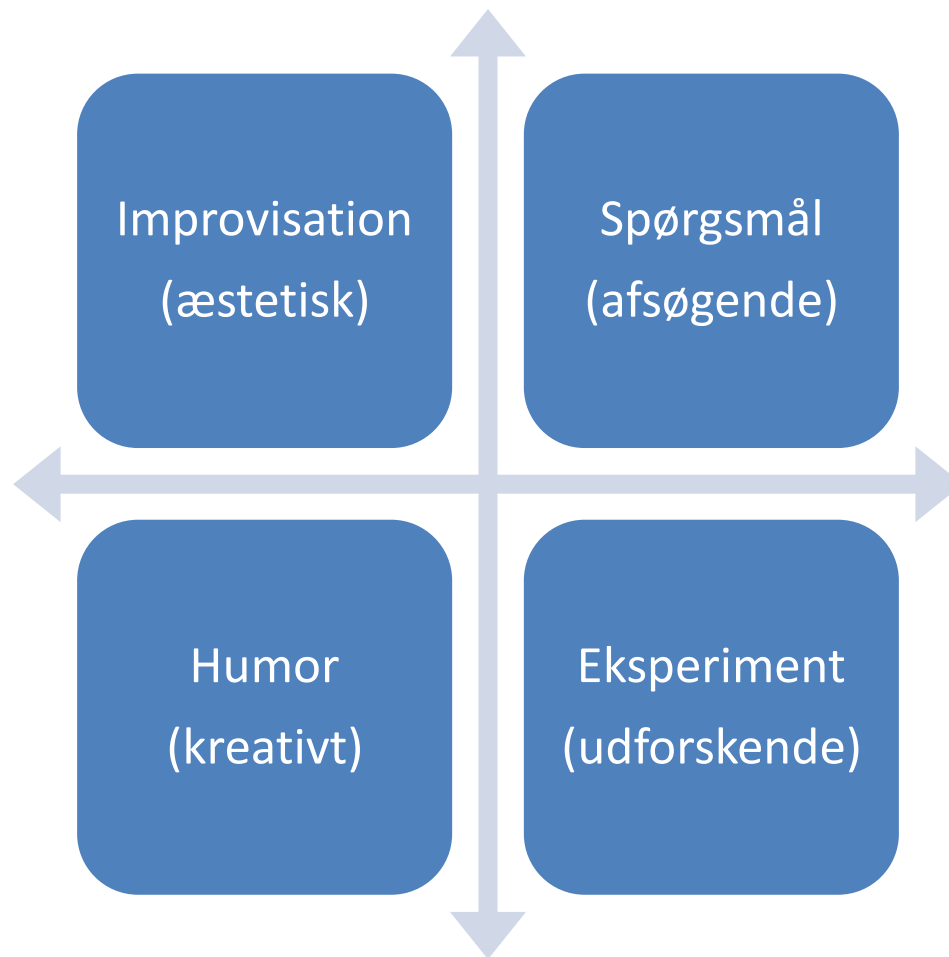
# Fremme dannelse gennem leg

- Kræver frihed
  - Frihed betyder *ikke*
    - Fri for pædagoger eller voksne
    - Fri for rammer eller strukturer
  - Frihed betyder
    - Fri for formål uden for sig: Legen er formål i sig selv
    - Leger for at lege: Ikke for at lære noget bestemt
    - Holdes åbent: Hvad der skal ske, og hvad der læres
- Give tid og rum
  - Spontan process, kræver tid at indfinde sig
    - Ikke planlægges, helst ikke afbrydes
- Blik for tegn på dannelsesprocesser
  - Stemninger der åbner for at verden er større
    - Munterhed (åben) og begejstring (muligheder)

# Fremme dannelse gennem leg

- Tage med på dannelsesrejser til større verdener
  - Åbne forskellige verdener
    - Som børn kan bruge i deres leg
    - Kulturelle, sociale, praktiske, faglige verdener etc.
  - Åbne kreative verdener
    - Som kan inspirere børn til at kombinere anderledes
    - Kunst og kultur, fantasi- og forestillingsverdener etc.
- Demonstrere måder at forholde sig eksemplarisk på
  - Forholde sig på en måde der åbner for det nye
    - Åben for andres og egne indfald og idéer
    - Pjatte med børn og bruge humor
    - Stille spørgsmål: 'hvad nu hvis?', 'hvorfor ikke?' (Craft 2005)
    - Spille ind med det, man kan: Spille, synge, tegne, fortælle, etc.
    - Kræver ikke bestemte kompetencer, men *mod*

# Fremme leg og dannelse (Legekunst): Måder at forholde sig på, der åbner for det nye



# Fremme gennem kunst og kultur

- Større verdener og formål i sig selv
  - Kultur: Tidligere generationers dannelse
    - Udtryk for hvordan man har levet sammen
  - Kunst: Tidligere generations kreativitet
    - Udtryk for hvordan man har kombineret anderledes
- Anledning og inspiration for leg og dannelse
  - Anledning for at gøre dannende erfaringer
    - Blive del af kulturens og kulturens større verdener
  - Inspiration til at være kreativ
    - Kombinere på nye og fantasifulde måder
- Æstetiske praksisser og processer
  - Erfaringer og udtryk gennem sanser, følelser, affekter og oplevelser
  - Leg og dannelse er affektive processer
    - Overskridelse baseret på stemninger
    - Smagsdannelse baseret på følelser

