



børn og unges medbestemmelse og deltagelse gennem leg



Kim Holflod (KP) & Mikkel Snorre Wilms Boysen (Absalon)
6.3.2025 P+L Temahub



program

- 1. Medbestemmelse og deltagelse**
- 2. Forbindelser mellem leg, deltagelse og medbestemmelse**
- 3. Aktuelle forskningsperspektiver**
- 4. Eksempler fra praksis: faglig, alsidig og styrket deltagelse**
 - a. EPIC-WE**
 - b. Playful Learning Praxis**
 - c. Alkymister, superhelte og andre videnskabsfolk**
 - d. Klub Skabertrang**
 - e. Art as a tool**
- 5. Afrunding**

Mikkel og Kim: Hvem er vi?



Mikkel

Docent ved Professionshøjskolen
Absalon og leder af forskningsmiljøet
“Bevægelse, kreativitet og æstetik i
pædagogisk arbejde”

Kreativitet, entreprenørskab, kunst og
leg i pædagogisk arbejde
(Fritidspædagogik, skole, dagtilbud)

Kim

Adjunkt (Københavns
Professionshøjskole) + postdoc (Aarhus
Universitet).

Leg, deltagelse, samarbejde og
progressiv/spekulativ pædagogik og
uddannelse. Leg som metode (proces)
og praksis (mål).

Medbestemmelse og deltagelse I

“Folkeskolen skal forberede eleverne til **deltagelse, medansvar**, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens virke skal derfor være præget af åndsfrihed, **ligeværd** og **demokrati**.” Folkeskoleloven § 1, stk. 3.

"Dagtilbud skal give børn **medbestemmelse, medansvar** og forståelse for og oplevelse med **demokrati**. Dagtilbud skal som led heri bidrage til at udvikle børns selvstændighed, evner til at indgå i forpligtende **fællesskaber** og samhørighed med og integration i det danske samfund." Dagtilbudsloven § 7, stk. 4.

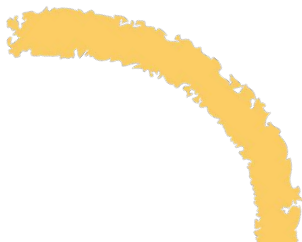
Gælder også for fritidshjem, § 45. Stk. 4.

Medbestemmelse og deltagelse II

Nøgleresultater fra “Medbestemmelse i undervisningen – fra elevernes perspektiv (2024):

- 6 ud af 10 elever svarer, at de sjældent eller aldrig er med til at bestemme, hvad de arbejder med i undervisningen.
- Under 10 % af eleverne oplever, at undervisningen ofte tilpasses deres interesser.
- Over halvdelen af eleverne ønsker sig mere medbestemmelse i undervisningen.

Elever efterspørger fx medbestemmelse - og at blive hørt - ang. emnevalg, forløbsaktiviteter, læringsrum, inddragelse i undervisning - men italesætter, at de næsten aldrig inddrages.



Et bud fra Strandgårdskolen

“Piktogram med elevernes idéer til undervisningen.

Metoden handler om at tydeliggøre, når elevernes ideer bruges. Formatet består af en plakat med Børnekonventionens artikel 12 – om børns ret til at blive hørt. Her kan eleverne sætte post-its på med deres idéer til undervisningen.

Når en idé bliver brugt, tager læreren den pågældende post-it ned, så de kan se, at det var en af deres idéer, der blev brugt” (s. 26).

Hvad siger forskning?

Deltagelse og medbestemmelse for børn og unge anerkendes som **afgørende** i pædagogik og uddannelse - og der er behov for:

1. at undersøge og muliggøre **nye former og muligheder** for deltagelse og medbestemmelse samt
2. reflektere kritisk over den ofte **normative** dimension af 'jo mere, jo bedre' (Walther et al., 2019)

Deltagelse er tæt knyttet til **magt** i både pædagogik og uddannelse og diskuteres som en reaktion på '**adultisme**' (Martínez et al., 2016)

Deltagelse og medbestemmelse er både **proces og resultat** (Pettit, 2012), men det kræver grundlæggende ændringer i **magtrelationer** og at tænke og handle **på tværs** af felter og kontekster.

Vent.

Vi sidder online, en masse voksne mennesker - og *taler* om børn og unges medbestemmelse.

Kan vi lege med deltagelse og medbestemmelse?

Deltagelse i/gennem leg kan være en nøgle til **fællesskab og relationer** - til at **lære** om og at **være** i deltagelse og medbestemmelse:

Leg er tæt forbundet med **fællesskaber** (Fink, 2016), mangfoldige, alsidige og meningsfulde **relationer** (Skovbjerg, 2021), **praksisser** og **kulturer** for at være sammen på - som mennesker i verden (Nørgård, 2021; Sutton-Smith, 1997) - og gennem en **suspension af den virkelige verden** til at muliggøre anderledes og nye former for deltagelse og medbestemmelse (Holflod, 2023; Whitton, 2018)

Leg som en demokratisk dannelsesproces (EMU, 2019), hvor man øver sig i at deltage i demokratiske fællesskaber: gennem **forhandlinger** af roller og indhold i leg, ved at **udtrykke**, **forsvare** og **diskutere** værdier - og ved at **balancere** individuelle interesser med fællesskabets ønsker og behov.

Måske en enkel og gentagen aktivitet?

Hvordan skal læringsrummet se ud i dag?

I begyndelsen af undervisningen
introduceres dagens program - og herfra
bruger vi 5 minutter på at omstrukturere og
rykke rundt på rummet, så det passer til det,
vi skal, og til jeres læringsbehov.

--

Har vi fx brug for at stille borde i en
hestesko? At lave en hule eller
forhindringsbane? Stole og borde på rækker,
hvis der er oplæg eller præsentationer?

Et aktuelt forskningsoverblik I

I Playful Learning Praxis Research vi netop indsendt et forskningsoverblik til et tidsskrift, hvor vi undersøger og diskuterer forhold mellem **leg og deltagelse i fag i skolen**. Et par opmærksomheder:

Legens relationelle karakter og læringspotentiale:

- Leg forbinder deltagere, materialer og rum og fremmer eksperimenter, fejlmodighed (brave spaces) og kreativ udforskning (Lake, 2015; Lammers et al., 2022; Mun & Hertzog, 2018).
- Lærere og studerende engagerer sig legende og nysgerrigt i fagligt indhold, hvor undervisning bliver en specialiseret form for leg (Boehm & Franklin, 2023; Garfarth, 2015).

Deltagelse, handlekraft og fællesskab:

- Leg styrker studerendes mulighed for at tage ejerskab over egen læring og udvikle faglige identiteter gennem aktiv deltagelse og kreative (anvendelser af) medier (Lammers et al., 2022; Mun & Hertzog, 2018; Bravo et al., 2022).
- Relationer bygger på gensidig tillid og anerkendelse; det understøtter samarbejde, engagement og de sociale aspekter af læringsmiljøet (Ferguson, 2018; Garfarth, 2015; Lake, 2015).

Et aktuelt forskningsoverblik II

Implicit sammenhæng mellem leg og deltagelse:

Leg forbindes med engagement, handlekraft og social aktivitet, hvor studerende oplever flow og fordybelse (fx Ferguson, 2018; Bressler et al., 2021).

Individuel frihed og valg i legende aktiviteter skaber muligheder for mangfoldig deltagelse og inkluderende læringsfællesskaber (fx Clark et al., 2023; Lammers et al., 2022).

Leg, magt, deltagelse og demokrati i undervisningen:

Leg kan understøtte deltagelse i fagligt indhold, fx gennem kreative udtryk som kreative aktiviteter, æstetiske medier og konstruktion/modellering (Lammers et al., 2022; Garfarth, 2015).

Legende pædagogik kan ændre magtrelationer ved at give eleverne en ny position i klasseværelset og mulighed for at udtrykke modstand og skabe forandring (Ferguson, 2018; Garfarth, 2015).

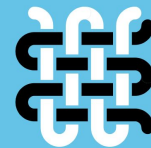
Samtidig kan stærkt fokus på pensum og læringsmål begrænse potentialet for leg som en demokratisk praksis (Bressler et al., 2021; Rotgans & Schmidt, 2017).

Eksempler fra praksis og projekter



- 1. EPIC-WE: Empowered Participation through Ideating Cultural Worlds and Environments**
 - 2. Playful Learning Praxis Research**
 - 3. Alkymister, superhelte og andre videnskabsfolk**
 - 4. Klub SKABERTRANG**
 - 5. Art as a tool**
- 
- 

EPIC-WE



EPIC-WE

Empowered Participation
through Ideating Cultural
Worlds and Environments



Funded by
the European Union
Horizon Europe - Grant agreement nº 101095058.



EPIC-WE | 2nd Cultural Game Jam

**Sustainability and Biodiversity
Óbidos Lagoon**

From April 29th to May 2nd



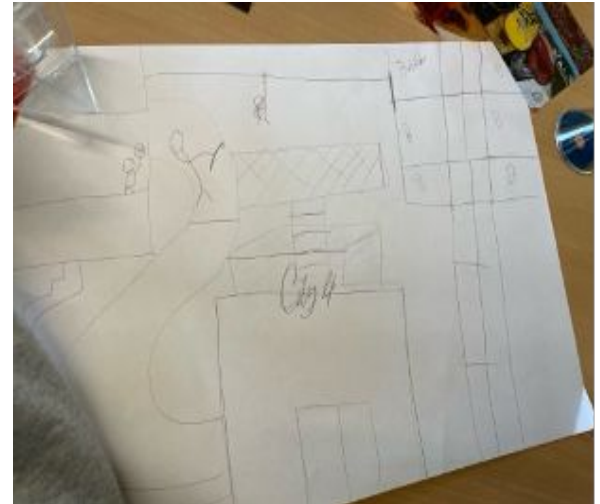
EPIC-WE - og hvordan vi skaber et episk 'os'

EPIC-WE (<https://epic-we.eu/>) er et EU Horizon-projekt (2023-26) - både forskning og innovation - på tværs af fem lande og 12 institutioner. Det handler om unges “empowered participation” i kultur og samfund gennem kollaborativ spiludvikling (Holflod et al., 2024).

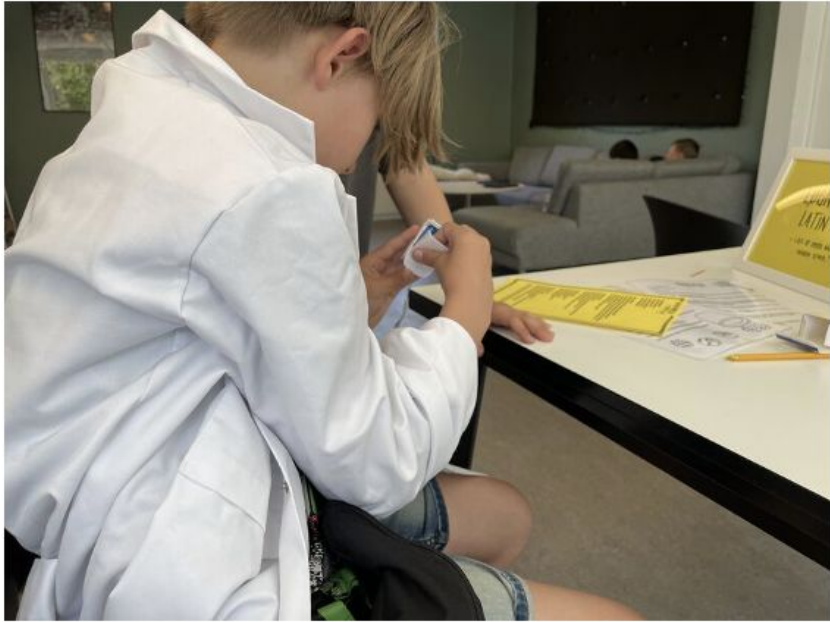
1. Vi samler og understøtter ungdomsråd - lokalt og internationalt
2. Vi arbejder for at unge er deltagere i både proces og mål: beslutninger, forhandlinger og aktiviteter
3. Vi samskaber agendaer - og bestemmer ikke for dem
4. Vi leger med, hvad det vil sige at deltage og være medbestemmende (som ung i et stort EU-projekt)
5. Vi producerer, skriver og deltager med dem (fx publikationer, konferencer, netværk m.v.)
6. Vi udforsker hele tiden, hvad medbestemmelse og handlekraft betyder for dem/os - og hvad vi derfra gerne vil

Playful Learning Praxis (Research)

Kan vi udvikle faglige, alsidige og styrkede deltagelsesmuligheder for elever i skolen gennem leg og legende tilgange?



Alkymister, superhelte og andre videnskabsfolk



Klub Skabertrang



Art as a tool

Er demokrati
form eller
indhold?



Afrunding og diskussion

- Hvordan kan vi forstå medbestemmelse (og deltagelse og det legende), som godt kan være et lidt vagt og flertydigt begreb - og hvordan kan vi så gøre noget ved det i og gennem (legende) pædagogik og undervisning?
- Hvordan kan vi undgå “adultisme” i arbejdet med at styrke og forstærke børn og unges medbestemmelse?
- Hvordan kan vi arbejde hen imod og kvalificere medbestemmelse og deltagelse som både proces og mål?
- Og hvad er målet med medbestemmelse og deltagelse? Er det altid mere? “Jo mere, jo bedre”? Imødekommer det alle?

Læs videre (enkelte henvisninger)

EMU (2019):

<https://emu.dk/sites/default/files/2019-09/Dagtilbud%20-%20Demokrati%20og%20medbestemmelse%20i%20b%C3%B8rneh%C3%B8jde%20-%20vidensnotat%20%282%29.pdf>

EPIC-WE: <https://epic-we.eu/>

Holflod, K. (2023). Legende let? nye mulighedsrum i legende samarbejde mellem pædagog og læreruddannelsen. I H. Knudsen, J.-E. Kristensen, & J. Bundgaard (red.), *Leg på Spil : i pædagogik og uddannelse* (s. 263-279). Akademisk Forlag.

Holflod, K., Nørgård, R. T., & Eriksson, E. (2024). Community, Socialisation, and Empowerment in Cultural Game Jams with Youth Citizens. In *Proceedings of the 18th European Conference on Games Based Learning* (1 ed., Vol. 18, pp. 395-402). Academic Conferences and Publishing International Limited. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2812>

Medbestemmelse i undervisningen – fra elevernes perspektiv (2024):

<https://www.boerneraadet.dk/vores-viden/2024/materialer/medbestemmelse-i-skolen-set-fra-elevernes-perspektiv/>

