

Vis det, gør det, byg uddannelse på det

Interview med Tobias Heiberg, Head of Implementation, Playful Learning Programme Denmark.

Af Kirsten Haase

Tobias Heiberg

Head of Implementation, Playful Learning Programme /Programchef med ansvar for programmets implementering på læreruddannelsen. Playful Learning er et femårigt udviklingsprogram, der er etableret i et samarbejde mellem de danske professionshøjskoler og LEGO Fonden. Tobias er leder af den del af programmet, der skal kompetenceudvikle undervisere og studerende til at anvende en legende tilgang til børns udvikling og læring. Udover at varetage ledelse af Playful Learning er Tobias tilknyttet Future Classroom Lab på Københavns Professionshøjskole. Tobias er uddannet lærer og er tidligere adjunkt og lektor på læreruddannelsen i pædagogik og didaktik. Tobias har ledet flere store nationale projekter, for eksempel Professionskapacitet og Lærernetværket for IT, der begge havde fokus på at samle alle aktører fra "forvaltning til elever" med henblik på at opbygge kapacitet imellem dem.

kan og skal? Hvordan kan vi vise det fremfor at stå og lave det ene timelange oplæg efter det andet om det?" Så mottoet blev: Vis det, gør det, byg uddannelse på det! Jeg har det samme afsæt i pædagogisk fantasi og konkret praksisudvikling med mig ind i min ledelse af Playful Learning.



Tobias Heiberg.

Samarbejdet med CFU-folkene udviklede sig kort fortalt til Future Classroom Lab. På et tidspunkt viser LEGO interesse i vores arbejde, og i den forbindelse udvikler dialogen sig til, at jeg, i samarbejde med andre gode folk fra Professionshøjskolerne, skriver grunddesignet til et "partner proposal", der munder ud i en bevilling på 57 millioner kroner til en samlet indsats på tværs af landets professionshøjskoler. Siden har vi søgt yderligere midler til en forskningsudvidelse af programmet, der bliver sat i gang til sommer. Forskningsudvidelsen bliver den mest omfattende på dansk grund, når det kommer til forholdet mellem leg og læring.

Hvorfor starte Playful Learning-programmet på lærer- og pædagoguddannelserne?

Grunden til, at vi starter Playful Learning indsatsen på lærer- og pædagoguddannelserne, er først og fremmest at bidrage til professionshøjskolerens strategiske mål om fremragende undervisning og uddannelse af dybt kompetente pædagoger og lærere. Og så fordi vi er nødt til at kompleksitets-reducere. Selv om 60 millioner kan lyde af mange penge, så skal de deles mellem seks professionshøjskoler. Derfor laver vi en fokuseret indsats, hvor vi går efter at skabe en meget synlig succes

Hvordan var din vej til jobbet som programchef for Playful Learning?

Da teknologiernes indtog i folkeskolen startede, var jeg den lidt sure mand med korslagte arme, der råbte på pædagogisk merværdi, blandt andet i frustration over den dødsyge måde, teknologierne blev implementeret og anvendt på mange steder på læreruddannelsen og på skolerne. For mig har det altid handlet om den pædagogiske merværdi, også når vi anvender artefakter som teknologier. Så min vej har været vedholdende at spørge "hvordan går vi nuanceret og kvalificeret til opgaven om dannelse i et samfund, hvor børn og unge allerede bruger teknologier som en central del af deres hverdag?" Mit fokus var i første omgang morgendagens lærere. Over tid kom jeg til at samarbejde med folkene fra CFU (Center For Undervisningsmidler, red.), og vi spurgte os selv "Hvad sker der, hvis vi prøver at komme med vores repræsentation af, hvad fremtidens læringsrum

på dette første skridt på professionshøjskolerne. Opgaven er at skabe et modnet læringsmiljø på alle professionshøjskolerne, som efterfølgende kan understøtte kommunerne. Vi går med andre ord efter at opbygge solid kapacitet på professionshøjskolerne, som dels kan udvikle grunduddannelserne over tid, dels kan sikre det rigtige afsæt for udviklingspartnerskaber med kommunerne i de følgende faser af programmet – alt sammen rettet mod yderligere kvalitet i landets daginstitutioner og skoler.



Hvad er Playful Learning, og hvorfor har skolen brug for det nu?

Playful Learning handler ikke kun om leg og læring. Det handler bestemt heller ikke om at gøre leg til en accelerator eller til et biprodukt af læring, men det er også en læringsdagsorden. Uanset om vi arbejder med elever, studerende eller professionelle voksne, som vi har en læringsintention med, så er et motiverende læringsmiljø spændt ud på et kontinuum (en ubrudt rækkefølge, hvor overgangen er næsten umærkelig, mens yderpunkterne er klart forskellige, red.) mellem leg og læring. Yderpunkterne er leg og læring, og som jeg ser det, ophæver man modsætningerne mellem leg og læring, hvis man ser dem som gensidigt afhængige størrelser, det er muligt at blande i større eller mindre udstrækning med det klare formål at skabe et motiverende læringsmiljø for alle involverede.

Jeg synes, at Helle Marie Skovbjerg, dansk legeprofessor, vi har et tæt samarbejde med i Playful

Learning, over for mig har givet nogle meget gode symboler på, hvad det er, vi taler om. Hun taler om forholdet mellem leg og læring som meget porøst – lidt som en jellycake - hvis du trykker for hårdt og vil gribe for fast, så vil det smuldre imellem hænderne på dig. Det synes jeg egentlig er et meget godt billede. Min ledelsesvinkel i programmet er, at vi her i udgangspunktet går sensitivt til opgaven, fordi vi lynhurtigt kan komme til at skride hen over det der "dørtrin", hvor vi ender i en konceptforståelse, hvor vi siger: "*Legende tilgang til læring er! Opfyld de her fem punkter, så er du...*" og så videre. I virkeligheden tænker jeg, at det på nuværende tidspunkt er langt mere interessant at se på hvilke stemninger, der udfolder sig omkring det, at nogen skal lære eller udvikle noget. Hvad er det, der er på spil, når man går på udflugt i Future Classroom Lab og iagttager eller fornemmer, hvad der udspiller sig? Eller på en skole, hvor lærer X underviser, og man kan fornemme den der atmosfære af, at der her er en legende tilgang på spil? Kunne vi være optagede af at tælle antallet af smil eller grin, antallet af gode spørgsmål, iagttagelse elevaktivitet eller bevægelse i rummet, fremfor udelukkende at fokusere på den del af det faglige udbytte, der kan måles? Kunne vi gå mere helhedsorienteret til værks i stedet for udelukkende at være fokuserede på et bestemt fagligt udbytte? Jeg er ikke fortaler for, at leg skal være en del af læring hele tiden. Der kan sagtens være brug for en klassisk stram læringsdagsorden, hvis vi mener, at det er den bedste vej til at opnå den intention, vi har med den lærende. Der er nogle gange noget, der skal overskrides, som er besværligt, som næsten gør helt ondt, når man skal lære. Det kan være helt nødvendigt med en forelæsning for at opnå den dagsorden, som vi skal opfylde. Problematikken består bare i, at når jeg ser mig omkring, så er vores svar i ni ud af ti tilfælde den instruktivistiske form. Det synes jeg, er et enormt problem. Jeg synes, at jeg

"Kunne vi være optagede af at tælle antallet af smil eller grin, antallet af gode spørgsmål, iagttagelse elevaktivitet eller bevægelse i rummet fremfor udelukkende at fokusere på den del af det faglige udbytte, der kan måles?"

for ofte ser børns læringslyst visne stille hen på skolebænken, og jeg er færdig med at sige, at det er ok. Hvis jeg skal forklare det enkelt, drejer det sig om en legende tilgang eller attitude. Jeg er selv begejstret for vores samarbejdspartner Mitch Resnicks måde at formulere det på: *"I like to think of play not as an activity, but as an attitude, a way of engaging with the world. When children are playful, they are constantly experimenting, trying new things, taking risks, testing the boundaries – and learning in the process."* Det er dén tilgang til udvikling og læring, jeg er optaget af.

"Jeg synes, at jeg for ofte ser børns læringslyst visne stille hen på skolebænken, og jeg er færdig med at sige, at det er ok."

Playful Learning er en engelsk titel for et nationalt dansk program, hvorfor ikke en dansk betegnelse?

LEGO er en international virksomhed og sproget er engelsk. LEGO Fonden arbejder med to begreber: a) Learning through play og b) Playful Learning, hvis ikke man taler om fri leg. Vi skriver et "partner proposal" på engelsk, fordi det, vi lærer, også skal kunne bruges i en international sammenhæng. Derfor er det nødt til at have en engelsk titel.

En legende tilgang til læring er i virkeligheden den bedste oversættelse, hvis vi vil oversætte Playful Learning til dansk, men vi kan ikke have to titler på ét program, derfor bruger vi også i dansk kontekst den engelske titel.

Hvordan forandrer Playful Learning lærerrollen?

Ligesom der er et kontinuum mellem leg og læring, så er der et mellem lærerrollen og elevrollen. Vi skal arbejde med en udviklingstilgang, der gør det muligt for eleverne at udvikle de kompetencer, som vi mener, de har brug for i nutidens samfund, og det betyder, at vi voksne skal slippe dele af vores forståelse af egen rolle. Det er svært. Jeg er selv i proces, man skal jo give afkald på en del af en professionsidentitet. Jeg taler ikke om, at vi skal være forandringsparate i den der konkurrencementalitetens forståelse, men om, at vi skal forandre vores syn på vores egen rolle for at udfylde professionen mere kvalitativt. Det er simpelthen et spørgsmål om at sætte barnet i cen-

trum. Så hvordan kan vi i højere grad stille os selv til rådighed på en langt mere nysgerrig, kreativ og intelligent måde? Det er på tide, at vi for alvor begynder at diskutere, hvad skolen skal være, hvis det ikke bare er et sted, vi skal have ungerne på ophold, mens far og mor er på arbejde.

Kan Playful Learning bidrage til at løse motivationskrisen i folkeskolen?

En hel del af de motivationsproblemer, vi har i folkeskolen, skyldes jo blandt andet den instruktionsisme, vi fortsat bygger en væsentlig del af undervisningen op omkring. Og det der med, at vi allerede i 6. klasse begynder at tale om, at nu skal vi også snart til prøve, have snuden i sporet og jeg skal komme efter dig, gør, at vi stille og roligt får pillet lysten til at lære ud af eleverne. I takt med, at de bliver ældre, piller vi de kreative, legende og udforskende elementer ud af undervisningen, og når vi fjerner dem, fjerner vi mange af mulighederne for at deltage og udtrykke sig varieret. En stor del af eleverne i skolen oplever ikke, at de er i stand til at koble sig til folkeskolens primære deltagelsesform. De elever, som er i stand til at koble sig til den deltagelsesform, oplever

så omvendt sådan nogle afledte effekter som stress og præstationspres. Man kan se den situation fra

mange vinkler, jeg tegner et dystert billede her, men hvis

man ser det fra den vinkel, så har vi fået skabt et system,

som ikke byder børn velkommen. Der tror jeg, at legen, eller i hvert tilfælde det kontinuum, der spænder mellem leg og læring, rummer noget, vi har brug for, hvis vi vil ændre den instruktivistiske kultur til en mere alsidig, engagerende og motive-rende kultur i folkeskolen. Det er i virkeligheden det, Playful Learning drejer sig om. Det drejer sig ikke om at lave et "funky" projekt på siden af folkeskolen. Det handler om at forsøge et indarbejde en legende tilgang til læring i kulturerne på læreruddannelser, som DNA i professionshøj-

"Vi har fået skabt et system, som ikke i tilstrækkelig grad byder børn velkommen."

skolerne og på sigt i skoler og dagsinstitutioner overalt i landet.

Hvilket vidensgrundlag bygger programmet Playful Learning på?

Jeg er ikke nødvendigvis den fremmeste ekspert på området, men jeg har altid engageret mig i at være legende i min egen praksis og har deraf mange erfaringer, jeg bringer ind, men LEGO Fonden har udarbejdet en række af whitepapers, som vi aktuelt bygger på. Den forskning kobler sig til Harvard, MIT, Cambridge og flere andre angelsaksiske universiteter, men vi er også begyndt at koble arbejdet til hele den nordiske forskning på området. Der er ingen tvivl om, at den angelsaksiske forskning viser, at der er evidens i forhold til at sige, at den legende tilgang til læring skaber et engagement. Det, vi kan diskutere, er, hvad man så opfatter som leg i en læringskontekst. Her kommer Playful Learning Research extension i øvrigt til at byde ind med omfattende ny viden på feltet i årene, der kommer.

Læs mere om [LEGO Fonden her](#) ... og i publikationen her:



Hvordan ville du gribe det an, hvis du skulle pitche Playful Learning til en garvet faglærer med 20 års erfaring?

Jeg ville skrue lidt ned for den engelske "lingo", og så ville jeg tale til hjertet af dansk lærerprofession, til lærerprofessionsidealet. Jeg tror, at der er få steder i hele verden, hvor man har stærkere traditioner for en legende tilgang til børns udvikling og læring. Vi kender det alle sammen, vi har gået i børnehaver eller haft børn, der har hængt med hovedet nedad fra et højt træ, badet i mudder eller snittet med knive og lavet alle mulige andre aktiviteter i børnehaven, der ville være fuldstændigt forbudt i børnehaverne i for eksempel USA. Det at have tillid til børn og turde lade dem gøre noget på eget initiativ og følge deres egen nysgerrighed, den tilgang synes jeg er vidunderlig, men det er som om, at vi skal have støvet den af igen.

Jeg tror, at jeg ville starte dialogen der, og så vil jeg sige, at det med at sidde der som matematiklærer og have pløjet samme matematikbogssystem igenem de første 18 gange, betyder ikke, at forandringssporet nødvendigvis ligger så langt væk. Jeg tror i virkeligheden, det kunne starte der, hvor vi skruer ned for brugen af standardiserede, færdigproducerede læremidler og test. Der, hvor vi tør at give albuerrum til den pædagogiske fantasi. De fleste af de lærere, jeg møder, besidder den, men jeg oplever, at de savner inspiration, mulighed og plads til at udfolde den. Kunne man bruge lærebogsmaterialet halvt så meget? Ikke for at undervurdere lærebogsmaterialet, men når det fylder alt, så bliver det også helt ulideligt ensformigt at gå i skole. Kunne man sige, at du som lærer også skal bruge nogle andre typer af didaktiske dramaturgier i for eksempel mindst halvdelen af tiden? Jeg oplever egentlig, at anvendte videnskaber - de matematiske, naturfaglige, sproglige humanistiske videnskaber - i virkeligheden er meget i spil, når den dygtige didaktiker eller pædagog udfolder sig legende med børn. Et eksempel kunne være LEGO Mindstorm, her har du i virkeligheden vendt botten om.



Når jeg stiller mig hen og taler med elever i 7. klasse, der i gang med at løse alle mulige opgaver og skal have en robot til at køre hen over en eller anden slidske og ned og hente noget, så har de jo ikke nødvendigvis ret meget sprog for, hvad det er for en fysisk videnskab, der udfolder sig her, eller hvilken matematik, der gør sig gældende, men i bearbejdningen undervejs af en kompetent matematiklærer eller i den efterfølgende proces, så opstår der jo de der anvendte videnskaber og den "hookline", du har brug for, fordi oplevelsen engagerer, oplevelsen er social og eleverne løser en opgave, der er vedkommende og meningsfuld for dem. Du har her nogle parametre, der sandsynliggør læring i langt højere grad end det at sidde og pløje sig igennem side 18 i Kontekst (matematikbogssystem, red.). Det kan lyde banalt, men i virkeligheden ligger meget af svaret på, hvorfor vi skal arbejde med den mere legende tilgang til læring, der. Det er egentlig det, jeg vil udfordre lærerne på, fordi jeg oplever, at langt de fleste arbejder på den måde med eleverne ind imellem, men vi har også nogen, der skal rigtig langt på fjernlageret for at finde frem igen.

Forsimplet set drejer det sig om at skrue lidt ned for den voksenverden, vi har tendens til at invitere hinanden og børnene ind i. Kan vi fylde lidt mindre? Kan vi (ene)tale lidt mindre – måske lytte lidt mere? Kan vi arbejde mere faciliterende, nysgerrigt og dialogisk i vores tilgang til børn? Tør vi lege mere – også når det kommer til vores faglige dagsordner? Har vi modet til at sætte den pædagogiske fantasi mere i spil, så børnene og deres unikke fællesskaber i højere grad bliver vores

professionelle omdrejningspunkt?

Teknologierne – hvad tilbyder de af muligheder ind i denne kontekst?

Skolens anledning er altid det omgivende samfund, og vi kan ikke komme udenom, at den teknologiske udvikling foregår enormt hurtigt, og at det har betydning for, hvad vi danner til i folkeskolen. Så bliver mit spørgsmål: Hvordan ruster vi børn og unge i den opvoksende generation allerbedst til det samfund, de er en del af, og som de kommer til at være en del af med alt fra hverdagsfærdigheder til demokratisk og etisk forståelse?

Teknologierne er en del af hverdagslivet for børn, og derfor er det også en del af skolens opgave på hverdagsbasis at inddrage og forstå de teknologier. Det kræver noget af os som undervisere. Jeg taler ikke om, at vi skal være superbrugere på Snapchat og på level 1000 i et givent spil, men om, hvordan vi gennem for eksempel teknologier i matematikundervisning og danskundervisning kan udvikle elevernes beredskab, der gør dem i stand til at bruge og forstå teknologierne, men også at være kreativ og nysgerrig med dem.



Er det svært at tilegne sig som lærer? Ja, det kræver i min erfaring og forestilling en anden tilgang til det at være lærer. Det kræver, at du inviterer eleverne ind til et helt andet projekt end det, de kommer i skole til hver dag, hvor du, hvis man skal være meget giftig, inviterer dem ind til at svare rigtigt på nogle spørgsmål, som du har defineret svar på forhånd, det er sådan det virker. Vi har ligesom et evangelium i en religion, vi skal følge her; så skal vi opnå de rigtige svar, og så skal vi sige trosbekendelsen i kor. Det kan jo spores fuldstændigt evident helt tilbage til 1300-tallets kirker. Jeg synes ikke, vi er kommet så meget

længere.

Så hvad er det for et projekt, vi inviterer eleverne ind til? Hvis vi inviterer dem ind til at skabe noget, hvis du breder paletten ud og inviterer dem ind til at skabe noget, kunne du 3D printe eller lasercutte din danske stil – eller måske bygge den op i et VR-univers? Kunne du invitere dem ind til et helt andet projekt i virkeligheden, hvor teknologi er noget, vi forholder os til sammen, som noget, vi kan skabe med, debattere med, noget vi kan debattere i forhold til og reflektere over? For de rummer jo en enorm kraft for at udkomme med noget, for at gøre sig bemærket med noget, for at have en holdning til noget, for at tage stilling til verden. Der ligger i min verden en myndiggørelse i den proces. Der kan også ligge en fuldstændig eksistentiel ro i det at skabe noget med en analog teknologi – bygge det op i papmache – men ganske vel også at 3D-sketche med det i TinkerCad, eller hvad du nu måtte bruge af teknologi. Så det er jo ikke det der med at pege på den interaktive tavle eller 3D printeren som svaret, der frelser skolernes mission – det gør ikke ej heller 1:1 løsninger, men at gøre dem tilgængelige i en anden pædagogiske kontekst tror jeg

kan skabe pædagogisk merværdi, og helt lavpraktisk for en lærer betyder det, at du pludselig har hundrede forskellige farvetoner på din didaktiske palette i stedet for tre, som handlede om de givne læringsmål, dit undervisningsmateriale og den standardiserede test.

Så det er egentlig en forandring i det pædagogiske projekt, der i min verden skal til, hvis teknologierne overhovedet skal give det udbytte, vi drømmer om. Hvis vi til gengæld tør det, så har de også et enormt potentiale til at skabe en merværdi for eleverne.

