

Kim Holflod

Adjunkt, Institut for Pædagoguddannelse,
Københavns Professionshøjskole
Postdoc, DPU, Aarhus Universitet

Legeeksperimenter, refleksionsværksteder og fårehyrder:

Perspektiver på evalueringsmetoder i designbaseret forskning om udvikling af legende undervisning.

I denne reflekterende artikel undersøger og diskuterer jeg evalueringsmetoder i designbaserede forskningsprojekter med afsæt i kollaborativ og iterativ udvikling og evaluering af legeeksperimenter til undervisning ved pædagog- og læreruddannelsen. Disse eksperimenter er i nærværende projekt evalueret på to måder: For det første gennem kollaborative refleksioner og kvalificeringer i forskellige uddannelseskontekster med henblik på at udvikle legeformater. For det andet som iterative vurderinger af disse formater af praksiseksperter.

I artiklen fremstiller jeg de to tilgange som 1) refleksionsværksteder som evalueringsmetode til kollaborativ udvikling og 2) fårehyrning som designkvalificerende ekspertvurderinger. Til sidst diskuterer jeg praktiske anvendelsesmuligheder og metodologiske implikationer ved praksisnære og iterative evalueringsmetoder i designbaseret forskning om legende undervisning.

Nøgleord: evaluering; designbaseret forskning; legende uddannelse; uddannelsesforskning; dialogisk design

Introduktion og kontekst

Af en række nyere forskningsstudier og -overblikke fremgår det, at legende videregående uddannelse er et forsknings- og praksisfelt i udvikling. Det har som mål at fremme undervisning og uddannelse gennem fx eksperimenterende, kreative,

æstetiske og kunstneriske læreprocesser med teoretisk og filosofisk forankring i legs kvaliteter (Boysen et al., 2022; Holflod, 2022b; Jensen et al., 2021; Nørgård et al., 2017; Nørgård & Moseley, 2021; Skovbjerg & Jørgensen, 2021).

Legende tilgange i videregående uddannelse er ofte orienteret mod at projicere essensen af eller karakteristika fra leg ind i læringsaktiviteter og -kontekster.



Det handler fx om at indgå i åbne, usikre og eksperimenterende processer eller fagligt arbejde med kreative, undersøgende og æstetiske perspektiver (Holflod, 2023c; Nørgård, 2021; Sicart, 2014; Skovbjerg & Jørgensen, 2021).

I forskningsprogrammet Playful Learning Research Extension er der udgivet flere forskningsoverblikke, der blandt andet peger på, at sammenkoblingen af legende tilgange og formel uddannelse er udfordrende og krævende (Boysen et al., 2022; Holflod, 2022a; Jensen et al., 2021; Jørgensen et al., 2021). Legende videregående uddannelse er som anvendt forskningsfelt præget af pædagogiske og didaktiske interventioner og eksperimenter, men det er udfordrende at evaluere interventioner med opmærksomhed på uddannelsers kompleksitet (Brown, 1992).

Derfor kan design og udvikling af legende pædagogik, undervisning og uddannelse nødvendiggøre kollaborative og iterative evalueringspraksisser (Dancu et al., 2011) for at udvikle og styrke sammenhænge mellem legende perspektiver og uddannelse såvel som mellem forskning og praksis (Boysen et al., 2022; James, 2022; King, 2018). I denne artikel undersøger jeg derfor evalueringsmetoder, som dels medtænker deltagere fra praksis som epistemiske partnere (Estalella & Criado, 2018), dels tilgår evalueringer af legeeksperimenter med inspiration fra "dialogisk designkultur" (Holflod, 2022c; Manzini, 2018).

Målet med dette er at modne og skærpe anvendelighed og relevans af legeeksperimenter i uddannelsespraksis gennem tæt og iterativt samarbejde med praktikere fra videregående uddannelser. Begrebet "legeeksperimenter" anvendes i denne artikel om designeksperimenter i uddannelse.



De er interventioner, som jeg i samarbejde med undervisere har udviklet med afsæt i perspektiver fra legende videregående uddannelse.

I artiklen tematiserer jeg kollaborative og iterative evalueringsmuligheder forbundet med legeeksperimenter i videregående uddannelse og eksemplificerer det gennem parafraseringer af empirisk materiale fra tværprofessionel udvikling og evaluering. Dette materiale stammer fra mit samarbejde med undervisere og konsulenter om at udvikle legeeksperimenter til tværprofessionelle uddannelsesaktiviteter mellem pædagog- og læreruddannelsen med viden fra legeforskning, didaktisk design og professionsuddannelse.

Jeg har efterfølgende faciliteret samarbejder og workshops med undervisere i både nationale og internationale undervisningskontekster. Målet har været en kollaborativ evaluering og videreudvikling af legeeksperimenterne (Holflod, 2023d; Holflod & Berg, 2022).

Målet med denne artikel er med afsæt i metodologiske og anvendelsesorienterede perspektiver på evaluering i designbaseret forskning samt praksisnære eksempler at reflektere over og fremskrive metoder til at evaluere legeeksperimenter og videreudvikle dem som robuste legeformater. Et format er her et udvidet legeeksperiment, og formatet udfolder eksperimentets kontekstuelle og situationelle vilkår, teoretiske og empiriske belæg samt operationelle perspektiver. Denne artikel skal derfor læses som en metodologisk, reflekterende artikel, som omhandler praktiske og evalueringsmæssige implikationer samt teoretiske opmærksomhedspunkter ved designbaseret forskning (Yan, 2020).

Artiklen bidrager dermed til forskningsfeltet om legende videregående uddannelse (på engelsk: playful higher education), og hvordan det kan evalueres praksisnært, og til aktuelle metodologiske diskussioner om at evaluere designbaseret forskning på uddannelsesområdet. Artiklen retter sig mod at besvare følgende forsknings spørgsmål:

Hvordan kan vi iterativt og kollaborativt evaluere legeeksperimenter i legende videregående uddannelse – og hvilke anvendelsesmuligheder og implikationer har det for teoriudvikling og praktisk kvalificering af interventioner i designbaseret forskning?

I artiklen indleder jeg med at rammesætte evalueringsperspektiver i designbaseret forskning og designeksperimenter i videregående uddannelse. Herefter fremstiller jeg tilgange til designbaseret forskning fra mit forskningsprojekt, et ph.d.-projekt mellem 2020 og 2023, og udfolder derfra konkrete metodiske greb i form af *kollaborative refleksionsværksteder i variable testmiljøer samt iterative vurderinger af praksiseksperter* som designkvalificerende evalueringer.

I artiklens analytiske afsnit viser jeg, hvordan et legeeksperiment, som er udviklet og afprøvet i tværprofessionelle uddannelseskontekster, kan kvalificeres gennem refleksionsværksteder. Herefter udfolder jeg, hvordan legeeksperimentet udvikles som et legeformat gennem dialog med praktiskere, der til sidst er med til at kvalificere legeformaterne gennem iterative ekspertvurderinger. I artiklens diskussion reflekterer jeg afslutningsvist over anvendelsesmuligheder og implikationer ved evalueringer af legeeksperimenter samt relationer mellem designprocesser, teoriudvikling og modning af interventioner.

Metodologiske anslag: perspektiver på evaluering i designbaseret forskning

I de sidste 20 år er designbaseret forskning blevet en fremtrædende tilgang i anvendt uddannelsesforskning med mål om at udvikle og innovere praktiske løsninger på autentiske problemer gennem kollaborative og iterative processer (Anderson & Shattuck, 2012; Holflod, 2022c). Designbaseret forskning er en fleksibel metodologi, der forener designeksperimenter, teoriudvikling og praksisinnovationer med henblik på at adressere ofte komplekse problemstillinger i uddannelse (Barab & Squire, 2004; McKenney & Reeves, 2019).

Designeksperimenter er her centrale elementer (Brown, 1992; Design-Based Research Collective, 2003), hvor testning og evaluering af dem kan bevæge sig mellem kvalitative og kvantitative metoder samt formative og summative evalueringsformer. Hensigten er at undersøge et givent designs (fx didaktisk design, pædagogisk eksperiment eller uddannelsesdesign) robusthed og sammenhæng med dets både praktiske og teoretiske mål (Easterday et al., 2014). Wang og Hannafin (2005) beskriver designbaseret forskning som 1) pragmatisk, 2) "grounded", 3) interaktiv, iterativ og fleksibel, 4) integrativ og 5) kontekstuel. I et evalueringsspektiv er det blandt andet væsentligt, at designbaserede forskningsprocesser betoner kollaborative relationer mellem forskere og praktikere som afgørende aspekter i skabelsen af potentielle forandringer i praksis (Christensen et al. 2012; Design Based Research Collective, 2003). Det implicerer nære forbindelser mellem designprocesser og de kontekster, som forskningen udføres i (Wang & Hannafin, 2005).

Designbaserede forskningsprojekter følger ofte forskellige modeller i forskning og udvikling – præget af faser med kontekst- og domæneundersøgelser, udvikling og design, eksperimenter og implementering samt evaluering og refleksion (se fx Christensen et al., 2012; Goff & Getenet, 2017; McKenney & Reeves, 2019).

Denne artikel er navnlig orienteret mod evaluering og reflekterende processer i designbaseret forskning *efter* tentative afprøvninger af designeksperimenter. Det er et fællestræk i designbaseret forskning, at disse processer har konkluderende elementer med muligheder for både videnskabelige resultater, såsom teoretisk udvikling og designprincipper, og praktiske resultater såsom artefakter, pædagogiske formater og didaktiske design (Design-Based Research Collective, 2003: 6; Štemberger & Cencič, 2014: 68). Målet er her reflekterende og generaliserende med ambitioner om at udforske et givent designs eller eksperiments kvaliteter og robusthed samt dets mulige relevans for andre kontekster (Christensen et al., 2012: 14). I dette fremtræder imidlertid en videnskabelig fordring, hvad angår designbaseret forskning, om at tage ansvar for både forskningsmæssig og praktisk transparens og anvendelighed:

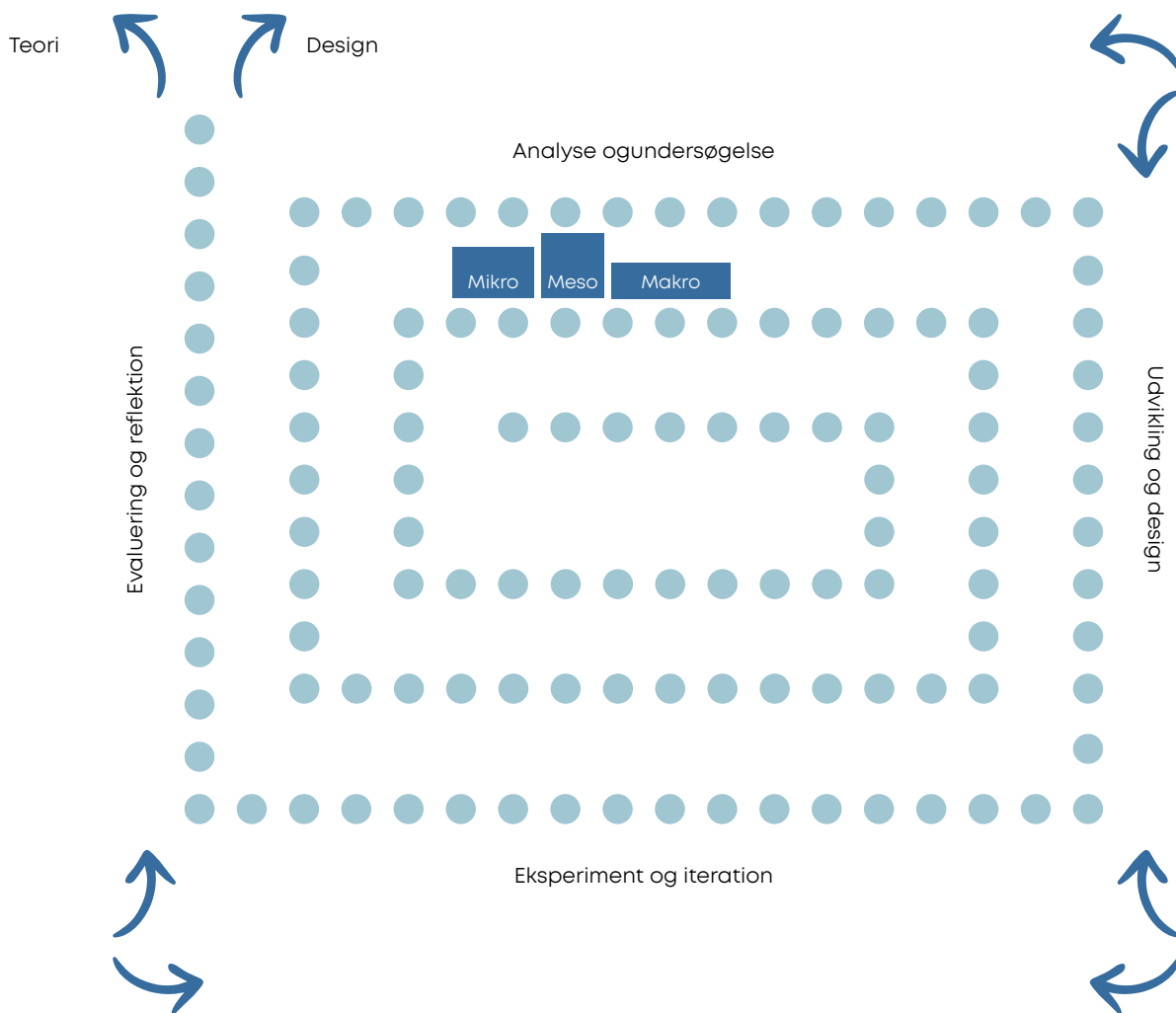
(...) the learning-sciences community needs to take responsibility for creating standards that make design experiments recognizable and accessible to other researchers, and for developing an infrastructure that can support summative evaluation

(Collins et al., 2004: 16).

Evalueringssprocesser i designbaseret forskning handler om at afprøve interventioner i naturlistiske kontekster for at danne robuste forståelser af dem med henblik på at kvalificere teoretiske bidrag (Design-Based Research Collective, 2003). Samtidig implicerer den nære relation mellem teori og praksis – mellem konkrete eksperimenter og teoriudviklende processer, at interventioner ikke i sig selv skaber teoretiske bidrag, og at teori uden praksisnærhed mangler såkaldt "proof of concept" (Easterday et al., 2016: 131). Barab & Squire diskuterer i forlængelse af dette, at det ikke er tilstrækkeligt i designbaseret forskning at demonstrere lokal og praksisnær anvendelse: "Design scientists must draw connections to theoretical assertions and claims that transcend the local context" (Barab & Squire, 2004: 8).

Denne artikel er baseret på et treårigt designbaseret forsknings- og udviklingsprojekt på tværs af pædagog- og læreruddannelsen i forbindelse med mit ph.d.-forløb (2020-23) – med forskellige selvstændige studier, talrige didaktiske design og adskillige legeeksperimenter. I projektet praktiserer jeg designbaseret forskning som en kollaborativ, integrativ og grundlæggende relationel metodologi præget af nært samarbejde med praktikere og multiple metoder i undersøgelser og dokumentation (Barab & Squire, 2004; McKenney & Reeves, 2019; Wang & Hannafin, 2005). I projektet visualiserer og operationaliserer jeg desuden designbaseret forskning som fire forskellige – både rekursive og iterative – faser, som illustreres i figur 1 (Holflod, 2023d).





Figur 1. Visualisering af processer og faser.

I denne artikel fokuserer jeg på evaluerende og reflekterende processer, hvor jeg sammen med praktikere har undersøgt og diskuteret indledende afprøvninger og iterationer af legeeksperimenter i tværprofessionelle undervisningsforløb. Disse kollaborative evalueringsprocesser – på tværs af forskning og praksis – har bidraget til at understøtte teoriudvikling om legende videregående uddannelse såvel som konkret modning og kvalificering af legeeksperimenter.

Når interventioner udvikles i designbaseret forskning, er kollaborative evalueringer og refleksioner ofte uformelle, kontinuerlige og formative (McKenney & Reeves, 2019: 161-62). I denne artikel tematiserer jeg i stedet målrettede og formaliserede evalueringer til at undersøge og styrke gennemførte legeeksperimenter.

Denne formalisering tilgår jeg i projektet ved at afprøve og evaluere projektets legeeksperimenter i forskellige uddannelseskontekster med både formative og summative elementer for at skabe viden om deres indvirkning på både praktiske og teoretiske mål (Easterday et al., 2014: 321).

McKenney og Reeves (2019) argumenterer for, at evaluering i designbaseret forskning kan forstås som alpha-, beta- og gammatestning af designinterventioner. Alphatestning handler om indledende vurderinger af designidéer for at fastslå robusthed og gennemførlighed, mens betatestning undersøger et eksperiments lokale anvendelighed og kontekstuelle betingelser. Gammatestning handler om at bestemme dets effekter og virkninger (McKenney & Reeves, 2019: 167-68).

I dette perspektiv udfolder jeg i artiklen navnlig *gammatestning*, da jeg fremstiller og diskuterer nye kollaborative afprøvninger og evalueringer af eksperimenter, som allerede er foretaget i undervisningsforløb på tværs af pædagog- og læreruddannelsen. Cobb et al. (2003) plæderer for, at nye forståelser og designmuligheder kan manifestere sig gennem iterative designprocesser med deltagere fra praksis. Jeg tilgår designbaseret forsknings- og udviklingsamarbejde mellem forskning og praksis som dialogiske fællesskaber (Holfod, 2022c), hvor udvikling og evaluering af legeeksperimenter muliggøres i dynamiske, flerstemmige, demokratiske og spændingsfyldte processer (Bakhtin, 1981; DiSalvo, 2022; Olesen et al., 2018).

Med afsæt i dialogisk tænkning og teori anvender jeg begrebet ”dialogisk designkultur” (Manzini, 2018) om et relationelt foretagende mellem deltagere, hvor det er relationer mellem fænomener, der er ontologisk interessante – og i mindre grad fænomenerne i sig selv. Det implicerer, at viden og erfaring udvikles i sociale og dialogiske sammenfiltringer mellem multiple stemmer (såsom ideologier, tematikker, diskurser og værdier) som dynamisk og kontinuerlig betydningsdannelse. De videnskabsteoretiske orienteringer retter sig her mod dialogisk materialisme, hvor ikke alene deltagerne i evalueringskontekster påvirker fx designartefakter og eksperimenter, men hvor disse også gør noget ved og påvirker deltagerne (Shotter, 2013; Wegerif, 2022).

I dialogisk designkultur anskues deltagerne, her både forskere og undervisere, som et kollaborativt udviklingsfællesskab. Jeg er her inspireret af eksperimentel etnografi og begrebet epistemisk samarbejde, hvor deltagere er ligeværdige samarbejdspartnere i fælles problematisering af felten, og hvor forskning og udvikling er kollaborativ i sin relationelle form samt eksperimenterende i sin omgang med at skabe viden sammen (Estalella & Criado, 2015: 3-4; Estalella & Criado, 2018: 6-11).

Evalueringemetoder: variable testmiljøer og fagfælle vurderinger af praksis

I denne artikel undersøger og reflekterer jeg over praksisnære, kollaborative og iterative evalueringemetoder i designbaseret forskning.

Jeg er her optaget af, hvordan interventioner med legeeksperimenter kan vurderes og modnes i tæt samarbejde mellem forskning og praksis og derigennem udvikles som legeformater.

I artiklen begrebsliggør og realiserer jeg kollaborativ evaluering og videreudvikling af legeeksperimenter gennem gammatestning og ekspertvurderinger på to forskellige måder: som refleksionsværksteder i variable testmiljøer og som fårehyrning af legeformater. Et refleksionsværksted er i denne kontekst et kollaborativt evalueringsrum, hvor forskning og praksis sammen afprøver og reflekterer over en given intervention, et legeeksperiment.

Når jeg italesætter *variable testmiljøer*, handler det om, at jeg anvender denne evalueringsform til at afprøve, undersøge, problematisere og iterere eksperimenter på tværs af forskellige uddannelseskontekster med forskellige deltagende praktikere. På baggrund af disse tværkontekstuelle evalueringsprocesser og indsigter herfra har jeg efterfølgende sammenskrevet fælles diskussioner og kvalificeringer af eksperimenter til *legeformater* og anvendt fagfælle vurderinger med praksis eksperter til at vurdere og styrke dem.

Min forskningshensigt med at anvende disse forskellige og komplementerende evalueringsmetoder er dels at undersøge og kvalificere legeeksperimenter og deres robusthed i forskellige kontekster, dels at udvikle legeformater som praktiske bidrag – og at skabe teoretiske indsigter i dialogiske designkulturer og epistemisk samarbejde med deltagerne (Estalella & Criado, 2018).

I de følgende afsnit udfolder jeg, hvad refleksionsværksteder i variable testmiljøer er, hvordan jeg har praktiseret dem, og hvordan jeg har inddraget praksis eksperter i fagfælle vurderinger af legeformater. I dette designbaserede forskningsprojekt har jeg sammen med undervisere fra pædagog- og læreruddannelsen udviklet, gennemført og itereret talrige legeeksperimenter, og vi har processuelt reflekteret over de givne eksperimenter lokalt anvendelighed, implikationer, styrker og svagheder.

I disse processer har vi vurderet, at nogle af legeeksperimenterne har vist sig særligt relevante for legende undervisning på tværs af pædagog- og læreruddannelsen med mål om at facilitere og styrke kommunikation, deltagelse, relationer og samarbejde. Det er de udvalgte eksperimenter, som er blevet ført videre ind i refleksionsværksteder. Disse værksteder har jeg tilrettelagt og gennemført i både nationale og internationale uddannelseskontekster med mål om at udforske og vurdere interventioner *gennem* interventioner sammen med fageksperter (undervisere, ledere og konsulenter) inden for legende videregående uddannelse.

Refleksionsværkstederne er sammenlignelige med fokusgrupper, som kvalitativ metode i designbaseret forskning – med mål om at artikulere, udfolde og kvalificere interventioner samt erfaringer med dem (McKenney & Reeves, 2019: 178-79). Det har desuden ligheder med *designcrits* (kortform for design critiques) som fælles evalueringer af designidéer og designinterventioner samt *akademiske designstudioer*, der med teoretisk afsæt i Donald Schön fokuserer på kollaborativ ”refleksion-i-handling” (Cennammo & Brandt, 2012: 842-43).

Refleksionsværkstederne adskiller sig dog alligevel fra ovenstående, når både forsker og deltager aktivt afprøver legeeksperimenter som afsæt for evaluering af dem. Jeg har konkret og generelt tilrettelagt refleksionsværkstederne som 1) introduktion til og afprøvning af et legeeksperiment, 2) fælles udforskning af eksperimentet gennem designspørgsmål og refleksions spørgsmål in situ og 3) afsluttende diskussion og kritik.

I denne artikel fokuserer jeg på et specifikt legeeksperiment, som senere er udviklet som legeformat til at illustrere og diskutere anvendte evalueringsformer i mit forskningsprojekt. Det pågældende legeeksperiment er ét blandt ni eksperimenter, der er udviklet som legeformater. Det hedder ”Moodboards – symbolske repræsentationer og konstruktioner” (se bilag: Legeformat #1). Legeeksperimentet er først afprøvet i tværprofessionelle uddannelsesforløb med studerende.

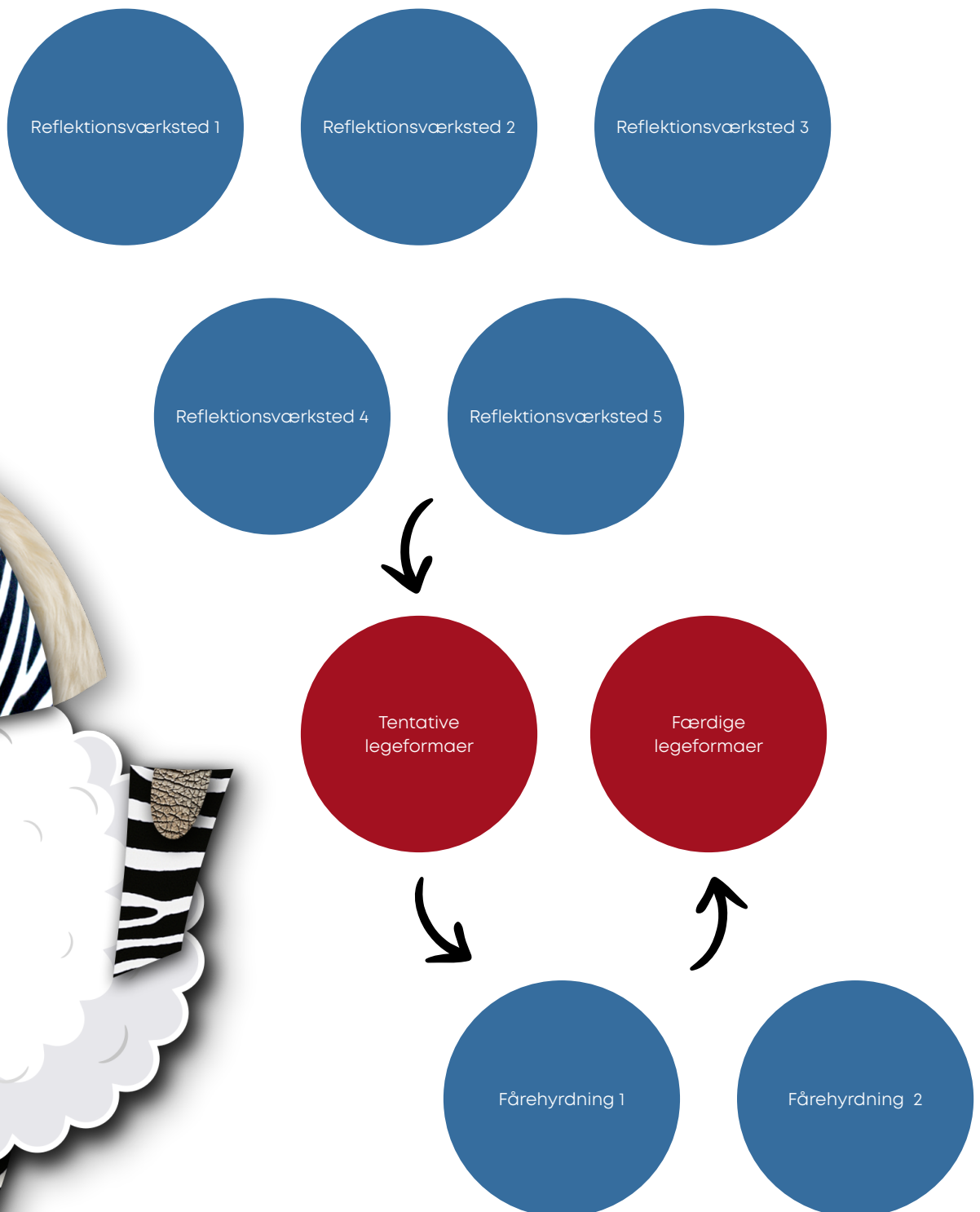
Det er derfra genafprøvet og evalueret i to refleksionsværksteder i en dansk uddannelseskontekst i tværprofessionelle miljøer på en professionshøjskole (med 10 undervisere og konsulenter fra pædagog- og læreruddannelsen), og det er til sidst gennemført og evalueret i tre refleksionsværksteder i tværfaglige britiske universitetsmiljøer (med mellem 15-25 deltagende undervisere fra forskellige fagmiljøer) med designiterationer mellem hvert refleksionsværksted. I det jeg undersøger legeeksperimentet i forskellige kontekster og testmiljøer, anskuer jeg processen som komparative designeksperimenter, hvor samme genstandsfelt undersøges i forskellige intervenserende kontekster (Krogh et al., 2015).

Gennem evaluerende processer i refleksionsværksteder har jeg sammen med praktikere diskuteret og kvalificeret legeeksperimenter for derefter at udfolde og materialisere det som et legeformat. Et legeformat er et pædagogisk format og designmønster (Goodyear, 2005), der adskiller sig fra et legeeksperiment ved at inkludere og fremskrive kontekstuelle, situationelle, refleksive, processuelle og designorienterede beskrivelser og diskussioner, som rækker ud over et legeeksperiments didaktiske fremstilling af, hvorfor og hvordan det udføres.

Legeformaterne er herfra formidlet til to fageksperter – en læringsdesigner i videregående uddannelse samt en forsker og udvikler i legende professionsuddannelse – med henblik på iterative ekspertvurderinger og mere summativ designkvalificering. Denne tilgang til evaluering er inspireret af *fårehyrning* som udviklings- og evalueringsmetode, hvor eksperter fra praksis løsningsorienteret kommenterer og diskuterer designmønstre og -formater (Harrison, 2006). Her får forfatteren (fåret) feedback fra praksiseksperter (fårehyrder), der vurderer legeformaterne med henblik på afsluttende kvalificering og formidling. De valgte evalueringsformer er i dette projekt således iterative og formative evalueringer, refleksionsværksteder, der fører til mere summative og afsluttende evalueringer i form af fårehyrning.

I både refleksionsværksteder og processer med fårehyrning er det en central hensigt at inddrage relevante deltagere i evalueringerne for at udvikle

og påvirke teoretisk og praktisk tænkning gennem indsigter og viden fra praksis. Den samlede proces for projektets evalueringer er visualiseret i figur 2.



Figur 2. Projektets postevalueringproces.

I forskningsprojektet anvender jeg forskellige empiriske metoder – i tråd med designbaseret forskning som integrativ tilgang – til at producere viden om deltagernes perspektiver på legeeksperimenter. Til refleksionsværkstederne har jeg dels skrevet feltnoter som deltagende observatør, indsamlet skriftligt og visuelt materiale, som er produceret under værksteder (såsom beskrivelser, korte deltagerrefleksioner eller visuelt materiale i form af billeder af processer og produkter), samt lydoptaget (og efterfølgende transskriberet) evalueringssamtaler. I forbindelse med fårehyrning hentes det primære empiriske materiale fra (mail) korrespondancer med tidligere nævnte fageksperter, fra deres kommentarer i dokumenter og fra annoteringer og refleksioner over kommentarer, hvilket er foregået i dynamiske dokumenter i Google Docs.

Med inspiration fra refleksiv tematisk analyse har jeg kodet det empiriske materiale og derfra konstrueret og udviklet temaer gennem dels deskriptive og interpreterende, dels semantiske og latente (Braun & Clarke, 2021) analysestrategier – eller med andre ord mellem specifikke empiridrevne og generelle teoridrevne tilgange (Brandt & Sprogøe, 2019: 74-75).

De efterfølgende afsnit i denne artikel og deres analytiske pointer er baseret på komparative læsninger og parafraseringer af det empiriske materiale. Først eksemplificerer jeg, hvordan dette projekts evalueringsmetoder har bidraget med designkvalificerende perspektiver på legende interventioner i videregående uddannelse. I første del fremstiller jeg, hvordan disse processer muliggør udviklinger fra enkeltstående legeeksperimenter gennem flere iterationer til mere fleksible og tværkontekstuelte vurderede legeformater og disses relationer til både robust teoriudvikling og modnede interventioner. I anden del udfolder jeg navnlig muligheder for at kvalificere eksperimenter form og indhold gennem fårehyrning som iterative ekspertvurderinger af praktikere.



Billede 1. Kollektive refleksioner.

Erfaringer fra refleksionsværksteder som kollaborativ udviklings- og evalueringsmetode

Det kan være udfordrende at indkredse og evaluere legs kvaliteter i uddannelsessammenhænge (Skovbjerg & Jørgensen, 2021; Nørgård et al., 2017)

og samtidig udvikle robuste interventioner såvel som teorier (Nørgård & Moseley, 2021). I dette projekts refleksionsværksteder har jeg sammen med deltagere fra uddannelsespraksis reflekteret over og videreudviklet forskellige legeeksperimenter, hvilket blandt andet har været de førnævnte kollaborative moodboards. Et moodboard minder om en collage, hvor forskellige modaliteter – såsom tekst, billeder og materialer – anvendes til at skabe en kollektiv æstetisk repræsentation af et emne eller problemfelt gennem deltagernes erfaringer, sansninger, følelser og viden.

I forskningsprojektets tidlige interventioner tilrettelagde jeg dem sammen med undervisere som todimensionelle – både analoge og digitale – konstruktioner. I refleksionsværkstederne blev det imidlertid et centralt fælles fokus, hvordan de dels kunne udvides tredimensionelt som objektmedieret kommunikation og refleksion (Roos, 2006), dels kunne udvikles som mere legende og æstetiske udtryksformer. Derfor itererede jeg sammen med undervisere legeeksperimentet som konstruktionsleg om, hvordan fælles skabte objekter kan mediere samtaler og relationer – og dermed muliggøre mere abstrakte udtryksformer.

I evalueringerne var det et fælles fokusområde, hvordan legende pædagogik og undervisning tydeligt kan forbindes til faglige og uddannelsesmæssige mål, hvilket jeg tidligere har fremhævet som en central opmærksomhed i legende videregående uddannelse.

(Boysen et al., 2022; Holflod, 2022b).

Nok erfarer og artikulerer deltagerne i refleksionsværkstederne, at legeeksperimentet er meta-fagligt anvendeligt og meningsfuldt, men det skal udkrystalliseres i selve designet, hvordan de kropslige og æstetiske processer kan kontekstualiseres fagligt. Og med andre ord: Hvordan legende pædagogik og undervisning kan stilladsere faglige refleksionsrum, hvor oplevelser og indsigter fra legende processer samles op, giver retning og ikke blot muliggør pædagogiske mål, men også synliggør anvendelighed for faglige mål.



Billede 2. Moodboard på balancebræt.

De deltagende praktikere artikulerer i refleksionsværkstederne didaktiske behov for øget stilladsning, kontekstualisering og rammesætning, idet leg har approprierende kvaliteter (Sicart, 2014), som også kommer til udtryk i legende undervisning. Her kan legende processer potentielt over-

skygge mål med uddannelse og undervisning, hvis disse to elementer ikke sammenkobles løbende og tydeligt (Holflod, 2023a).

I de designkritiske faser diskuterede vi legeeksperimentets affordanser – og hvordan det kunne forbedres ved at give plads til flere og muligvis marginaliserede stemmer og udtryksformer. Det medvirkede ligeledes til et iterativt fokus på at udfolde og anvende symbolsk formsprog som afsæt for at muliggøre anderledes kommunikative strategier (Roos, 2006; Holflod, 2023b).



Billede 3. Moodboard på gulv.

Derfor blev legeeksperimentet udviklet som et mere kropsligt og æstetisk eksperiment, der integrerede rummet: Moodboardet gik fra at være noget, der blev skabt på papir eller at være på en skærm til i sidste iteration at være et eksperiment, som kunne foregå på bordet, på gulvet, i installationer og andre tænkelige steder.

Gennem erfaringer fra fem refleksionsværksteder udvikler jeg til sidst moodboards som legeeksperiment til et legeformat, der integrerer kollaborative erfaringer og refleksioner for at skærpe eksperimentets fleksibilitet, relevans og anvendelighed for praktikerne.

I udviklingen og gennemførelsen af legeeksperimenter og refleksionsværksteder har et væsentligt formål været at skifte kontekster, som jeg kalder *variable testmiljøer*, hvor eksperimenter undersøges, afprøves og evalueres formativt, iterativt og som "refleksion-i-handling" i epistemiske partnerskaber med deltagere fra praksis. Det betyder, som nævnt i artiklens præsentation af metoder, at et legeeksperiment er afprøvet og evalueret i flere forskellige nationale og internationale uddannelseskontekster.

Hensigten med dette er at udvikle robust teoretisk viden og kvalificere eksperimenter i epistemiske samarbejder, hvor deltagernes flerstemighed og forskellighed ses som potentialer til at styrke designprocesser (Holflod, 2022c). Ved at udforske og evaluere et eksperiment i flere testmiljøer – og deri undersøge både teoretisk og begrebslig forankring og udvikling samt praktiske anvendelsesmuligheder – skabes der et metodologisk rum til at kvalificere teoriudvikling som mere end lokal og kontekstuel viden.

Det er i designbaseret forskning en metodologisk fordring at demonstrere både anvendelse i og forandring af praksis samt teoretisk udvikling (Barab & Squire, 2004). McKenney og Reeves (2019: 39-40) diskuterer, hvordan designbaserede forskningsprojekter kan udvikle tre former for teori; lokal teori, "middle-range"-teori og "high-level"-teori, hvor sidstnævnte sjældent udvikles i designbaseret uddannelsesforskning. De fremhæver, at lokal teori ofte produceres gennem et begrænset antal manifestationer af et fænomen eller en intervention, som fører til kontekstsensitiv og domænespecifik viden, mens middle-range-teorier udvikler viden gennem forskellige kontekster og flere interventioner.

I et sådant perspektiv er dette projekts legeformater et praksisbidrag i designbaseret forskning, som udtrykker operationelle perspektiver på middle-range-teorier om sammenhænge mellem legende pædagogik, objektmediering og dialogisk undervisning (Holflod, 2023d). Det er blevet muligt ved kollaborativ udvikling og iterativ evaluering af legeeksperimenter på tværs af kontekster i uddannelser.

Erfaringer fra fårehyrning som designkvalificerende ekspertvurderinger

Da jeg med afsæt i refleksionsværksteder og kontinuerlige afprøvninger af legeeksperimenter i forskellige kontekster havde udviklet legeformater, inviterede jeg to praksiseksperter til at vurdere dem med henblik på at kvalificere deres form og indhold gennem perspektiver fra læringsdesign og legepædagogisk forskning og udvikling. Harrison (2006) fremstiller processer med fårehyrning som refleksive og konstruktive evalueringer af designmønstre, som i nærværende kontekst er pædagogiske legeformater.

Det fremføres, at det er hyrden, der kender fåret; at førstnævnte er kritiker og sidstnævnte er i en sårbar position, hvilket har indflydelse på deres gensidige kommunikationsmuligheder. Jeg har i dette evalueringsforløb konkret håndteret kommunikation gennem løbende mailkorrespondancer om muligheder for kvalificering samt ved annotering af hyrderne i formaterne i Google Docs. Disse direkte kommentarer til udfoldelse, omstrukturering, forbedring eller forandring er fx guidet af principper om *Half a Loaf* og *Big Picture*. De handler om, at ekspertvurderingen bør komme i mindre bidder og må gå fra de største udfordringer til trivialiteter samt vurdere og give feedback på problem og løsning først (Harrison, 2006).

Da legeformatet er en materialisering af længerevarende iterative udviklings- og interventionsprocesser, og processerne med fårehyrning havde delvist summativ karakter, var en væsentlig del af praksiseksperternes vurderinger forslag til anderledes strukturering, så form og udtryk tydeligere understøttede formatets indhold. De to hyrder kom som nævnt fra forskellige fagområder og med forskellige vidensperspektiver, som muliggjorde, at der dels kunne integreres viden fra forskellige discipliner i legeformaterne, dels kunne skabes tætte koblinger til den praksis eller de praksisser, som legeeksperimentet kunne udføres i. Det svarer til andres forskningserfaringer med fårehyrning, hvor et designmønster skabte muligheder for, at eksperterne kunne vurdere dets anvendelighed i andre kontekster (Rusman et al., 2011).

<p>Legeformat #2 Moodboards - Symboliske repræsentationer og konstruktioner</p>	
<p>Orsaksfelt? Et moodboard er en sammensætning af materialer, billeder og ord som en tredimensionel konstruktion og repræsentation af følelse, erfaringer, tanker og oplevelser. Som kollaborativt eksperiment er hensigten at samarbejde om at gøre frem til en idé, et problem eller et perspektiv - og dermed bliver det kollektive emotionelle og erfaringsbaserede visualisering af disse. Eksperimentet er peget af perspektiver fra objekt-medieret kommunikation og refleksion, arbejde med æstetiske og symboliske repræsentationer af sproglige konstruktioner - og et fokus på kollaborative konstruktionsleje. Konteksten for legeeksperimentet er, at studerende i tværprofessionelt samarbejde i uddannelsen sine arbejdsformer i mødet verbalt og taktisk, da de opererer med forskellige sprog for pædagogik, didaktik og praksis. Eksperimentet er målet at formidle en problemstilling eller et princip (fx fra småtårn) som en symbolisk repræsentation og konstruktion af det samt den oplevede multiplicitet i professionsperspektiver. Det bygges på antagelsen om, at det verbale sprog ikke nødvendigvis kan indtage alt, man ønsker at formidle eller udtrykke - og at et kreativ-æstetisk formsprog muligvis kan udfolde, udvide og nuancere et kollektivt multiple perspektiver. Det bliver et kreativ-æstetisk og legende samarbejdsaktion for tværprofessionel samarbejdsuddannelse.</p>	<p>1 Forfatter Hvem er modtager? Det er måske relevant for nogle - ikke så meget mig. Jeg er mere interesseret i din beskrivelse ovenfor.)</p> <p>2 Forfatter Rykke dette længere op i starten? Det er i hvert fald vigtigt for mig, at jeg ved konteksten det er udviklet og testet i.)</p> <p>3 Forfatter fedt!</p>
<p>==== Designproblem: Hvordan kan vi facilitere og udfolde kommunikation i tværprofessionelt samarbejde i uddannelsen gennem symbolisk formsprog?</p> <p>====</p>	<p>4 Forfatter Jeg ved at det at skabe et fællessprog i det tværprofessionelle kan få professionerne til at mødes og få en forståelse for hinanden, men jeg kan ikke lade være med at tænke på om det også løser den bagvedliggende samfundsmæssige distance der er mellem professionerne? Ved du noget om det?</p>
<p>I kollaborative undersøgelser af mulige løsninger med undervisere blev legeeksperimentet om moodboards udviklet som løsning på designproblemet. Eksperimentet er afprøvet ni gange med forskellige udtryk, men alle ensartede sammensætninger. Konkret er det afprøvet fire gange i et tværprofessionelt læringsrum, to gange i tværprofessionelle undervisningsforløb, en gang i en faglig refleksionsworkshop med undervisere og konsulenter fra en professionshøjskole og to gange ved bachelorkonferencer. Rækkevidden for eksperimentet: er 250- undrende og 40- undervisere ved lærer- og pædagoguddannelsen samt uoværetter. Legeeksperimentet startede som en kollaborativ øvelse med fokus på at skabe en plakat eller collage, men er senere blevet mere orienteret mod at arbejde sammen, den udføres i. Det betyder, at senere iterationer af moodboards konstrueres på borde, gulve og vægge - hvor som helst og ude af tiden næmmer sig kreativitet og æstetiske installationer. Moodboards er som legeeksperimentet evalueret efter hver afprøvning med deltagere for at indfange umiddelbare oplevelser med processen og dens potentialer og begrænsninger. I evalueringer er det blevet fremhævet, at det er vigtigt at kontekstualisere ordsen- og moodboardet - i relation til uddannelsesforløbene, professionsrettede indtægter og/eller didaktiske intentioner. Eksperimentet finder videnskabeligt belæg i bl.a. objekt-medieret kommunikation som kollaborativ betydningsskabelse gennem fælles itakelse af objekter (Rosa, 2006) samt 'messy talk' og perspektiver på at udvide og forstærke tværfaglig og/eller tværprofessionel kommunikation og meningsdannelse gennem visualisering og materialiteter (Dorrick & Neff, 2011).</p> <p>====</p>	<p>5 Forfatter Men det er vel ikke en løsning? Det samme gør sig vel gældende for hvor mange der har afprøvet dette legeformat. Forfatter Jeg under mig over at det fremstår som om der kun er en enkelt løsning på et problem. Det virker på mig som om løsningen er lavet førend problemet er formuleret. Jeg ved godt at du senere præsenterer messy talk, men det giver mig ikke nogen nyttig information.</p>
<p>Hvordan gør man? Det starter med papir, karton, balloner, fjer, tape, klister, figurer, søske m.v. som deltagere finder relevante for at udtrykke sig gennem et æstetisk formsprog - og lave en kollaborativ og både fælles og personlig symbolisk konstruktion. Målet er at tage et eksisterende princip, problem eller perspektiv og udfolde det gennem et andet formsprog samt indfange erfaringer, følelser, stemninger, oplevelser, tanker m.v. Konstruktionen slutter, når deltagere oplever, at deres moodboard indfanger og symboliserer deres fælles perspektiver, når intentionen med konstruktionen opleves symbolisk kommunikeret.</p>	<p>6 Forfatter I beskrivelsen af hvordan man gør, mangler jeg en sidesfaktor. Hvor lang tid skal man bruge på denne aktivitet, så det bliver meningsfuldt og at man rent faktisk når til moodboard-delen?</p>

Billede 4. Fårehyrers første evaluering.

Med afsæt i min metodologiske og videnskabs-teoretiske position i forskningsprojektet kan så-danne både processuelle, iterative og afsluttende evalueringsmetoder vurderes at understøtte dialogiske designkulturer. Det betyder, at fler-stemmighed og forskelle mellem stemmer (om fx læringsdesign, legeteori, praktisk anvendelighed eller kontekstuel relevans) forstås som kvalificerende for formidling og udtryk i legeformater.

Når disse processer med fårehyrning er frugtbare, når jeg fx inviterer praktikere ind som medforskere og kritikere, åbnes et "dialogisk rum" (Wegerif, 2022), som ikke blot handler om at udveksle perspektiver. Det muliggør snarere, at man kan påkalde og inkludere fårehyrernes mange stemmer, hvor eksper-tvurderinger som kritiske evalueringer af praksis skaber muligheder for at kvalificere anvendelighed og gennemførlighed af legeeksperimenter i forskellige uddannelseskontekster.

Med denne artikel reflekterer jeg således over, hvordan jeg som designbaseret forsker iterativt og kollaborativt har udviklet et legeeksperiment gennem forskellige evaluerende situationer -

gennem flere refleksionsværksteder og processer med fårehyrning, hvor adskillige og forskellige stemmer er inviteret ind som epistemiske partnere. Det "færdige" legeeksperiment (og deraf legefor-mat) er dermed udtryk for multiple stemmer fra forskellige deltagere med forskellige faglige og kontekstuelle perspektiver samt teoretiske og di-daktiske positioner. Det kvalificerer anvendeligheden og gennemførligheden af legeeksperimenter i forskellige uddannelseskontekster.

Diskussion og opsamling

I denne artikel har jeg kort undersøgt og reflek-teret over kollaborative evalueringsmetoder med metodologisk relevans for designbaseret forskning til udvikling og kvalificering af legende undervisning og pædagogik i videregående uddannelser - og navnlig til at nærme mig en besvarelse af artiklens forsknings spørgsmål.

Med artiklen viser jeg, hvordan bestemte evalueringsmetoder kan integreres i udvikling af legende videregående uddannelse - og argumenterer for, at praksisnær evaluering er nødvendig for at



skabe og formidle robuste pædagogiske interventioner. I forlængelse af dette fremstiller jeg i artiklen særligt tre perspektiver til evaluering af eksperimenter og interventioner i legende videregående uddannelse.

1. Åbne, iterative og kollaborative evaluerings- og designprocesser i forskellige kontekster muliggør dels teoriudvikling, som rækker ud over lokale teorier, dels designmodning med praksis..
2. En dialogisk designkultur kan åbne for et udviklings- og evalueringsrum, hvor flerstemmighed og epistemisk samarbejde med praksis kvalificerer legeeksperimenter og legeformater mellem forskning og praksis.
3. Materialisering af legeformater som udvidede og kontekstualiserede beskrivelser af legeeksperimenter muliggør overførbarhed mellem kontekster, hvori eksperimenter og formater kan anvendes.

Både refleksionsværksteder og ekspertvurderinger er iterative og kollaborative – og også tidskrævende. Det påvirker, hvordan de kan anvendes som metoder til evaluering, om end de kan kvalificere udvikling og anvendelighed af legende interventioner i videregående uddannelse (Dancu et al., 2011). De iterative processer er imidlertid en del af designbaseret forsknings generaliseringspotentialer – til vurdering af en interventions robusthed på tværs af kontekster (Christensen et al., 2012).

En metodologisk nøgleudfordring i evalueringsprocesser i designbaserede forskningsprojekter er, at forskeren har flere funktioner: Jeg er fx i dette projekt både designer, forsker, intervenserende, evaluerende og dokumenterende. Christensen et al. (2012) peger hertil på nødvendigheden af at forholde sig til Hawthorne-effekten – og dermed de effekter, som forskning altid har på deltagere (og hvilken viden, den afstedkommer), når de ved, at de er deltagere i forskning.

I artiklen har jeg fremstillet relationer mellem forskning og praksis – og koblinger mellem evaluerende metoder til at modne og kvalificere designviden og eksperimenter i legende videregående uddannelse. Jeg er ansporet af et metodologisk imperativ om, at praksisnær udvikling kræver praksisnært samarbejde – med andre ord: At undersøgelser og evalueringer af et givent designs eller eksperiments robusthed og anvendelighed foregår i et samspil mellem praktiske og teoretiske mål (Easterday et al., 2014).

Det er samme designbaserede fordring, som Collins et al. (2004) plæderer for: At anvendt forskning og uddannelsesfeltet må tage ansvar for at udvikle og formidle genkendelige og anvendelige designstandarder (såsom legeformater) og en evaluerende infrastruktur (såsom iterative og kollaborative refleksionsværksteder og ekspertvurderinger). I disse evalueringsprocesser må eksperimenters potentielle effekter og virkninger også vurderes, fx som gammatestning (McKenney & Reeves, 2019), så teoretisk og praktisk udvikling og anvendelighed rækker ud over lokale forhold og betingelser (jf. Barab & Squire, 2004).

Legende videregående uddannelse er begrebsligt, teoretisk og praktisk udspændt mellem legs åbenhed, uforudsigelighed og implicitte legende indstillinger overfor aktuelle systematiseringer, strukturer og betingelser, som er til stede i videregående uddannelse (Holflod, 2022b; James, 2022; Jensen et al., 2021; Nørgård, 2021). Evalueringer af legeeksperimenter må derfor på den ene side forholde sig kontekstsensitivt til både legs kvaliteter og uddannelsers kompleksiteter (James, 2022; King, 2018; Holflod, 2022a; Skovbjerg & Jørgensen, 2021), men designbaseret forskning må på den anden side formå at vise relevans og anvendelighed, som rækker ud over lokale kontekster.

Her kan systematiske evalueringsmetoder som refleksionsværksteder og fårehyrder, hvor forskning og praksis kollaborativt og iterativt undersøger, evaluerer og kvalificerer legeeksperimenter, være meningsfulde tilgange i fortsat udvikling af legende videregående uddannelse.

Litteratur

- Anderson, T. & Shattuck, J. (2012). Design-based research: A decade of progress in education research? *Educational Researcher*, 41(1), 16-25.
- Bakhtin, M.M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Austin, TX: University of Texas Press.
- Barab, S. & Squire, K. (2004). Design-based research: Putting a stake in the ground. *Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1-14.
- Brandt, U. & Sprøgøe, J. (2019). *Det magiske øjeblik: kvalitativ analyse skridt for skridt*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Braun, V. & Clarke, V. (2021). Can I use TA? Should I use TA? Should I not use TA? Comparing reflexive thematic analysis and other pattern-based qualitative analytic approaches. *British Association for Counselling and Psychotherapy*, 21(1).
- Brown, A.L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.
- Cennamo, K. & Brandt, C. (2012). The "right kind of telling": Knowledge building in the academic design studio. *Education Technology Research and Development*, 60, 839-858.
- Christensen, O., Gynther, K. & Petersen, T.B. (2012). Tema 2: Design-Based Research – introduktion til en forskningsmetode i udvikling af nye E-læringskoncepter og didaktisk design medieret af digitale teknologier. *Tidsskriftet Læring og Medier*, 5(9).
- Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R. & Schauble, L. (2003). Design experiments in educational research. *Educational Researcher*, 32(1), 9-13.
- Dancu, T.N., Gutwill, J.P. & Hido, N. (2011). Using iterative design and evaluation to develop playful learning experiences. *Children, Youth and Environments*, 21(2), 338-359.
- Design-Based Research Collective (2003). Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5-8.
- DiSalvo, C. (2022). *Design as Democratic Inquiry: Putting Experimental Civics into Practice*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Easterday, M.W., Rees Lewis, D.G. & Gerber, E.M. (2016). The logic of the theoretical and practical products of design research. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(4).
- Easterday, M.W., Rees Lewis, D.G. & Gerber, E.M. (2014). Design-based research process: Problems, phases, and applications. *Proceedings of International Conference of the Learning Sciences*, 1, 317-324.
- Estalella, A. & Criado, T.S. (2018). *Experimental Collaborations: Ethnography throughout Fieldwork Devices*. New York, NY: Berghahn Books.
- Estalella, A. & Sánchez-Criado, T. (2015). Experimental collaborations: An invocation for the redistribution of social research. *Convergence*, 21(3), 301-305.
- Goodyear, P. (2005). Educational design and networked learning: Patterns, pattern languages and design practice. *Australasian Journal of Educational Technology*, 21(1).
- Harrison, N. (2006). *The language of shepherding*. I Manolescu, D.-A., Voelter, M. & Noble, J. (red.). *Pattern Languages of Program Design 5*. Boston, MA: Addison-Wesley.
- Holflod, K. (2023a). *Legende let? Nye mulighedsrum i legende samarbejde mellem pædagog- og læreruddannelsen*. I Knudsen H., Kristensen, J.-E. & Bundgaard, J. (red.). *Leg på spil – i pædagogik og uddannelse*. København: Akademisk Forlag.
- Holflod, K. (2023b). *Objects-to-relate-with*. *The Journal of Play in Adulthood*, 5(1), 46-60.
- Holflod, K. (2023c). *Legende tværprofessionel uddannelse: Samarbejde, forskellighed og relationer i videregående uddannelser*. *Tidsskrift for Uddannelsesvidenskab*, 2.
- Holflod, K. (2023d). *LEGENDE TVÆRPROFESSIONELLE UDDANNELSER: Designbaserede undersøgelser af sprog og samarbejde om legende tilgange til læring*. Ph.d.-afhandling. Aarhus: Aarhus Universitet.
- Holflod, K. (2022a). Playful learning and boundary-crossing collaboration in higher education: a narrative and synthesising review. *Journal of Further and Higher Education*, 47(4), 465-480.
- Holflod, K. (2022b). *Voices of playful learning*. *The Journal of Play in Adulthood*, 4(1), 72-91.
- Holflod, K. (2022c). *Co-creating playful learning designs for interprofessional higher education: Dialogic perspectives on design-based research*. I Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (red.). *DRS2022: Bilbao, 25 June -3 July, Bilbao, Spain*. Bilbao: Design Research Society.
- Holflod, K. & Berg, M.S. (2022). *Materialitet, kropslighed og kommunikation i legeeksperimenter på tværs af uddannelser*. *Dansk Universitetspædagogisk Tidsskrift*, 17(33).
- James, A. (2022). *The Use and Value of Play in HE: A Study*. Independent scholarship supported by The Imagination Lab Foundation. Engagingimagination.com.
- Jensen, J.B., Pedersen, O., Lund, O. & Skovbjerg, H.M. (2021). Playful approaches to learning as a realm for the humanities in the culture of higher education: A hermeneutical literature review. *Arts and Humanities in Higher Education*, 21(2), 198-219.
- Jørgensen, H.H., Schrøder, V. & Skovbjerg, H.M. (2022). Playful learning, space and materiality: An integrative literature review. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 67(3), 419-432.
- King, P. (2018). An evaluation of using playful and non-playful tasks when teaching research methods in adult higher education. *Reflective Practice*, 19(5), 666-677.
- Krogh, P.G., Markussen, T. & Bang, A.L. (2015). *Ways of Drifting: 5 Methods of Experimentation in Research through Design*. I Çakrabarti, A. (red.). *ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries: Theory, Research Methodology, Aesthetics, Human Factors and Education*. New York, NY: Springer.
- Manzini, E. (2016). Design culture and dialogic design. *Design Issues*, 32(1), 52-59.
- McKenney, S. & Reeves, T. (2019). *Conducting Educational Design Research (2. udg.)*. New York, NY: Routledge.
- Nørgård, R.T. (2021). Philosophy for the playful university: towards a theoretical foundation for playful higher education. I Bengtson, S.S.E., Robinson, S. & Shumar, W. (red.). *The University Becoming: Perspectives from Philosophy and Social Theory (s. 141-156)*. New York, NY: Springer.
- Nørgård, R.T. & Moseley, A. (2021). *The playful academic*. *The Journal of Play in Adulthood*, 3(1), 1-8.
- Nørgård, R.T., Toft-Nielsen, C. & Whitton, N. (2017). Playful learning in higher education: developing a signature pedagogy. *International Journal of Play*, 6(3), 272-282.
- Olesen, B.R., Phillips, L.J. & Johansen, T.L.R. (2018). Når dialog og samskabelse er mere end plusord. I Olesen, B.R., Phillips, L.J. & Johansen, T.R. (red.). *Dialog og samskabelse: metoder til en refleksiv praksis (s. 11-37)*. København: Akademisk Forlag.
- Roos, J. (2006). *Thinking from Within: a Hands-on Strategy Practice*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Rusman, E., Bruggen, J.V., Cörvers, R., Sloep, P.B. & Koper, R. (2009). From pattern to practice: Evaluation of a design pattern fostering trust in virtual teams. *Computers in Human Behaviour*, 25, 1010-1019.
- Shotter, J. (2013). Reflections on sociomateriality and dialogicality in organization studies: From 'inter-' to 'intra-thinking' in performing practices. I Carlile, P.R., Nicolini, D., Langley, A. & Tsoukas, H. (red.). *How Matter Matters: Objects, Artifacts, and Materiality in Organization Studies (s. 32-57)*. Oxford: Oxford University Press.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Skovbjerg, H.M. & Jørgensen, H.H. (2021). *Legekvalliteter: Udvikling af et begreb om det legende i lærer- og pædagoguddannelsen*. *Tidsskriftet Læring og Medier*, 14(24).
- Štemberger, T. & Cencič, M. (2014). Design-based research in an educational research context. *Journal of Contemporary Educational Studies*, 65, 62-75.
- Wang, F. & Hannafin, M.J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53, 5-23.
- Wegerif, R. (2022). 9. Beyond Democracy: Education as Design for Dialogue. I Culp, J., Drerup, J., de Groot, I., Schinkel, A. & Yacek, D. (red.). *Liberal Democratic Education: A Paradigm in Crisis*. Paderborn: Brill mentis.
- Yan, Z. (2020). *Publishing Journal Articles: A Scientific Guide for New Authors Worldwide (s. 107-118)*. Cambridge: Cambridge University Press.

Legeformat #1: Moodboards – Symbolske repræsentationer og konstruktioner

Et moodboard er en sammensætning af materialer, billeder og ord til en tredimensionel konstruktion og repræsentation af følelser, erfaringer, tanker og oplevelser. Som kollaborativt eksperiment er hensigten at samarbejde om at give form til en idé, et problem eller et perspektiv – og dermed bliver det kollektivets emotionelle og erfaringsbaserede visualisering af disse. Eksperimentet er orienteret mod samarbejde på tværs af uddannelsesgrænser og guidet af perspektiver fra objektmedieret kommunikation og refleksion, arbejde med æstetiske og symbolske repræsentationer af sproglige konstruktioner og et fokus på kollaborative konstruktionslege.

Konteksten for legeeksperimentet er, at studerende i tværprofessionelt samarbejde i uddannelse ikke altid formår at mødes verbalt og tekstligt, da de opererer med forskellige sprog for pædagogik, didaktik og praksis. I eksperimentet er målet at formgive en problemstilling eller et princip (fx fra mashups) som en symbolsk repræsentation og konstruktion af det samt den oplevede multiplicitet i professionsperspektiver. Det bygger på antagelser om, at det verbale sprog ikke nødvendigvis kan indfange alt, hvad man ønsker at formidle eller udtrykke, og at et kreativt-æstetisk formsprog muligvis kan udfolde, udvide og nuancere et kollektivs multiple perspektiver. Det bliver et kreativt-æstetisk og legende samtale- og refleksionsværktøj for tværprofessionel samarbejdsføring og uddannelse.

Designproblem

Hvordan kan vi facilitere og udfolde kommunikation i tværprofessionelt samarbejde i uddannelse gennem symbolsk formsprog? I kollaborative undersøgelser af mulige løsninger med undervisere blev legeeksperimentet om moodboards udviklet som **løsning på designproblemet**. Eksperimentet er afprøvet ni gange med forskellige udtryk, men ellers ensartede rammesætninger. Konkret er det afprøvet fire gange i et tværprofessionelt læringsrum, to gange i tværprofessionelle undervisningsforløb, én gang i en faglig refleksionsworkshop med undervisere og konsulenter fra en professionshøjskole og to gange ved britiske universiteter. Rækkevidden for eksperimentet er 250+ studeren-

de og 40+ undervisere ved lærer- og pædagoguddannelse samt universiteter.

Legeeksperimentet startede som en kollaborativ øvelse med fokus på at skabe en plakat eller collage, men er senere blevet mere orienteret mod at anvende rummet, som den udføres i. Det betyder, at senere iterationer af moodboards konstrueres på borde, gulve og vægge – såvel som papir og karton – og undertiden nærmer de sig kunstneriske og æstetiske installationer.

Moodboards er som legeeksperiment evalueret efter hver afprøvning med deltagerne for at indfange umiddelbare oplevelser med processen og dens potentialer og begrænsninger. I evalueringer er det blevet fremhævet, at det er vigtigt at kontekstualisere øvelsen – og moodboardet – i relation til uddannelsesforståelse, professionsrettede indsigter og/eller didaktiske intentioner. Eksperimentet finder videnskabeligt belæg i blandt andet objektmedieret kommunikation som kollaborativ betydningsdannelse gennem fælles skabelse af objekter (Roos, 2006) samt "messy talk" og perspektiver vedrørende udvidelse og forankring af tværfaglig og/eller tværprofessionel kommunikation og meningsdannelse gennem visualiseringer og materialiteter (Dossick & Neff, 2011).

Hvordan gør man?

Det starter med papir, karton, balloner, fjer, tape, klister, figurer, sakse m.v., som deltagerne finder relevante for at udtrykke sig gennem et æstetisk formsprog – og lave en kollaborativ, både fælles og personlig, symbolsk konstruktion. Målet er at tage et eksisterende princip, problem eller perspektiv og udfolde det gennem et andet formsprog samt indfange erfaringer, følelser, stemninger, oplevelser, tanker m.v. Konstruktionen slutter, når deltagerne oplever, at deres moodboard indfanger og symboliserer deres fælles perspektiver; når intentionen med konstruktionen opleves symbolsk kommunikeret.

Eksperimentet var indledningsvist inspireret af UX-design og moodboardøvelser fra: [Toolkits.dss.cloud/design/method-card/moodboard-2/](https://cloud.design/method-card/moodboard-2/)

