

Dialogmøde i Nordea-fonden: Kreativ barndom og det gode liv

Tid og sted

Den 15. maj 2017 kl 12-16 i Nordea-fonden, Heerings Gaard på Christianshavn.

Deltagere:

Lektor Stine Liv Johansen (Institut for kommunikation og kultur – Center for Børnelitteratur, AU)
Lektor Helle Marie Skovbjerg (Inst. for kommunikation – Center for Applied Game Research, AAU)
Professor MSO Ning de Coninck-Smith (Institut for Pædagogik og Uddannelse, AU)
Lektor Ditte Winther-Lindqvist (Pædagogisk Psykologi, AU)
Professor Henrik Hautop Lund (Center for Playware, Inst. for Elektroteknologi, DTU)
Lektor Niels Ejbye-Ernst (Inst. for Geovidenskab og Naturforvaltning, Skovskolen, KU)
Lektor Carsten Jessen (Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier, AU)
Adjunkt og docent Bjørn Petersen (Center for Music in the Brain, AU, hhv. Musikkonservatoriet)
Post. doc. Lise Specht Petersen (Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, SDU)
Professor MSO Karen Wistoft (Pædagogisk Sociologi, AU)
Lektor Lise Hostrup Sønnichsen (Det Nationale Videnscenter KOSMOS)
Lektor Lars Geer Hammershøj (facilitator, Institut for Pædagogik og Uddannelse, AU)
Studentermedhjælper og Katrine Grønvall (referent, AU Campus Emdrup)
Niels Olsen, (Projektchef Kultur)
Jon Gerner (Projektchef Motion)
Frans Bach (Projektchef Natur)

Programpunkter:

1. Velkomst, formål og introduktion til Nordea-fonden v/ direktør Henrik Lehmann-Andersen og projektchef Niels Olsen
2. Hvad forstår vi ved 'Kreativ barndom'? Et helikopterblik v/ Lektor Lars Geer Hammershøj
3. Forskningsperspektiver på kreativ barndom. Fem minutters speedpræsentation bordet rundt
4. Hvor er de brændende platforme, problemerne, udfordringerne og potentialerne i samfundet i forhold til at løfte leg, kreativitet og dannelse for og med børn? Debat...
5. Gruppearbejde – med henblik på at formulere nye perspektiver på kreativitet og leg
6. Præsentation og diskussion af forslag set i forhold til Nordea-fondens virke
7. Næste skridt

1. Velkomst, formål og introduktion

Direktør Henrik Lehmann-Andersen og projektchef Niels Olsen bød velkommen til Nordea-fonden, og det første dialogmøde om kreativ barndom og det gode liv. Fonden har generelt fokus på sundhedsfremme og på aktiviteter, der fremmer det gode liv, og dialogmøderne skal mere specifikt fokusere på det gode liv i forhold til leg og kreativitet. I den forbindelse er der til det første dialogmøde sammensat en gruppe forskere, der har forskellige perspektiver på den kreative barndom og det gode liv i form af sundhed, motion, kultur og natur, hvilket svarer til fondens overordnede fokusområder.

Kreativ barndom er en strategisk satsning inden for kulturområdet i Nordea-fonden, der skal gå på tværs af aktiviteter, såsom dans og performance, sang og musik, visuel kultur og kulturarv. Formålet med dialogmøderne er at opnå ny faglig viden, få inspiration til nye indsatser og få bedre ansøgninger.

2. Hvad forstår vi ved 'Kreativ barndom'? Et helikopterblik

Lars Geer Hammershøj indledte sit faglige oplæg ved at pege på, at det almindeligvis antages, at kreativ barndom er godt for barnets fysiske, mentale og sociale udvikling og for dets dannelse og deltagelse i fællesskaber, men at vi mangler viden om, hvorfor og hvordan kreativ barndom er det. Inden for forskningen er der ikke enighed om, hvorvidt leg gør børn kreative, eller hvilken type af kreativitet leg er, ligesom det ikke er klart, hvilken type af fællesskab der opstår i legen.

Lars Geer Hammershøj argumenterede for, at legen er vigtigt at fremme, fordi barnet dannes til menneske gennem legen. Barnet dannes som *kropsligt* væsen ved at gøre erfaringer af at forholde sig til den fysiske verden, fx gennem sansemotoriske, fysiske lege, bevægelseslege og legepladslege. Barnet dannes som *socialt* væsen ved at gøre erfaringer af at forholde sig til den sociale verden, fx gennem sociale fantasilege og andre dramatiske lege samt legens selskabelige samvær. Endelig dannes barnet som *tænkende* væsen ved at gøre erfaringer af at forholde sig frit og skabende til den kognitive verden, fx gennem kreative fantasilege og ved på andre måder at kombinere ting der normalt eksisterer adskilt. På denne måde er kreativitet kilden til alle senere former for kreativitet.

Ifølge den internationale forskning er der fire store udfordringer til kreativitet i dag. For det første har børn i dag *mindre tid* til leg, fordi barnets liv og aktiviteter i højere grad er struktureret og planlagt af voksne. For det andet har *medier ændret* børns legevaner, idet fjernsynet har fået konkurrence fra digitale og interaktive medier som computeren, iPad og smartphone. For det tredje leger børn i stigende grad med *struktureret legetøj* og designede fantasiuniverser – med den amerikanske legeforsker Angeline Lillard's ord: "LEGO, for example, were originally plain blocks to put together; now LEGOs come with pieces that can only be

constructed one way into specific objects” (Lillard 2015: 33). For det fjerde er tendensen at dagtilbud er mindre legende og mere *skoleforberedende*, hvilket viser sig ved diskurserne om 'leg og læring' og 'før-skole'.

3. Forskningsperspektiver på kreativ barndom. Fem minutters speedpræsentationer bordet rundt:

Ditte Winther-Lindqvist har bedrevet legeforskning i mange år, særligt med fokus på børn i alderen 3-6 år. Der er behov for at stille spørgsmålet 'hvad er leg?', for leg og kreativitet er lidt løse og flyvske begreber. Ifølge Ditte Winther-Lindqvist kunne det være spændende at se på, hvordan man gennem leg og kreativitet kan blive dannet til at være et stærkt menneske i forhold til at stå overfor og i forskellige positioner og roller. Ditte Winther-Lindqvist pointerer, at man bør se på forbindelsen mellem leg og dannelse, og så sorg, stress og angst. Hun er bange for, at leg vil tabe til konkurrencestaten, det er derfor vigtigt at have fokus på, hvordan man kan styrke børnene i konkurrencesamfundet, hvilket hun mener, at legen kan bidrage til. Vi mangler dog viden om, hvad og hvordan, der rent faktisk bliver leget. Børn leger ikke så mange fantasilege mere, og de spiller heller ikke de samme som før.

Niels Ejbye-Ernst har i mange år beskæftiget sig med børn og natur. Han blev inspireret af citatet: "naturen er et hit for øjeblikket". Citatet stiller han overfor den nordiske litteratur, som han har beskæftiget sig meget med, hvor den gode barndom handlede om røde kinder, skrabede knæ og udendørs leg. Pædagoguddannelsernes fokus har ændret sig fra udelivet som omdrejningspunkt til nu at bevæge sig hen mod natur, udeliv og science. Før beskæftigede alle pædagoger sig med natur, og nu er det kun omkring 1/6 del, der har med natur at gøre. Før brugte børn det meste af tiden ude; i dag er udelivet i højere grad struktureret, iscenesat og mediebart. Mange steder er den passive tv-tilgang dominerende i børnenes liv – børn sidder alt for længe foran tv'et. Niels Ejbye-Ernst understreger, at naturen er et godt legested for børnene, og det er i naturen, at de kan udfordre sig selv; altså klatre, hoppe fra sten til sten et cetera. Vægtingen af udeliv som leg og læringsrum er derfor vigtigt at holde fast i, særligt i pædagoguddannelsen.

Bjørn Petersen er lektor på det Jyske Musikkonservatorium. Ifølge ham er musik et naturligt udgangspunkt for kreativitet. Musik handler om leg med lyde eksempelvis i form af improvisation, rytmer, fagter, rim, sang og pludren. Små børn er naturfødte komponister og sangskrivere. Spædbørn pludrer og er meget kreative, musikalsk aktive. Børnehavealderen er også aktive med at skrive sange, rim, remser, fagter og bevægelser. Musik aktiverer således børns kreativitet. Det lidt kedelige er dog, at musik-kreativiteten aftager naturligt med alderen.

Man kunne gøre unge musikalsk skabende i udskolingen. Bjørn Petersen pointerer nemlig, at musikken har indflydelse på kognition; hørefærdigheder, som skabes gennem musikken har indflydelse på, hvor god arbejdshukommelse individet har. Samtidig er musik i institutionerne en fællesaktivitet og vigtigt at værne om. Pædagoger har dog i mindre grad fokus på musik, og der er generelt ikke nok viden om, hvilke rammer, der er med til at skabe musikalske hørefærdigheder. Vi mangler altså viden om, hvordan det skal gøres.

Lise Hostrup Sønnichsen kommer fra videnscenter for sundhedsfremme fra UC SYD og arbejder endvidere for videnscenteret KOSMOS. Hendes fokusområde er daginstitutionernes nære uderum, og det handler om, hvordan pædagoger kan støtte det legende uderum, hvilket hun synes er spændende at kigge på i forhold til leg og kreativitet. Pædagogerne bliver i praksis ofte til en passiv "gårdvagt", i stedet for at være en aktiv medspiller til at aktivere børnene. Uderummet kan noget særligt, og derfor er hun optaget af, hvordan vi kan lave pædagogiske aktiviteter, altså de vokseninitierede aktiviteter, så vi understøtter de vokseninitierede aktiviteter og dermed pædagogerne i at turde at have et åbent endemål. Hendes bekymring angår akademiseringen af pædagogerne. Lise Hostrup Sønnichsen argumenterer for, at akademiseringen kan være en hæmsko for pædagogerne til at kunne folde sig ud i aktiviteter med børn. Det er pædagogerne som har nærkontakt med børnene, og leg skal også læres, så der er derfor også brug for nysgerrige, kropslige mennesker, der kan udfolde sig sammen med børnene.

Helle Marie Skovbjerg er ansat som lektor i leg og har bl.a. beskæftiget sig med konceptualisering af legebegrebet. Hun pointerer, at vi mangler ord for 'legen'. Leg er ikke pjat, men derimod noget, der skal tages seriøst. Der skal tages udgangspunkt i, hvad legen som et menneskeligt fænomen siger om sig selv. Legen skal 'forgrundes', det er den, vi skal interessere os for, hvilket skal gøres ved at undersøge, hvad der sker i praksis – herved kan vi skabe rammer for at legen kan udvikle sig og virke. Pædagogerne skal både være gode til at tale med hinanden, de skal være gode til at aktivere børnene i deres leg, og de skal også være gode til at lege. Helle Marie Skovbjerg giver udtryk for, at hun ser rummet for leg som et problem, fordi de voksne ikke leger med. Hun præsenterer begrebet 'den virksomme leg', som definerer den fungerende legs mekanik. Her handler det om at være til stede i legen.

Hun argumenterer for, at vi må tage legen alvorligt, og vi må derfor stoppe med at fordømme legens udtryksformer og de redskaber, som forekommer i legen. Det er et problem, at der er sket en moralisering og fordømmelse af bestemte typer af udtryksformer og redskaber, fx plastiklegetøj og computere. Hvis legen skal fungere skal deltagerne ville legen, og dette kræver legemod.

Stine Liv Johansen forsker bl.a. i medier, og har arbejdet med børns mediebrug. Der er et generelt behov for forskning i og udviklingsprojekter angående lege-praksis og med særligt fokus på de mindste børn, og dem uden verbalt sprog. Stine Liv Johansen slår fast, at der ikke er en modsætning mellem natur, æstetik og sanselighed på den ene side og digitalisering på den anden side, selvom det ofte italesættes sådan. Der skal være fokus på opgradering af pædagogers og forældres viden om og sprog for leg i forhold til den digitaliseret og medialiseret barndom, netop fordi, digitalisering i dag danner fundament for vores samfund. Der tales i dag om 'digital dannelse', men fokuset bør i stedet være på uddannelse og dannelse i forhold til den digitale verden.

Lise Specht Petersen har forsket i leg gennem mange år, og bliver ved med at blive udfordret på hvad leg overhovedet er. Hun griber speedpræsentationen an på en anderledes måde end de andre. Hun inkluderer forskerne, som sidder i lokalet, i en leg, for at se, hvordan forskerne, som sidder i rummet, leger. Forskerne skal gå sammen to og to og skiftevis sige 1,2,3. De fejler og har det sjovt. Lise Specht Petersen argumenterer for, at der er stor forskel på, hvordan børn og voksne leger i forskellige arkitekturer. Når børn leger med kroppen, så bemestrer de kroppen, når de bruger noget nyt. Hun mener derfor, at fokuset burde være på gode legesteder, der kan det hele og muliggøre alle former for leg, hvilket arkitekturen kan være med til at understøtte.

Ning de Coninck-Smith har også beskæftiget sig med leg i mange år, bl.a. med fokus på det hun kalder 'legeplads-arkæologi'. Leg er blevet definitionen på den gode barndom. Dog er der mange opfattelser af, hvad leg er for en størrelse. Hun kæmper for børns leg - både udendørs, men også i en stigende grad indendørs, fordi det nye barneliv, med skolereformen af 2014, leves indendørs. Børnene har gennemgået en institutionalisering, og der er derfor færre timer til udendørs leg. Dette ses bl.a. i form af nye skoler med indendørs klatrevægge med kravet om 45 minutters bevægelse om dagen. Hun argumenterer for, at romantikken enten må ud af legen eller vendes til at være produktiv og tættere på virkeligheden. Hun understreger dog, at det ifølge hende er bedst at lege ude med flyverdragten på. Den største revolution i det moderne barns tilværelse er flyverdragten og vaskemaskinen, men man må tænke sig tættere på nutidens rammer.

Karen Wistoft professor på området for læring, madkundskabssmag og trivsel i skolen. Hun henvender sig til Dittes argument om at danne sig til et stærkt menneske, ved at henvise til legeskulturen i Grønland. Børnene på Grønland leger meget, men det er samtidig også det land, som har den højeste selvmordsrate blandt børn og unge. Der kan derfor sættes spørgsmålstejn til, om legen i virkeligheden gør børnene robuste.

Karen Wistoft har beskæftiget sig med madlavning og kreativitet, hvor hun selv har udviklet en børnekogebog. Her eksperimenterer børn med egne retter, hvilket skaber motivation,

kreativitet, og børnene har således frie tøjler til at udvikle. Hun er optaget af at udvikle børns kompetencer og færdigheder, og er derfor også fortaler for den nye folkeskolereform. Afslutningsvis pointerer hun, at hun gerne vil have projekter, der empirisk kan undersøge, hvad der er på spil, hvilke virkninger, der er, og som ikke er så fordomsfyldte, som hun mener, at en del pædagogisk forskning er.

Henrik Hautop Lund er professor ved DTU, hvor han beskæftiger sig med at lave intelligent hardware til leg. Han laver både kvalitative og kvantitative analyse af leg via effektstudier. Han går ind og undersøger sundhedsstudier omkring leg, og måler om legen har effekt ved at måle side-effekten af legen i form af legens effekt på sundhed. Dette gøres ved at måle på gruppen af børn, der leger i forhold til gruppen af børn, som ikke leger. Selvom man accepterer at legen er leg i sig selv, så kan man stadig måle på nogle af side-effekterne. Teknologi er interessant i forhold til leg, ligesom natur er det. Teknologien kan også være foranderligt og skabe for børnene, ligesom naturen er. Vi kan skabe teknologier, der skaber en legedynamik. I teknologien kan der inkorporeres nogle regler og rammer for legen, som bl.a. kan give et skub til at lege med fantasien. Vi kan lave teknologiske byggeklodser fx ved at komme teknologien ind i byggeklodserne, som kan skabe et endnu mere fantasifuldt og kreativt rum for barnet.

Carsten Jessen har beskæftiget sig med leg, særligt med fokus på digitale medier. Ifølge ham er legeforskere for beskedne, og der må derfor vendes op og ned på det hele. Der er brug for leg i fremtiden. Der er ingen leg uden kreativitet; børn kan ikke udvikle sig, med mindre de forandrer, videreudvikler og forestiller sig noget andet. Vi må derfor være født med kreativitet. Legen er afgørende for, hvordan vi er blevet. Leg er forbundet ved, at det skaber nye forestillinger hos børnene. Børn har teknikker, metoder og måder, de leger på. Videnskabeligt ved vi ikke, hvilke teknikker børn får udviklet eller har, der gør, at de er i stand til at sætte sig selv i leg – der må være tale om en form for 'tavs dannelse'. Han anser det for problematisk, at vi må passe på begrebet leg uden at vi ved, hvad det er, vi passer på. Der er ting vi ikke kan vide, men som vi ikke desto mindre lever med og af, og hvad der hindrer vores viden omkring det er bl.a. tid, plads og leg på tværs af aldersgrupper. Børn skal ikke blot overlades til sig selv, men skal møde voksne, der har udviklet kreativitet og således har evnen til at arbejde med dette. Det umiddelbare problem, hvilket han også pointerer, er den nye pædagoguddannelse. Den oprindelige pædagoguddannelse lagde vægt på det praktiske, teoretiske, det kreative, det musiske. Den nye pædagoguddannelse ser derimod leg som pjat i en negativ forstand, og den fungerer ikke optimalt i forhold til at aktivere børns kreativitet og udvikling. Han mener derfor, at det er vigtigt at få fortalt, *hvorfor* leg er vigtig. Carsten Jessen argumenterer endvidere for, at en Fjerde Industrielle Revolution er ved at ske. Det er ikke længere det, vi kender fra den gammeldags traditionelle skole, der er brug for, men derimod noget andet. Han afslutter derfor

med spørgsmålet: 'hvordan kan vi tro, at vi kan blive ved med at undervise børn, når verden kommer til at forandre sig så drastisk som det ser ud til, at det gør?'

4. Hvor er de brændende platforme, problemerne, udfordringerne og potentialerne i samfundet i forhold til at løfte leg, kreativitet og dannelse for og med børn? Debat...

Lars Geer Hammershøj indleder debatten ved at pege på et gennemgående tema i præsentationerne, nemlig fremkomsten af nye typer af leg. Eksempelvis benævnte Ning indendørslege, Bjørn benævnte leg gennem musik og bevægelse, og Stine var inde på digitale medier og digital dannelse. Debatten blev sat i gang med diskussionen om 'leg med digitale medier' med fokus på, om disse er fjender.

Leg og digitale medier

Niels Ejbye-Ernst sætter debatten i gang ved at pointere, at der ikke er meget, der kan aktivere børns kreativitet og leg med de iPads, som er ude i diverse børnehaver og institutioner – dette gælder særligt for de mindste i institutionerne. Det er i højere grad de simple spil, som bliver brugt i institutionerne, såsom Pokemón Go. En konsekvens af digitaliseringen er, at de fleste hjem er i besiddelse af en iPad, og vi socialiserer os til et kropsligt passivt liv. Tidligere så man ikke overvægtige børnehavebørn, hvorimod op mod 10-12 % af børnehavebørnene er overvægtige. Digitaliseringen mangler altså noget, hvis vi taler om det gode barneliv pointerer Niels Ejbye-Ernst.

Ditte Winther-Lindqvist pointerer endvidere, at digitalisering også handler om alsidighed. Det er i mødet med forskellighed, at barnet oplever, hvad barnet synes er fedt og har lyst til. Reglerne for spillene i digitalisering er i forvejen givet, så der er nogle aktiviteter og redskaber, som man ikke går ind i. Her negligeres nogle situationer af fantasi.

I digitaliseringsdebatten pointerer Carsten Jessen, at et problem ligger i, at vi ikke ved nok om den moderne legekultur hos børnene. Vi kan se noget i projekter hist og her, men vi mangler en ordentlig kortlægning.

Der er dog institutioner, hvor udviklingsprojekter udvikles i en positiv retning i forhold til leg og digitale medier, men langt de fleste steder bruges iPads'ne overflødigt i forhold til børnenes udvikling af leg og kreativitet. Som Stine Liv Johansen understreger, så er "teknologi ikke noget, der gør noget ved os, men noget vi kan gøre noget ved". Både venskaber og fællesskaber kan kombineres og videreudvikles med teknologien. Ifølge Stine Liv Johansen og Carsten Jessen mener børnene selv heller ikke, at digitaliseringen hæmmer fællesskaberne. Børn bruger meget tid på, gennem eksempelvis deres iPads, at etablere legefællesskaber via de digitale medier. Stine Liv Johansen pointerer yderligere, at børnene ikke har ubegrænset adgang til digitale medier, men forældrene er også meget indover børnenes digitale verden.

Der er en overvejende enighed om, at pædagogerne skal have en klar viden om, hvordan de digitale medier og teknologien kan bruges som aktive redskaber til udvikling af børns leg, kreativitet og fællesskab rundt i institutionerne.

Der tales her om to måder, hvorpå digitale medier kan bruges i forhold til leg. For det første, at digitale medier må aktivere leg og kreativitet hos børnene eksempelvis i form af sociale lege. For det andet, at børn selv må skabe legen gennem digitale medier eksempelvis ved computerspil.

Nutidens effektivitetslogik

Ditte Winther-Lindqvist bidrager med et andet perspektiv i debatten: Hvad er det overordnet, der kendetegner de steder, hvor vi er kreative sammen? Hastighed og fart er blevet en trussel mod kreativitet, fordi alt i dag skal gå i så hurtigt et tempo. Det er blevet en værdi i sig selv, at alting skal gå hurtigt, hvilket hun mener, er en sygdom. Der hænger en effektivitetslogik, både i fritidslivet, skolelivet og institutionerne, hvilket er en hæmsko for leg og kreativitet – alt behøver ikke at have et formål, fordi formål er en sygdom for legen og kreativiteten.

Redskaber for moderne kreativitet

Ifølge Ning de Coninck-Smith må man måske tænke mere holistisk i forhold til, at en del pædagoger er natur-forskrækket. Kreativiteten er blevet strækket ud – hvorfor skal det være børnene, det kreative skal hænge på? Der må være et bredere blik på kreativitet i form af, at kreativiteten skal være i alle tidsaldre. Ning de Coninck-Smith og Lise Hostrup Sønnichsen synes samtidig, at det er rystende, hvor forskellige børnevirkeligheder og legeformer børnene har i forskellige byer og dele af landet. Hvordan kan vi tilpasse kreativitet til alle de forskellige virkeligheder, som er rundt i Danmark? Eksempelvis er trampolin et godt redskab til kreativitet og leg, og et godt eksempel på den moderne livsstil i Danmark.

Det er samtidig blevet moderne at tænke hele byen som en legeplads, og det er en god måde at tænke det gode liv på. Lise Specht Petersen bemærker, at der sker mange aktiviteter rundt omkring i landet – eksempelvis 'my playground' i Aarhus. Det kan både være i form af Geocoaching, Pokemon Go, kreative legepladser, altså tænke leg ind i byen – eksempelvis også med Pakour-områder rundt omkring i byerne. Man kan både lege afhængigt og uafhængigt af hinanden, og man kan også blive inspireret af hinanden.

Mangler sprog for leg og måling af leg

Der er en overvejende enighed om, at der mangler et sprog for leg; både i pædagoguddannelsen, hos forældrene, hos forskerne etc. Men kan vi eksplicite leg på andre måder end sprogligt? Her trækkes 'musik' ind. Der har været projekter i forhold til samarbejde mellem musikkonservatoriet og læreruddannelsen, som skal søge at eksplicite leg.

Ifølge Bjørn Petersen kan både musik og dans bruges som et andet sprog for leg, men rammerne for, hvordan det skal gøres, mangler.

Det bliver pointeret, at det ikke er så ligetil at få evidens for leg og kreativitet. Ifølge Henrik Hautop Lund er det dog vigtigt at få evidens for, hvad leg gør. Vi mangler noget kvantitativt evidens, og vi må måle på effekten af leg i form af eksempelvis motoriske evne.

Der er dog forskellige perspektiver på, om leg overhovedet kan måles på, og hvad der er oplagt at måle på i forhold til leg, og om hvor meget vil vi overhovedet få ud af det?

Lise Hostrup Sønnichsen pointerer vigtigheden af sproget i forhold til leg. Der må ses på nødvendigheden af legeperspektiverne og sprogliggørelsen af dette. Målingen af leg kan blive svært, hvis der ikke er fokus på de udtryksformer, der er.

Afslutningsvis forsøger Lars Geer Hammershøj at samle op på temaet ved at pege på, at det tilsyneladende er et dilemma, at hvis legen skal legitimeres i uddannelse og gøres gældende må den nødvendigvis måles på samtidig med, at legen er en vanskelig størrelse eller flyvsk aktivitet, som kan være svær at måle på.

Barnet som sin egen herre

Børn elsker at lege og eksperimentere med mad uden styring af forældre. At være sin egen herre er positivt for barnets udfoldelse i leg forklarer Karen Wistoft. Der er både kreativitet i leg og læring. Der er lyst og engagement, når man selv er herre over, hvad man skal gøre, og hvordan man både vil lege og lære.

5. Gruppearbejde – med henblik på at formulere nye perspektiver på kreativitet og leg

Deltagerne blev inddelt i følgende tre grupper:

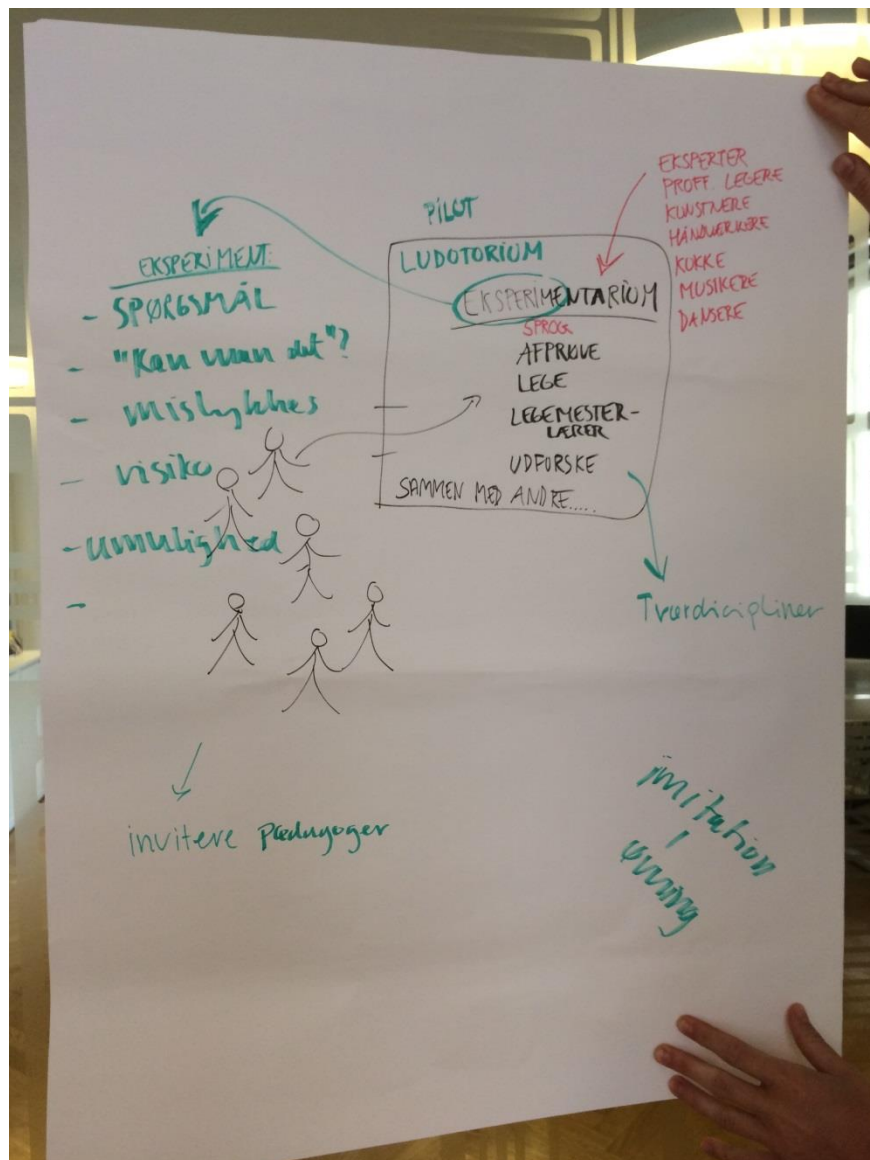
Gruppe 1: Stine Liv Johansen, Lise Specht Petersen, Niels Ejbye-Ernst og Lars Geer Hammershøj

Gruppe 2: Ning de Coninck-Smith, Henrik Hautop Lund, Lise Hostrup Sønnichsen og Ditte Winther-Lindqvist

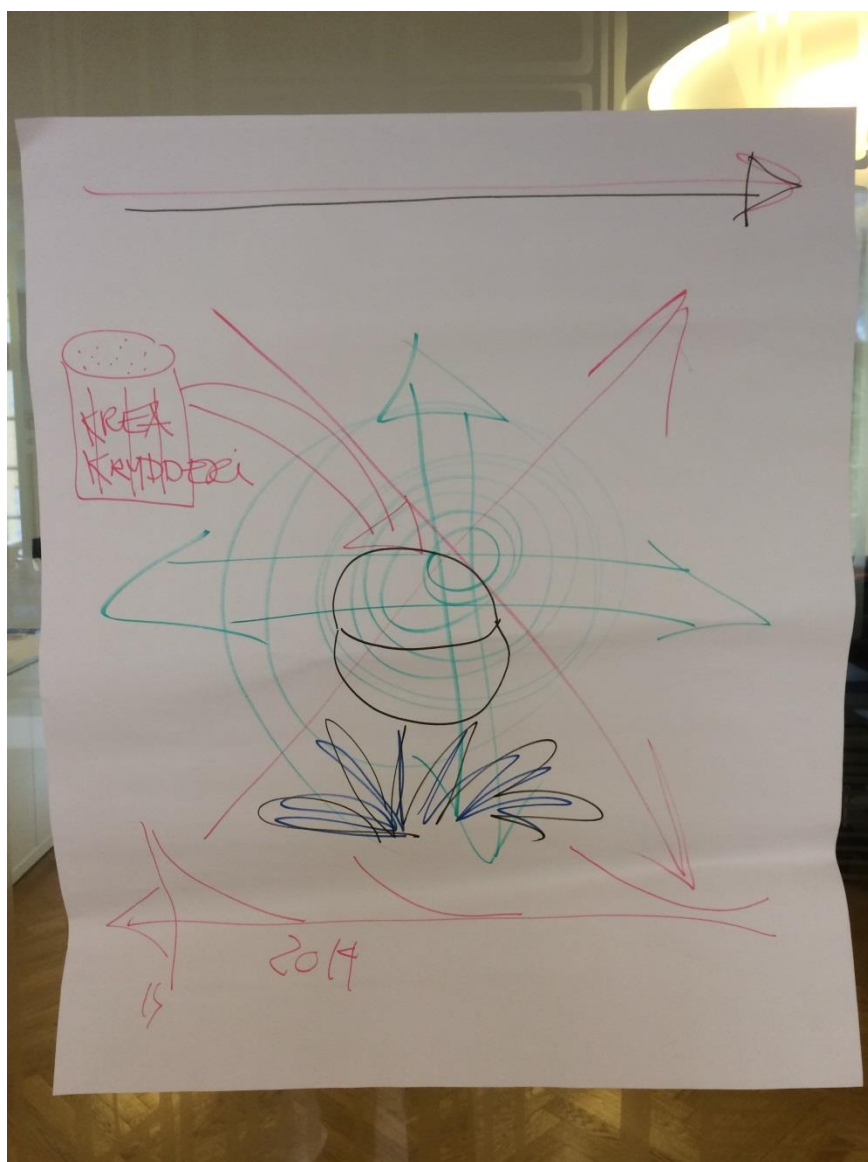
Gruppe 3: Bjørn Petersen, Karen Wistoft, Carsten Jessen og Helle Marie Skovbjerg

Grupperne fik til opgave at skulle visualiserer nye perspektiver på leg og kreativitet, fx et landkort over kreativ barndom, et historisk billede på legen dengang og nu, eller et mindmap over børns kreativitet. De fik udleveret en flipover at tegne på og farvetusser at tegne, skitsere og designe med.

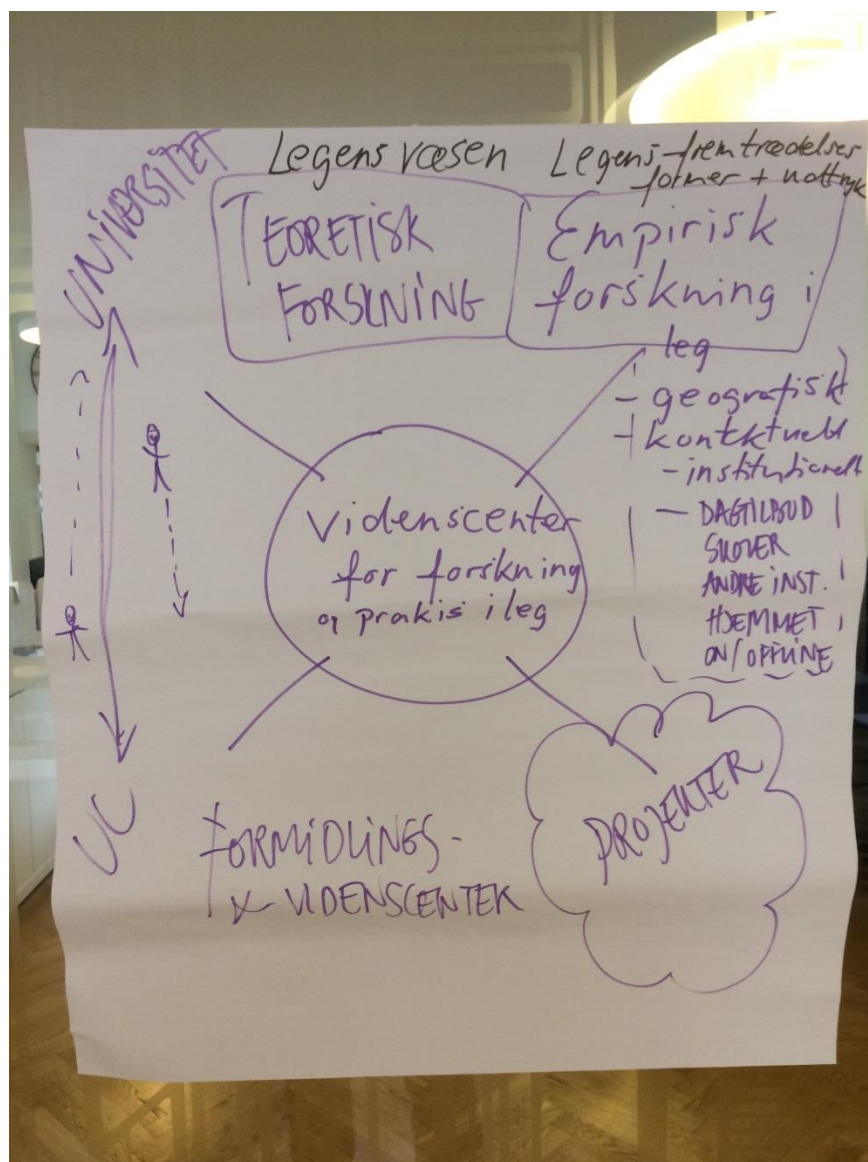
6. Præsentation og diskussion af forslag set i forhold til Nordea-fondens virke



Gruppe 3 var repræsenteret ved Helle Marie Skovbjerg. Gruppen præsenterede idéen om et grundforskningsprojekt om legens væsen, et såkaldt 'ludotorium'. Det er et rum, hvor man kan aktivere sig med legende, kreative udtryksformer, dvs. et rum til at eksperimentere med leg. Alle typer af faggrupper og eksperter i en eksperimenterende udøvelsesform er velkomne i rummet. Pædagogerne kan eksempelvis komme på workshops, hvor de kan øve sig i at være kreative ved at afprøve de kreative lege i samspil med andre. Der må således skabes et sted, hvor man kan øve sig i at imitere og eksperimentere.



Gruppe 2 var repræsenteret ved Ditte Winther-Lindqvist. Gruppen havde filosofiske diskussioner om, hvorvidt barndomslivet er bedre eller værre i dag og om kreativitetens rolle i forhold hertil. De havde endvidere drøftelser om kreativitetens afsøgning og mening i fællesskaber, og om kreativitetens kendetegn i form af frihed, medbestemmelse, risiko og det åbne. Diskussionen handlede også om, at pædagogerne skal blive bedre til at lege. Kreativitet skal samtidig løsrydes fra kun at være specificeret omkring barndommen til at tænkes som et livslangt projekt og med livslang værdi.



Gruppe 1 var repræsenteret ved Stine Liv Johansen. De blev i gruppen enige om, at der er brug for et grundforskningscenter, hvor et 'eksperimentarium' flytter ind. I centeret skal både være plads til forskning, formidling og projekter – både hver for sig, men som også må kobles sammen gennem forpligtende samarbejde. Her må undersøgelsen af leg finde sted med fokus på spørgsmålet: "hvad skal der til for, at vi bliver ved med at lege med?". En vigtig forudsætning, som bliver pointeret, er, at vi skal lade være med at nedgøre bestemte former for leg eksemplificeret i digital leg, for hvis vi nedgøre disse former for leg, så er det ikke sikkert, at legen bliver så skabende og kreativ, som den er tænkt til.

7. Næste skridt og tak for i dag

Hvad mener forskerne, der skal ske?

Carsten Jessen argumenterer for, at der trænger til noget *mod* for en fond som Nordea-fonden med henblik på at lave et Nordea-center om kreativ barndom og leg, hvor der forskes, undersøges og gøres.

Ning de Coninck-Smith pointerer endvidere, at der må være et bredere perspektiv på barndommen og leg i barndommen, fordi hun mener, at børn har 'ondt i barndommen'. Der må ikke kun være ét perspektiv på barndommen, fordi der er mange forskellige 'barndomme', og der er ikke én, som passer til alle. Man må lave en kobling til leg og et bredere 'take' på barndommen.

Karen Wistoft er dog lidt uenig med Ning i forhold til udtalelsen om, at børn har ondt i barndommen. Hun mener, at legen er god i sig selv, og det er dermed det gode liv, og ikke det dårlige liv, som skal være udgangspunktet. Hun pointerer endvidere, at kreativiteten kan bredes ud til at handle om noget, som flere kunne være sammen om.

Legen bliver ofte ikke prioriteret samtidig med at den forekommer at være vigtigere end nogensinde for barnets kreative barndom. Det er derfor afgørende, at legen og børns måder at lege på i dag undersøges nærmere, så vi ved, hvad der skal fremmes i aktiviteter og gennem projekter. Der er således en bred enighed om, at vi ved for lidt om, hvad leg er, og hvordan børn leger i dag. Der er derfor brug for både projekter med forskning og for formidling til praktikere og forældre. Man må finde ud af, sætte ord på og vise, hvad leg og kreativitet er i dag.