

Artefakter för lek, berättande och lärande

Forskningsförslag inskickat inför konferens om lärprocesser i regi av Vetenskapsrådet, februari 2003

E-lärande ses i de flesta fall som synonymt med distansutbildning. Genom datorstödd utbildning ska lärarinsatser kunna fördelas över fler deltagare, restimmar sparas in, närvaroplikt och fasta tider avskaffas, med den sammanlagda effekten att fler ska kunna ta del av mer utbildning. Men erfarenheterna från e-lärande och distansutbildning pekar också tillbaka på hur väsentliga den de sociala processerna är för lärandet. Det är nu inte bara kunskaper och färdigheter som ska in i huvudet på den lärande - den person som ska agera utifrån de nya kunskaperna och färdigheterna är delvis en annan än den som fanns där innan. Då är det en fördel om lärsituationen ger möjlighet att praktisera sin nya identitet i samspel med andra. Visst är datorn full av möjligheter för utövande av alternativa identiteter, men är något helt annat att konfrontera sin sociala och fysiska omgivning – hemma eller på arbetsplatsen - med det faktum att man blivit en annan och mer kompetent person.

Man kan se lärprocessen som ett mynt med två sidor – å ena sidan kunskaper in, å andra sidan förändrade personer ut. Det forskningsfält vi i Berättarstudion vill bidra till att utveckla är den andra, sociala aspekten. Hur kan man utveckla fysiska/digitala artefakter som stöder de sociala processerna runt lärande, och skapa miljöer där kunskaper kan omsättas i socialt samspel? Hur kan lek, rolltagande och fiktion ge verktyg för att få individer och grupper att pröva nya handlingsvägar? I första hand ser vi att detta handlar om fysiska lärrum med närvarande deltagare - även om förhoppningen är att erfarenheterna senare ska kunna överföras till virtuella lärrum.

Vår teoretiska infallsvinkel på lärande kommer från det sociokulturella perspektivet med t.ex. Vygotskij, Bruner, Lave och Wenger. Vi hämtar mycket inspiration från teaterimpro, och delar vissa ideer med "neues lernen"ⁱ där man betonar vikten av lek och avspändhet i en lärandesituation, och exempelvis laborerar med underlätta språkinlärning genom att låta de lärande skapa nya, fiktiva identiteter. De forskningsområden vi har intresse av är frågor kring emotion och motivation samt användning av IKT för lärande.

Berättarstudions sätt att angripa problematiken är genom praktiskt orienterade projekt i samarbete med intressenter från olika håll (skola, kultur, industri), där utvecklingen av prototyper/demonstratorer ger formerna för samarbetet. Två tillämpningsområden vi är intresserade av att arbeta med presenteras i det följande. Utöver det skulle vi gärna komma mer in på förhållandet mellan vuxna, lek och lärande.

Artefakter för lärrummet, "framtidens pekpinnar". Pekpinnen kopplar sig starkt till föreställningar om katederundervisning, lärarauktoritet och -maktutövning. Samtidigt är den ett effektivt redskap för att gestalta arbete i grupp: den syns, den kan överräckas, den kan rikta uppmärksamheten. I dagens lärrum arbetar man med mer mångfasetterade relationer mellan deltagarna, mindre åskådliga än i katederundervisningens "enkelriktade" klassrum. Hur kan man visualisera dagens lärrum och processerna i det? *Designuppgift:* tillsammans med lärare och elever utveckla nya artefakter för lärrummet som hjälper till att åskådligt och flexibelt konfigurera både det fysiska rummet och gruppen.

Barn, ungdomar och fysisk aktivitet. Barn och unga rör sig för lite, vilket har konsekvenser för deras välmående på både kort och lång sikt. TVn är ett skäl till passiviteten, ett annat den stillasittande livsstil som präglar samhället i stort, där fysiskt krävande inslag försvinner ur vardagen, och med dem både kunskap och kulturella mönster relaterade till kropps rörelse. Det finns också en genusaspekt på denna fråga: Forskning visar att flickor redan i 8-årsåldern uppfattar sig själva som fysiskt sett mindre kapabla än pojkar, trots att det i den åldern inte finns några biologiska skillnader som motiverar detta. *Designuppgift:* hur man med fiktion (rollfigurer och scenarier) och artefakter (t.ex. smarta kostymer) kan skapa incitament för kropps rörelse, och en kontext för utprövande av alternativa förhållningssätt till den egna kroppen med avseende på vad den kan, bär eller tål.

Vi samarbetar eller diskuterar samarbete med följande institutioner och forskargrupper: SITREC (Stockholm Toy Research Centre) på KTH; konsortiet Play and Learning på Learning Lab Denmark i Emdrup; Interactive Institutes studio för lärande (Explore) i Stockholm; Didaktik och design, Lärarhögskolan i Stockholm; Lek-fritid-hälsa, Lärarutbildningen på Malmö Högskola. Vi har också följt utvecklingen inom det EU-stödda initiativet för Experimental School Environments (ESE) inom programmet för Information Society Technologies, och där finns ett flertal partners som vore intressanta för samarbete, bl.a. Royal College of Art i London, Domus Academy i Milano, Philips Design i Eindhoven, Holland, Università di Siena, Italien.

Åsa Harvard, asa.harvard@tii.se
Seniorforskare, Berättarstudion
Interactive Institute, Malmö

ⁱ <http://www.neueslernen.li>