

Toft, Herdis og Toft Nørgård, Rikke: Pla(y)cefully – når børn finder sted gennem transformationer af institutionelle konstruktioner

Lektor Herdis Toft, Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet
herdistoft@sdu.dk

Adjunkt Rikke Toft Nørgård, Faculty of Arts, Aarhus Universitet

Opdagelse, opfindsomhed, opbygning og omskabelse ses som centrale menneskelige kompetencer i det 21. århundrede. Hvordan skaber vi rum for udfoldelse af disse kompetencer, når vi udtænker kontekster for børn såsom børnehaver, folkeskoler, legepladser og børneværelser? Hvordan kan arkitekter, designere, kunstnere, pædagoger og forældre understøtte, at børn finder sted som mennesker i verden?

Et svar kunne være, at vi, snarere end at indplacere børn i 'satte' institutionelle kontekster, lader børn 'sætte' deres eget sted, fx ved at lade dem 'pla(y)cefully' transformere, hvad et gulv i en børnehave kan være, lade dem opdage, opfinde, opbygge og omskabe det. Lade børn eksperimentere og konstruere sig frem til egne pla(y)ces.

Gennem en transdisciplinær tilgang kombinerer dette paper indsigter og resultater fra to særskilte forskningsprojekter omkring børn i børnehaver.

Det ene projekt har undersøgt, hvordan børn interagerer, oplever og fortæller gennem leg med institutionsrum, der er arkitektonisk, scenografisk og syntaktisk designede som allegoriske rum for legens tingfinder-, traderings- og transferfortællinger.

Det andet projekt har undersøgt hvordan børn interagerer, oplever og erfarer gennem leg med artefakter, redskaber og teknologier i krydsfeltet mellem interaktionsdesign, human-centered design, digitale teknologier og konstruktionisme.

Gennem den transdisciplinære tilgang til pla(y)ces og pla(y)cefulness og på baggrund af centrale emergende kategorier i de to feltarbejder, baseret på antropologiske observationsmetoder, opbygges en samlet begrebslig forståelse for og model over kvaliteter og strukturer i børns stedsskabende legekonstruktioner, -interaktioner og -transformationer.

Forventet præsentationssprog: dansk

Referencer

- Bekker, M. (et. al) (2009). Designing playful interactions for social interaction and physical play. *Personal and Ubiquitous Computing*, Vol. 14:5, pp. 385-396.
- Karoff, H. S. (2014). *Om leg*. København: Akademisk Forlag.
- Mouritsen, F (1996). *Legekultur*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Rasmussen, K. (ed.) (2006). *Børns steder: Om børns egne steder og voksnes steder til børn*. Værløse: Billesø & Baltzer.
- Resnick, M. (2007). All I Really Need to Know (About Creative Thinking) I Learned (By Studying How Children Learn) in Kindergarten. *ACM Creativity & Cognition conference*. Washington DC, June 2007.
- Toft, H. (2014). *Lege-Rum & Fortælle-Tid – Kulturformidling i institutionelle rammer*. Odense: Syddansk Universitetsforlag (udkommer april 2014).
- Waltz, S.P. (2010). *Towards a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Pittsburgh, PA: ECT Press.