

Session 6a

Paper

BA-Lab: Legende tilgange til tværprofessionel bachelorvejledning

Programtekst

Dette paper præsenterer resultater fra et it-didaktisk designeksperiment om legende tilgange til BA-vejledning og tværprofessionelt samarbejde i pædagog- og læreruddannelsen.

Abstract

Introduktion (herunder teoretisk fundament)

I dette paper præsenteres resultater fra et it-didaktisk designeksperiment på tværs af lærer- og pædagoguddannelsen med legende tilgange til bachelorvejledning som rum for relationel betydningsdannelse, faglig nysgerrighed og tværgående refleksion. De teoretiske afsæt er tværprofessionelt samarbejde som grænsekrydsning (Akkerman & Bakker, 2011), kollaborativ og dialogisk udforskning af it-medierede rum (Wegerif, 2013) samt verbale og non-verbale rammesætninger af legende aktiviteter (Bateson, 1972).

Metode

Forskningsprojektet er metodologisk rammesat af Design-Based Research med fokus på at samskabe, afprøve og evaluere designeksperimenter i uddannelsespraksis (Andersson & Shattuck, 2012). Nærværende case er et it-didaktisk design ("BA-Lab") gennemført over tre iterationer i 2021, hvor undervisere og studerende fra pædagog- og læreruddannelsen mødtes i legende og tværprofessionelle vejledningsrum over it-værktøjet 'Zoom'. Empiri er produceret gennem deltagende observation og situationsbeskrivelser, videooptagelser og deltageres refleksionsskrivninger ved Københavns Professionshøjskole.

Resultater

Det empiriske materiale viser, at studerende oplever kollaborativ og faglig meningsfuldhed, nærhed og relevans. I relationelle betydningsdannelser af egne BA-projekter etableres nysgerrighed på fag og profession samt perspektivudveksling, procesrefleksion og nærværende it-medieret samarbejde. Den legende rammesætning fordrer grænsekrydsende dialoger og refleksioner, hvilket også tidligere er diskuteret i undersøgelser af legende tilgange til BA-vejledning (fx Thorsted et al., 2015).

Diskussion

Til sidst diskuteres pædagogiske implikationer, muligheder og udfordringer for videregående uddannelser ved legende tilgange til tværprofessionelle vejledningsrum – og muligheder for at udforske og udvikle nysgerrighed, faglighed og samarbejde gennem legende og it-medierede grænsekrydsninger på tværs af uddannelser.

Forfatter(e)

Kim Holflod, AU/KP; Mathias Sune Berg, KP

Referencer

Akkerman, S. F., & Bakker, A. (2011). Boundary Crossing and Boundary Objects. *Review of Educational Research*, 81(2), 132–169. <https://doi.org/10.3102/0034654311404435>

Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? *Educational Researcher*, 41(1), 16–25. <https://doi.org/10.3102/0013189X11428813>

Bateson, G. (1972). *A theory of play and fantasy. Steps to an ecology of mind*, Ballantine Books, New York, 177-193.

Thorsted, A. C., Bing, R. G., & Kristensen, M. (2015). Play as mediator for knowledge-creation in Problem Based Learning. *Journal of Problem Based Learning in Higher Education*, 3(1), 63-77.

<https://doi.org/10.5278/ojs.jpblhe.v3i1.1203>

Wegerif, R. (2013). *Dialogic: Education for the Internet Age*. New York and London: Routledge.