



CLI-FI ROLLESPILLETS ØKODANNELSESPOTENTIAL

Ph.d.-studerende Amanda Glob Nielsen

Overordnet formål med PWD

1. At **medvirke til videre udvikling af økodannelses-pædagogik** ved at skabe viden og teori om sam-skabende, legende tilgange som en vej til en mere livsvenlig fremtid med særlig vægt forestillingsevne og fantasi
2. At **medvirke til styrkelse af økodannelse i uddannelsessystemet** ved at skabe et vidensgrundlag for at udvikle et rollespilsbaseret undervisningsmateriale rettet mod udskolingen og ungdomsuddannelser
3. At **medvirke til en ungdom, som trives og har handlekraft** ved at skabe et grundlag for håb i en tid, hvor hovedparten af nyheder og kommunikation om miljø og klima har en tendens til at være negative

Forskningsspørgsmål for ph.d.-projektet: *Cli-Fi rollespillets økodannelsespotentialer*

- Hvordan kan æstetiske udtryksformer og sanselige oplevelser før, under og efter rollespillet være med til at understøtte både verbal og nonverbal kommunikation omkring fremtiden og det mere-end-menneskelige?
- Hvordan kan den verbale og nonverbale kommunikation omkring fremtiden og forbindelsen med det mere-end-menneskelige understøttes via det lokale/omgivelserne/det stedforankrede omkring cli-fi rollespillet *Børnene fra evighedstoget*?



Relevansbeskrivelse

- Et review over de sidste 10 års miljø,- klima- og bæredygtighedsundervisning i grundskolen viser, at der er en tendens til at forskningen går i to forskellige retninger (Nielsen og Nørgaard 2024)

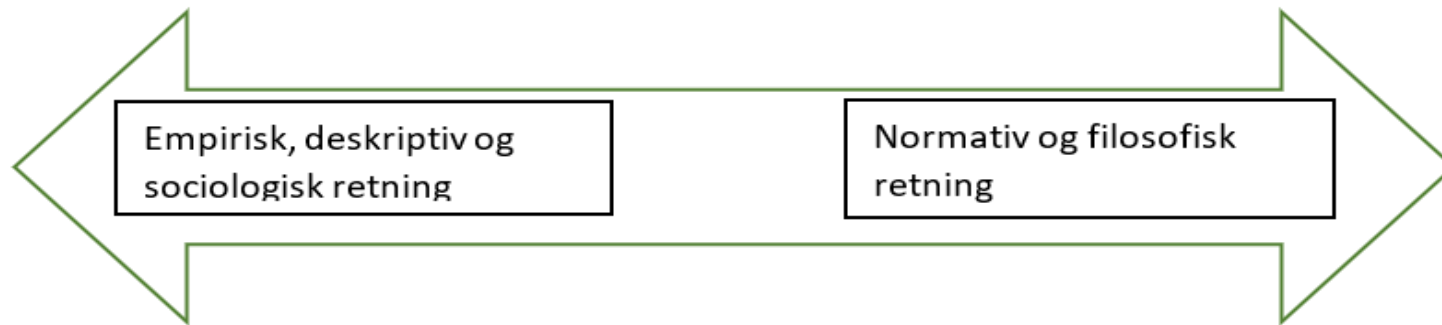


Illustration: Amanda Glob
Nielsen, 2023

Relevansbeskrivelse fortsat...

- Flere undersøgelser viser, at undervisningen i og om klima, miljø og bæredygtighed havner mellem to stole, grundet manglende viden på området, uoverensstemmelser mellem implementeringen af UBU (Uddannelse for Bæredygtig Udvikling) i forskellige niveauer af skolen og helt lavpraktiske udfordringer, såsom hvilke fag i skolen der skal tage ansvar for denne undervisning. (Sinnes og Straume, 2017)
- Ud over disse strukturelle udfordringer beskriver Maria Ojala (Ojala, 2019) hvordan samtalen omkring natur, miljø og klima har en afgørende rolle, ift. hvorvidt undervisningen vil resultere i forøget håb og handling blandt eleverne, eller det modsatte, *følelsesmæssig dissonans*
- Min egen tese og udgangspunkt er at håb er noget der opstår, når vi handler, at håb ikke kan opholde sig i os statisk - her er tesen at blandt andet rollespillet kan skabe forbindelse mellem den empirisk, deskriptive og sociologiske retning og den normative og filosofiske retning

Teoretisk rammeværk

Projektet vil tage udgangspunkt i post-humanismen. Forståelsen af det post-humanistiske er med afsæt og stor inspiration fra både Karen Malone (Malone, 2018) og Donna Haraway (Haraway, 2010). Dette er ud fra en grundlæggende antagelse om at vi som mennesker skaber og genskaber vores verden i en flydende bevægelse og i en dynamisk udvikling, som skifter over tid, men samtidig er lokalt forankret. Undersøgelsen af elevernes relation til det mere-end-menneskelige og forståelsen af mennesket som et systemisk fænomen, der ikke lever som afgrænsede enheder, men er i konstant udveksling med vores omgivelser, vil danne grundlag for det teoretiske rammeværk og vil gennemsyre hele forskningsdesignet.

Forbindelsen til naturen og vores forståelse af os selv som aktører i selvsamme, vil i dette projekt være funderet i Bruno Latours begrebsliggørelse af dette forhold, som han omtaler som the terrestrial (Latour, 2020). Oversat til dansk vil det formentlig være bedst beskrevet som det jordbundne menneske, der igennem det 19. Og 20. århundredes dominerende videnskabelige paradigmer, blandt andet i skolen, har lært at flytte os, fra vores jordiske, sansende kroppe og over i en objektivisering af os selv og vores egen natur.

Metoder og metodologi

- Projektet Cli-fi rollespillets økodannelsespotentiale tager afsæt i aktionsforskning og arts-based research metoder (ABR)
- ABR som metode er fremherskende og her peger blandt andet Thomas Rosendal Nielsen på at kunst og forskning ikke skal opfattes som to sider af samme mønt, men i højere grad som to forskellige discipliner, der kan tilbyde hinanden et gensidigt udviklingspotentiale. (Nielsen T. R., 2012)
- ABR som metode kan tilbyde en viden der er mere flydende og mindre statisk end traditionelle kvalitative metoder, (Leavy, 2020) hvilket er i god overensstemmelse med UBU-feltets natur, der dels er i en rivende udvikling og hvor megen forskning inden for feltet peger på, at vi skal arbejde med åbne endelser, frem for fastlåste konklusioner (Jeppe Læssøe, 2020)

Hvorfor arts-based research?

Især i bæredygtighedspædagogikken forsøger man at finde nye måder at observere og forstå den kropsligt-æstetiske dimension af den menneskelige eksistens og her er arts-based research i stor fremgang

ABR metoder kan give et indblik i det nonverbale eller de før-sproglige sansninger

ABR giver plads til forskellige vidensformer, herunder det kropslige, intuitive og underbevidste

Mange traditionelle forskningsmetoder har bevidst forsøgt at undgå de kreative og æstetiske udtryksformer, i et forsøg på at kunne erklære sig værdi-neutrale

ABR er et modsvar mod denne påstand, da man ved at udelukke de æstetiske og kreative udtryksformer afskærer en del af det hele indtryk af et menneske. Vi er også kreative, sansende og æstetiske væsner.

Udgangspunkt for det empiriske studie

Projektets empiri indhentes på fem forskellige skoler placeret forskellige steder i Danmark, hvor arts-based research (ABR) metoder vil blive benyttet i indsamlingen. Udover ABR vil kvalitative metoder, såsom interviews, deltagende observation, samskabende æstetiske udtryksformer, feltdagbøger, fotos, lydoptagelser også blive benyttet.

Forskningsdesignet vil bære præg af fleksibilitet og en dynamisk tilgang, hvor aktionsforskningsfundamentet vil komme til udtryk ved en stor grad af elevinddragelse. De mange forskellige modaliteter har til formål at danne grobund for en mosaik af empiri, der forhåbentlig vil give et mangefacetteret og nuanceret indblik i det felt der undersøges.

Øvelse 15 min:

- Tegn dit håb for fremtiden hvis du var en svamp, en blomst, en koral, en bjørn
- Beskriv det for din makker





— SPØRGSMÅL