



SPECIALPÆDAGOGIK

-tidsskrift for specialpædagogik og inklusion

Nr. 3 2022
Årgang 42



Kvalificering af læring og samskabelse i specialundervisning
Skoleskak og mental sundhed – en indsats
Det negerede rum (Interaktionsanalyse af rollespil i specialtilbud)
Afhjælpning af symptomer på koncentrations- eller læringsbesvær
ved træning med neurologiske øvelser

Af Simon Pil Wilbrandt, psykolog i Dansk Skoleskak og Mikkel Nørgaard, læringschef i Dansk Skoleskak

Skoleskak og mental sundhed – en indsats



Simon Pil
Wilbrandt



Mikkel
Nørgaard

Mental sundhed har aktuelt en lillebror-plads i skolen sammenlignet med andre dagsordener, selvom 25% af de adspurgte danskere i en undersøgelse fra august 2019 mente, at "dårlig mental sundhed vil være den største udfordring for danskernes sundhed i fremtiden". Udfordringen ses også i antallet af skolebørn med diagnoser, som

fra 2010 til 2017 er steget fra 4,4% til 8,9% jf. tal fra Kommunernes Landsforening. Og senest viser Den Nationale Sundhedsprofil fra 2021 en stigning i andelen af børn og unge med lav score på den mentale helbredsskala (23,8% til 34,3% for piger og 12,9% til 21,1% for drenge) sammenlignet med 2017. Og kigger man på samme rapporter fra 2010 og 2013 vil man se en konstant stigning siden 2010. På den baggrund har Dansk Skoleskak udviklet en læringsindsats, som skal bidrage til at forbedre den mentale sundhed hos nogle af de børn, som har det sværest. Læringsindsatsen hedder HPS – Hjernen På Skemaet®, og den er blevet til med støtte fra Det Obelske Familiefond, som samtidig har støttet følgeforskning ved Epinion fra 2021 til 2023, som skal måle effekten af indsatsen på specialskoler og i specialklasser.

HPS – Hjernen på skemaet

HPS er igangsat på 49 skoler med børn og unge fra specialskoler/ specialklasser. Indsatsen løber 2021 – 2023 og involverer ca. 200 lærere/ pædagoger og 1.400 elever. HPS er forbeholdt elever i specialiserede til-

bud. De ca. 1.400 elever som er med i HPS spænder bredt i udfordringer og alder. Fra domsanbragte unge tæt på voksenalderen til indskolingsbørn med generelle indlæringsvanskeligheder. Knap en tredjedel har psykiatriske diagnoser, mange en IQ under normal-

området – og atter andre fysiske handicaps eller tale- høre-udfordringer, som vanskeliggør skolegangen. Den store spredning i målgruppens kognitive forudsætninger stiller krav til undervisningsmaterialet. Materialet er udformet i tre versioner med den intention, at underviserne kan vælge den version, som passer bedst til elevernes kognitive forudsætninger.

Ambitionen med HPS er at arbejde med elevernes trivsel og bevidsthed om mental sundhed og tilføje en anden type undervisning til skemaet, som måske passer bedre til nogle elever end den traditionelle undervisning.

Materialet er udformet i tre versioner med den intention, at underviserne kan vælge den version, som passer bedst til elevernes kognitive forudsætninger.

Det sker

Via 5 dages kompetenceudvikling af lærere og pædagoger, det særlige undervisningsmateriale, årlige skolebesøg af Dansk Skoleskak og ugentlige lektioner, skal eleverne opnå viden om hjernen og arbejde med mental sundhed.

Den foreliggende artikel fortæller om indsatsens teoretiske fundament og det pædagogiske/didaktiske fundament, som HPS – Hjernens På Skemaet® bygger på.

Erfaringer fra tidligere indsatser

Dansk Skoleskak har erfaring med lignende læringsindsatser. For omkring 10 år siden fandt forskere, at SKAK+MAT®-læringsindsatsen var en effektiv måde at lære matematik på (Rosholm et al., 2017).

Senest har Dansk Skoleskak i samarbejde med Egmont Fonden og 53 skoler arbejdet systematisk med 4.500 elever i specialiserede tilbud/inklusionstilbud 2018 – 2021.

Lektor i inklusion og eksklusion på UC Syd, Christian Quvang, fandt i 'Skoleskak For Alle'-indsatsens følgeforskning bl.a. (Quvang 2020):

- *At den særlige didaktiske måde aktiviteterne i Skoleskak for alle er tilrettelagt - og gennemføres på, med fokus på sociale og inkluderende aspekter med skift i aktivitetsform, skiftende makkersammensætning, m.v. motiverer børn og unge generelt i skolen til deltagelse.*
- *At den særlige måde skoleskakundervisere håndterer situationer på, når skakspillere taber spillet, taber ansigt eller udfordrer sig selv på selvværdet, ikke bliver til nederlag, men i stedet håndteres i form af en dynamisk didaktisk og individuelt rettet klasseledelse, der fører til læringssituationer for både tabere og vindere.*
- *At den særlige måde skakunderviserne, med en skoleskakdidaktik,*

baseret på engagement, god stemning, koncentration og humor, skaber nye relationer og deltagelsesmuligheder for børn og unge i klassen og i frikvarteret, både i et her og nu – og i et langtidsperspektiv.

- *At den særlige skoleskaldidaktik, med fokus på betydningen af hele tiden at tale om, hvad der skete, og hvorfor der skete netop det i spillet, skaber refleksioner over komplicerede læringsprocesser, der efterfølgende fastholdes i skakhistorier eller rettere læringsfortællinger.*
- *At den særlige skakkodeks, hvor spillerne hilser på hinanden, har øjenkontakt og siger tak for spil ved at give hinanden hånden og i det hele taget holder skakro, støtter opbygningen af relationer.*

'SFA – Skoleskak For Alle' byggede på en idé om, at elever, lærere og pædagoger skulle inviteres til at samskabe indsatsen med Dansk Skoleskak.

Derfor var pædagogik, didaktik, emner og øvelser hele tiden til forhandling – både i de enkelte klasseværelser, i forbindelse med årlige workshops for deltagende undervisere samt i form af den feedback, Dansk Skoleskak modtog fra elever og undervisere gennem underviserplatformen GAMBIT®, som bærer al organisationens undervisningsmateriale.

Det er på disse erfaringer, den aktuelle indsats 'HPS – Hjernen På Skemaet' bygger systematisk videre.

Filosofien bag 'HPS – Hjernen på skemaet'

HPS er et læringsprogram, som træner børns kognitive og metakognitive kompetencer. Det sker gennem playful learning (Lillard, 2013) – en legende tilgang til læring, hvor underviseren gennem materialet skaber anledninger til at arbejde med og tale om elevernes tanker, adfærd, følelser og bevidsthed om mental sundhed.

HPS trækker teoretisk på forståelserne af børns udvikling hos Lev Vygotskij, Carl Haywood og Reuven Feuerstein. Samtidig er Anette Prehns sprogunivers omkring "stier i hjernen" (Prehn, 2017) anvendt på et konkret didaktisk niveau som afsættet til et fælles sprog om mental sundhed for elever og undervisere i indsatsen (se nedenfor for nærmere udfoldelse af dette).

Fokus er at øge elevernes opmærksomhed på og forståelse af mental sundhed, og særligt at træne de af elevernes kognitive kompetencer, som kan være en barriere for at trives og fungere i hverdagen.

HPS er et læringsprogram, som træner børns kognitive og metakognitive kompetencer. Det sker gennem playful learning

Didaktik og metodik

Skoleskak og HPS-materialet bygger metodisk på en dekonstruktion af skakspillet. I daglig tale kaldes formen

minigames - små spil, hvor eleverne spiller med et reduceret antal brikker og hvor brætstørrelse, vinderkriterier og organiseringsformerne kan variere.

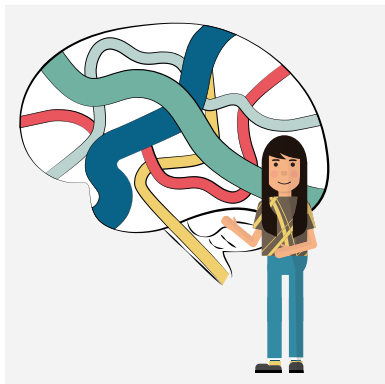
Formålet er at tilpasse spillet, så det bedst egner sig til det fokus som undervisningen har. Mange af spilaktiviteterne handler slet ikke om at konkurrere, men fokuserer i stedet på, at eleverne sammen skal lege med skakspillet, samarbejde om at undersøge eller løse problemer – eller selv finde på nye minigames.

Oftest foregår aktiviteter, spil og lege i makkerpar for at fremme verbalisering og dialog eleverne imellem. Men uanset de konkrete aktiviteter

er det altid den eller de kompetencer som trænes, underviseren fokuserer på, når hun faciliterer lektionen.

Et eksempel fra lektionen "Stilleskak". Formålet er at opleve forskellen på stilhed og støj, og at finde eksempler, hvor man godt må larme og hvor omverdenen kræver, at vi er stille. Og at anerkende at det kan være svært at være stille, men at man kan træne, så det bliver nemmere

➔ STIER I HJERNEN



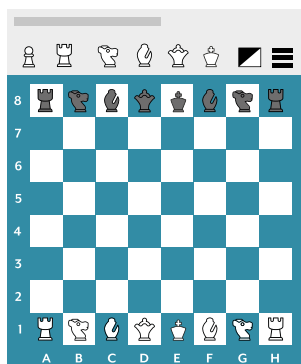
Vi skal idag træde på den sti, der handler om at kunne være helt stille.

Er det let eller svært for dig?

Hvad eller hvem kan hjælpe dig?

Eleverne er allerede fortrolige med metaforen om "stier i hjernen" – bl.a. har de tegnet deres egne stier i hjernen i en tidligere lektion. En bred sti er noget, jeg er rigtig skrap til – mens en smal sti er noget, jeg stadig øver mig på. Alle lektioner indledes med et forslag til en sti, som vi i dag skal arbejde på at udvide. Her er det "stille-stien". Underviseren taler med holdet om, hvordan omverdenen nogle gange stiller krav om, at man skal være stille (i skolen, i kirken, når lillebror sover) – og møder eleverne i, at det godt kan være svært

ARM & HJERNE-SKAK - BONDELØS



Hjernen:

Vælger hvilken slags brik

Armen:

Vælger hvilken brik der skal flyttes og hvorhen

I må ikke tale sammen undervejs.

Glemmer I det, mister I måske en brik!

Lektionen fortsætter med en aktivitet – "Arm & Hjerne-skak", som egner sig til at øve "at være stille". Eleverne spiller to-mod-to. Hvert makkerpar aftaler, hvem på holdet, som er "hjernen" og hvem, der er "armen". Hjernens rolle er at benævne en brik-type (fx 'tårn'). Armens opgave er at vælge hvilket tårn – og hvor det skal flyttes hen. Underviseren afbryder måske undervejs i spillet og stiller proces-orienterede spørgsmål, som fx: "Hvordan går det med at være stille – er det svært? Hvad gør du for at klare det?". "Hvad ville der ske, hvis I godt måtte tale om trækene?". "Hvad ville der ske, hvis jeg bad jer bytte roller?"

OPSAMLING



Hvad synes du om Arm & Hjerne-skak?

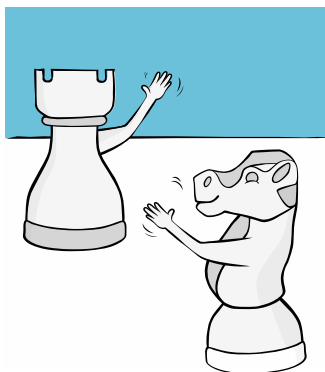
Var det svært at være stille, mens I spillede?

Hvad kunne få dig til at glemme reglen om at være stille?

Hvordan kom du tilbage på vær-stille-stien

Underviseren faciliterer en opsamling på erfaringerne. Der kan være tale om opsamlings på holdet, sidemandssnak eller mindre summe-grupper afhængigt af kontekst og elevgruppe.

🕒 VARME HÆNDER



Vær stille!

Kan du gætte, hvem det klapper dig i hånden?

Nu følger en generaliserende aktivitet, hvor "vær-stille-kompetencen" trænes i en kontekst, som ikke har med skakspillet at gøre. Her er der tale om en leg, hvor X-elev "er den" og står med ryggen til de øvrige elever med hænderne på ryggen. En af de øvrige elever træder frem og klapper X-elev i hånden – og skal så nå tilbage på række, inden X vender sig om. Hvis X identificerer den rigtige "klapper" overtager vedkommende X' rolle.

🕒 OPSAMLING



Hvordan har du det, når der skal være helt stille?

Stilhed er sundt for hjernen - hvorfor tror du, det er sådan?

Kan du finde eksempler, hvor der er nødvendigt, at du er stille?

I skolen, derhjemme, blandt kammerater?

Underviseren sørger atter for en opsamling. Eleverne opfordres til at relatere erfaringerne fra øvelserne til situationer derhjemme og blandt kammerater eller i skolen.

Playful Learning

Playful learning er et centralt element i Dansk Skoleskaks arbejde og særligt i HPS. Der er mange grunde til, at Dansk Skoleskak tror på en legende tilgang til læring, men der er særligt to vigtige årsager:

- Indre motivation for proces og opgave
- Mere virkelighedsnær læring

Indre motivation for en given opgave er ofte en forudsætning for at få det maksimale ud af undervisning. Dette er faktisk ikke sandt for alle elever i alle kontekster. Sætter man fx et meget intelligent barn til at løse en triviell opgave, så har motivation en begrænset betydning for læring og opgaveløsning. Men jo større kompleksitet desto mere indflydelse har barnets motivation alt andet lige.

Så når vi taler om de børn, der generelt har det svært i en skole-sammenhæng, så er vi typisk i den ende af skalaen, hvor motivation er meget vigtig. Barnet vil enten være umotiveret, motiveret af ydre omstændigheder (fx karakterer eller lærerens syn på vedkommende) eller have en indre motivation drevet af nysgerrighed og lyst.

Her viser forskning, at den indre motivation ikke blot er bedst for barnets trivsel, men også at de børn, som har en indre motivation i skolen lærer mere effektivt (Froiland & Worrell, 2016). De ønsker at udforske situationen, de søger nye stimuli, og de har det sjovt med selve processen. Leg rummer mulighed for

at skabe en mere virkelighedsnær læringssituation. Når man leger bringes en række forskellige kompetencer i spil – bl.a. samarbejde, problemløsning og behovsudsættelse. Dette har mange fordele. Den oplagte fordel er, at hvis skolen ønsker at træne elevernes kognitive og metakognitive kompetencer, så er det nærliggende at gøre det med aktiviteter, hvor det naturligt er til stede, og så sætte forstørrelsesglasset på den kompetence, man ønsker fokus på. Det er ofte nemmere og lettere forståeligt end at arbejde med det i traditionel fag-faglig undervisning.

Her viser forskning, at den indre motivation ikke blot er bedst for barnets trivsel, men også at de børn, som har en indre motivation i skolen lærer mere effektivt

Men nok så vigtig er ambitionen i HPS, at børnene udvikler kognitive og metakognitive kompetencer, som de spontant vil benytte sig af i deres liv og hverdag. Der skal altså ske en transfer fra skoleskak-aktiviteterne i skolen til andre sfærer i elevernes liv, fx derhjemme eller i fritidslivet.

Transfer

Fundamentet bag skoleskak og HPS er, at man kan overføre oplevelser, ideer og erfaringer fra skoleskak-undervisningen til andre sammenhænge. Indsatsen trækker teoretisk på dele

af professor ved DPU Bjarne Wahlgrens forskning på området (Wahlgren et al., 2012) – både hvad angår den transfer, der skal ske af viden om skoleskak-pædagogik- og didaktik fra Dansk Skoleskak til de udførende undervisere – men også på transfer fra HPS-undervisningen til andre arenaer i elevernes liv. Transfersynet kan med baggrund i Wahlgrens forskning sættes på kort formel med følgende 10 punkter:

- Det, der læres, skal læres grundigt og med henblik på dybde og anvendelse
- Den, der lærer, skal være motiveret for transfer
- Den, der lærer, skal vide hvad læringen kan anvendes til
- Den, der lærer, skal ville og turde bruge det lærte
- Undervisningen skal omfatte træning i anvendelse af det lærte
- Underviseren bidrager til transfer gennem feedback og involvering
Det, der læres, skal anvendes direkte
- Der skal gives feedback på anvendelsen
- Der skal være et transferklima i anvendelsessammenhængen
- Der skal være systematisk opfølgning med henblik på anvendelse

Der er altså tale om en klassisk, kognitiv tilgang til transferproblemet som står i modsætning til fx en behavioristisk position, idet den accentuerer underviserens aktive involvering i at skabe et "transferklima".

Fx arbejder lektionen "*Din hjerne er en tidsmaskine*" konkret med begrebet "*at forudse*" og hvordan fremtiden kan bringes ind i nutiden gennem planlægning. Målet er, at de indsigter og samtaler som øvelserne giver anledning til – "slår igennem" i andre skolesammenhænge og i elevernes liv uden for skolen. At der sker en transfer fra HPS-undervisningen til andre sfærer i børnenes liv.

De fleste er dog enige om, at transfer nemmere sker jo tættere de to kontekster er på hinanden

Der er ikke bred enighed, om hvordan transfer sker i en læringssammenhæng. De fleste er dog enige om, at transfer nemmere sker jo tættere de to kontekster er på hinanden. Så når man fx spiller et spil, hvor man skiftes til at vælge hvilken bunke mønter man helst vil have, så er det nemmere at overføre til at stå i supermarkedet og måtte købe for 10 kr. slik, end hvis man har siddet og løst $x + y + z = 10$. Og når man så har valgt sit slik og skal stå i kø for at købe det, så minder det også om møntspillet, hvor man skulle vente på tur efter man havde taget sin bunke.

Så på den ene side forsøger HPS at have aktiviteter, som nærmer sig de kontekster, hvor det som trænes skal bruges. Og på den anden side vil der altid være en afstand mellem konteksterne. Her bygger HPS på en forståelse af, at man godt kan skabe en transfer på trods af det, men at det ikke sker af sig selv.

Det stiller krav til en underviser, som er med til at generalisere erfaringerne og bygge videre på dem med eksempler og huskeregler. Dette ses også i selve materialet, hvor hver lektion rummer en "generaliserende aktivitet", der øver samme kompetence som lektionens spilaktivitet - men på en ny måde. Dette uddybes i afsnittet "At bygge bro".

Stier i hjernen

I HPS er det vigtigt at kunne tale med børnene om hjernen. Hvordan udvikler hjernen sig? Hvordan kan man træne sin hjerne? Med Anette Prehns sprog om "at træde stier i hjernen" kommer begreber som "neuroplasticitet" ned i børnehøjde.

Til dem som ikke har hørt analogien før, så beskriver Anette Prehn, hvordan hjernen er bygget op af stier. Nogle er store andre så små, at de er svære at få øje på. Når man bruger sin hjerne til fx at holde fokus, så går man på fokus-stien og træder den bredere. Men holder man op med at bruge stien, så vil den gro til med tiden. Formålet med denne sprogbrug er at gøre hjernen og udviklingen håndgribelig og at skabe en tro på, at man kan lære og træne de ting, man gerne vil være bedre til. Konkret

vil børnene som minimum støde på dagens stier i starten og slutningen af hver lektion.

*Med Anette Prehns
sprog om "at træde
stier i hjernen"
kommer begreber som
"neuroplasticitet" ned i
børnehøjde*

Medieret læring

Medieret læring (eng. Mediated Learning Experience) er en lærings-teori udviklet af den israelske psykolog Reuven Feuerstein. Teorien har fokus på mediators rolle og ambitioner i læringsprocesser. Underviseren tilrettelægger og organiserer undervisningsaktiviteter med det formål, at barnet er i stand til at sortere, sammenkæde og omdanne stimuli på en meningsfuld måde, fremfor at de optræder som adskilte (Feuerstein et al., 1991).

I undervisningen er lærerens rolle at understøtte elevens metakognitive processer. Ligner det noget vi har set før? Hvad er den relevante information? Hvad er det mon smartest at starte med? Kender vi en god strategi, som man kunne bruge?

Det vil givetvis ikke være muligt for eleverne at svare på alle disse spørgsmål, da vi står i zonen for nærmeste udvikling. Så når underviseren vurderer, at der er behov for svar fra hende, så byder hun sig til.

Men spørgsmålene er vigtige, da der i dem ligger begreber for meta-

kognitive processer, som eleverne har brug for, når de står overfor komplekse opgaver. På et tidspunkt i fremtiden vil en elev stå i en lignende situation, hvor læreren vil kunne spørge: "hvad kunne det mon være smart at spørge sig selv om her?", og med afsæt i de tidligere erfaringer vil eleven måske nu være i stand til selv at udforme nogle af de processpørgsmål, som skaber en rettesnor for løsningen. Målet er, at eleven i sidste ende selv vil kunne stille de relevante spørgsmål, enten fysisk eller i sin indre dialog, og guide sig selv igennem opgaver, som uden systematik ville være for svære for eleven. Skakspillet og skoleskakmetodikken tilbyder et rigt, begrebsmæssigt univers, som er velegnet til at træne disse metakognitive processer i de fleste elevers nærmeste udviklingszone. Eksempelvis sker arbejde med rum- og retningsans og forholdsord som "foran", "bagved", "over", "under" osv. i forskellige repræsentationsformer (Bruner, 1966). En elev har måske svært ved at forstå eller redegøre for forskellen mellem begreberne "ligeud" og "på skrå". Her kan arbejde med skakbrikken løberen, som flytter diagonalt, og tårnet, som flytter lodret og vandret foregå såvel på papir som med bræt og brikker – og faktisk også med kroppen på et stort bræt, hvor man "leger" løbere og tårne og "går brikernes gang".

I HPS er præcist sprogbrug et centralt element. Især det sprog som omhandler processen – sammenligning, planlægning, regel, struktur,

huske på/erfaring, hvis ... så, osv. Fordi der er et stort fokus på meta-kognitive kompetencer, så er der også et hovedfokus på proces frem for resultat. Det kommer blandt andet til udtryk ved, at underviseren oftere end normalt vil spørge ind til processen. Mange undervisere vil intuitivt rette "forkerte" løsninger, men i HPS er det ligeså vigtigt at udfordre processen ved rigtige svar. "Det er helt rigtigt. Hvorfor er dit svar bedre end *forkert svar*?".

Målet er, at eleven i sidste ende selv vil kunne stille de relevante spørgsmål, enten fysisk eller i sin indre dialog, og guide sig selv igennem opgaver, som uden systematik ville være for svære for eleven

Underviserens fokus på proces er også centralt i den anerkendelse, der gives til eleven. Ud fra den medierende lærings forståelse er ros og anerkendelse ikke ubetinget godt, og her er processen igen i fokus. Når barnet anerkendes, efterstræber underviseren at koble det på processen og helst så konkret som muligt. "Det var super sejt, at du holdt dig tilbage og tænkte dig om en ekstra gang, for så opdagede du, at din dronning var i fare". "Godt klaret! Der fik du lige taget tingene én ad gangen, så det blev nemmere at overskue. Ellers kunne man nemt

blive helt forvirret". Fokus på proces frem for resultatet er en central del af læring generelt. Men når man arbejder med playful learning er det endnu vigtigere. Aktiviteten i playful learning er helt sekundær, og har det primære formål, som Feuerstein også beskriver, at få relevante stimuli frem i lyset, så man kan arbejde med dem. Sat på spidsen er det helt uinteressant, om man vinder i skak og bliver skakmester, og hvordan de mange forskellige lege, der er koblet ind i HPS, går. Fokus er på udvikling af elevernes kompetencer. Men kan det ikke give udfordringer, når børnene går meget op i aktiviteterne? Forsøger vi (underviserene og Dansk Skoleskak) at kamuflere læringen og snyde børnene?

Her er svaret et klart "nej". Faktisk er fokus og formål altid tydeligt kommunikeret i starten af en lektion - "hvilken sti skal vi træde i dag?".

Forhåbentligt synes eleverne, at aktiviteterne er sjove i sig selv. Men i undervisningen er det fra start nævnt, at "i dag træner vi at vente på tur" eller "i dag træner vi at samarbejde og gå på kompromis". Det hjælper underviseren til at bringe emnet i fokus undervejs, og skaber en klar aftale om, at det er legende læring - ikke blot leg.

At bygge bro

I playful learning er det transfer, som skal binde det hele sammen. Hvor man i matematik til en hvis grad kan argumentere for at det at løse matematikstykker er meningsfyldt i sig selv, så er det afgjort sværere i playful learning.

Derfor er dette også en central del af fundamentet HPS står på. Både medieret læring og Carl Haywoods "Kognitive pensum for børn" (eng. Cognitive curriculum for young children) arbejder med hvordan underviseren aktivt må have transfer i fokus. Carl Haywood kalder det "Bridging", og i HPS hedder der "brobygning".

Sat på spidsen er det helt uinteressant, om man vinder i skak og bliver skakmester, og hvordan de mange forskellige lege, der er koblet ind i HPS, går

Lad os hoppe ind i en lektion om selvregulering med fokus på ydre stimuli: Eleverne har spillet et spil, hvor de ud fra skilte som læreren havde taget med skulle spille "langsomt", "hurtigt" eller "på pause". Eleverne har nu fokus på at sanserne kan bruges til at finde stimuli, der bestemmer, hvordan de skal regulere deres adfærd. Det er ikke sikkert, de selv ville beskrive det sådan men hæng på. Hvis man stoppede lektionen her, så ville det nok være begrænset, hvor mange børn der knyttede denne læring til at lytte efter biler, når man skulle over vejen, eller få øje på skiltet med "græsset må ikke betrædes". Derfor har alle lektioner i HPS en generaliserende aktivitet efter hovedaktiviteten. Den generaliserende aktivitet har samme kompetencefokus, men er indholdsmæssigt meget langt fra hovedaktiviteten. Det kunne fx

være, at man nu legede stopdans, hvor man skulle bevæge sig i musikken tempo – og igen regulere sin adfærd ud fra ydre stimuli. Nu har man noget som eleverne kan sammenligne.

Efter de to aktiviteter er der en brobygningsafslutning på lektionen. Underviseren forsøger så vidt muligt at være spørgende, for det er her den metakognitive træning særligt foregår.

Efter de to aktiviteter er der en brobygningsafslutning på lektionen. Underviseren forsøger så vidt muligt at være spørgende, for det er her den metakognitive træning særligt foregår. Fokus i afslutningen er at få emnet og de forskellige relevante kompetencer frem. Eleverne vil ofte beskrive kompetencer med et andet sprog, og her kan underviseren gribe det og omformulere for at få det præcise sprogbrug med. Det vil også være her, at underviseren giver indspark, hvis en særligt vigtig kompetence ikke er kommet i spil. Og så skal der bygges bro til elevernes eget liv.

Igen med børnene i fokus spørges der ind til, om der er andre steder, man kan bruge dette. Derhjemme, i skolen eller med kammerater? Det kan være svært at finde disse eksempler, især i starten, men børnene vænner sig til at tænke på denne måde, og HPS' læringsmateriale har eksempler fra de tre kontekster i alle lektioner, så underviseren kan bringe dem i spil. Men det er dobbelt så godt, hvis det er børnene selv, for der er træning i at finde dem, og eksempler bliver endnu mere meningsfyldte for dem på denne måde.

Konklusion

HPS – *Hjernen På Skemaet*[®] har været udrullet på skolerne siden september-oktober 2021. Foreløbig er der mange positive tilbagemeldinger fra de undervisere, som står med indsatsen i det daglige. I hvilket omfang ambitionen om at øge elevernes bevidsthed om mental sundhed er indfriet ved vi imidlertid først mod slutningen af 2023, hvor Epinion afslutter følgeforskningen. I hvert tilfælde er indsatsen én blandt påfaldende få interventioner i skolen, hvor der arbejdes specifikt og konkret med emnet "mental sundhed". Det undrer - set i lyset af samfundsproblemets størrelse.

Referencer

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction* (Vol. 59). Harvard University Press.
- Feuerstein, R., Klein, P. S., & Tannenbaum, A. J. (Eds.). (1991). *Mediated learning experience (MLE): Theoretical, psychosocial and learning implications*. Freund Publishing House Ltd..
- Froiland, J. M., & Worrell, F. C. (2016). Intrinsic motivation, learning goals, engagement, and achievement in a diverse high school. *Psychology in the Schools*, 53(3), 321-336.
- Lillard, A. S. (2013). Playful learning and Montessori education. *Namta Journal*, 38(2), 137-174.
- Prehn, A. (2017). *Stjerne i hjernen*. Dafolo
- Rosholm, M., Mikkelsen, M. B., & Gumedde, K. (2017). Your move: The effect of chess on mathematics test scores. *PLoS One*, 12(5), e0177257.
- Quvang, C. (2020). *Skoleskak for alle*. Hentet fra <https://skoleskak.dk/wp-content/uploads/2022/03/SFA-END-Forskningsrapport-CQ-23.10.2020-pdf.pdf>
- Wahlgren et al (2012). *Transfer*. Århus Universitetsforlag

simon@skoleskak.dk
& mikkkel@skoleskak.dk ■