



Forskning om barn og barndom i Norden



Fagfellevurderet artikel | Vol. 42, No. 2, 2024, s. 67–84

# Vi skal lege os til bedre kulturaktiviteter for børn – med play probes som børnecentreret designmetode

## Karen Feder

Designskolen Kolding, Danmark

E-post: [kaf@dskd.dk](mailto:kaf@dskd.dk)

## Emilie Bech Jespersen

Designskolen Kolding, Danmark

E-post: [ej@dskd.dk](mailto:ej@dskd.dk)

## Line Gad Christiansen

Designskolen Kolding, Danmark

E-post: [lc@dskd.dk](mailto:lc@dskd.dk)

## SAMMENDRAG

Igennem et kvalitativt studie af en børnecentreret designproces i kulturskoleregi undersøger artiklen, hvordan brugen af den legende designmetode 'play probes' kan være med til at afdække viden om børn og børns hverdagsliv, med henblik på at udvikle mere relevante og børnecentrerede kulturskoletilbud for børn og børnefamilier. Det er en generel udfordring, at de eksisterende kulturtilbud ofte kun når en smal gruppe af børn, og at mange børn slet ikke har mulighed for at deltage i børnekulturaktiviteterne. Kortlægningen og analysen af en børnecentreret udviklingsproces i kulturskoleprojektet 'Rammer der rummer' viser, at brugen af play probes kan sikre, at tilbuddene bliver mere relevante ved at afspejle brugerne. Kulturtilbud, der er udviklet med inspiration fra børn, giver bedre mening for børnene, og samtidig sikres det, at det ikke kun er børnene, der skal tilpasse sig de voksnes opfattelse af børnekultur, men at de voksne også tilpasser sig børnenes kultur.

**Nøgleord:** børnecentreret designproces, børnekulturskole, play probes, børns hverdagsliv, legende designmetoder

## **ABSTRACT**

### **We Have to Play to Make Better Cultural Activities for Children – With the Use of Play Probes as a Child-Centered Design Method**

Through a qualitative study of a child-centered design process in a cultural school setting, this article examines how the use of the playful design method “play probes” can help uncover knowledge about children and children’s everyday life, the aim being to develop more relevant and child-centered culture school activities for children and families. Generally, it is a challenge that existing activities often only reach a narrow group of children, and that many children cannot participate in the activities at all. The mapping and analysis of a child-centered development process in the project “Rammer der rummer” [“Frames that Contain”] shows how the use of play probes can make the activities more relevant when they reflect the users. When developed with respect for and inspiration from children, they make more sense to the children. Also, it ensures that children do not just have to adapt to the adult understanding of children’s culture, but that the adults also adapt to it.

**Keywords:** *child-centred design process, culture school activities, play probes, children’s everyday lives, playful design methods*

## **Introduktion – børnekulturskolernes udfordring i at nå nutidens børn og børnefamilier**

Det har i mange år været en vision i hele Norden, at alle børn skal have adgang til kunst og kultur, og at det skal berige børns kultur- og fritidsliv. I Danmark siger børnekulturpolitikken, at alle børn skal møde kunst og kultur, at alle kulturinstitutioner skal bidrage, og at alle kunst- og kulturarter skal inddrages. Det er lettere sagt end gjort, og undersøgelser viser, at helt op til 80 procent af en årgang kan betegnes som ikke-brugere af de eksisterende børnekulturtilbud (Berge et al., 2019). Det er reelt meget få børn, der benytter sig af børnekulturskolerne, og dem, der gør, er kendetegnet ved at være piger fra veluddannede og økonomisk velstillede familier, der har mulighed for at betale den forholdsmæssigt høje pris, mange af tilbuddene udbydes til. Generelt har familiemønstrene i Norden ændret sig, så forældre sjældent har mulighed for at transportere deres børn til fritidsaktiviteter i dagtimerne på grund af deres arbejdstider. Samtidig bærer tilbuddene præg af at være skole- og undervisningsorienterede og ofte fokusere mere på mestring og talent end på gode og legende oplevelser for børn. Her bliver det tydeligt, at børnekulturaktiviteterne måske ikke længere afspejler deres målgruppe bedst muligt, og derfor er der brug for nytænkning for at sikre, at flere børn har lyst til og mulighed for at deltage i relevante kulturtilbud.

Denne artikel ønsker at bidrage med en ny måde at tænke og udvikle børnekultur på, der tager direkte udgangspunkt i børnene og igennem leg er med til at sikre meningsfulde kulturaktiviteter. Studiet bidrager med forskning i børnecentrerede designmetoder i udviklingen af børnekultur og går dermed på tværs af flere forskningsfelter. Resultaterne kan desuden være med til at understøtte den politiske diskussion om skævheden i deltagelsen i børnekulturaktiviteter ved at vise, hvordan flere børn kan få mulighed for at blive aktive deltagere.

Med afsæt i et tværfagligt projekt med børnekulturmedarbejdere i Vejle Kommune i Danmark og brugen af play probes som legende og børnencenteret designmetode har artiklen til hensigt at besvare følgende to forskningsspørgsmål:

- Hvordan kan play probes bruges af børnekulturskolemedarbejdere som metode til at opnå en bedre børnencenteret forståelse af børn og børns hverdagsliv?
- Hvordan kan viden om børn og børns hverdagsliv understøtte udviklingen af mere relevante kulturaktiviteter målrettet børn og børnefamilier?

Artiklen er relevant for både børne- og legeforskere, børnekulturmedarbejdere, kommunale ledere samt politiske beslutningstagere som inspiration til, hvordan børnekulturtilbud i fremtiden kan gøres mere relevante for den målgruppe man ønsker at nå.

## Litteratur – fra udfordringen i at nå brugerne til potentialet i at udvikle med brugerne

Det tredelte børnekulturbegreb, der blandt andet er defineret af Flemming Mouritsen (1996) og Beth Juncker (2002), har i mange år fungeret som differentiering mellem tre typer af børnekultur; kultur *for* børn, kultur *med* børn og kultur *af* børn, hvilket har synliggjort forskellen mellem kultur skabt af voksne for og med børn og den kultur, som børn selv skaber (Mouritsen, 1996). Kultur *for* børn kan være kunst, musik og teater målrettet børn, hvor voksne er afsendere af kulturen, og børnene er modtagere. Kultur *med* børn kategoriseres som undervisning og workshops, hvor børn er aktive i aktiviteten, som de voksne faciliterer i en dialogisk formidlingsform. Her er kulturbegrebet defineret som ”kunstneriske og andre symbolsk æstetiske produkter og udtryksformer samt deres kontekst” (Mouritsen, 1996, s. 10). Kultur *af* børn relaterer sig til børns egen kultur, når de leger og er sammen med andre børn (Christensen, 2022). Der er ligeledes forskel på, hvem der kvalificerer de forskellige typer af børnekultur. Kultur *for* børn anses som en del af børns dannelsesproces, som dog oftest er styret af, hvad de voksne normativt mener er god kvalitet, og indhold og proces bliver derved voksenstyret. Derimod rummer kultur *af* børn hele barnets liv, kultur, leg og måder at være sammen på, som naturligt er påvirket af voksne, men ikke styret af voksne. Midt imellem ligger kultur *med* børn, hvor et ligeværdigt møde mellem børns kultur og voksnes kultur forventes, men hvor virkeligheden oftest er, at det er de voksne, der sætter rammerne, og børnene som skal tilpasse sig (Christensen, 2022). Her stilles der også spørgsmål ved, om de etablerede børnekulturbegreber er forældede, i og med at de ikke rummer nutidens fokus på vigtigheden af børns rettigheder, deltagelse og leg. Tør vi her overhovedet stole på, at børn er eksperter på at være børn (Feder, 2020) og derfor respektere deres behov? Christensen (2022) beskriver, hvordan voksne oftest vil børn det bedste, hvilket også stemmer overens med deres engagement i børnekulturen. Men forfatteren sætter spørgsmålstejn ved, hvad der er barnets bedste, og hvem der er i stand til at vurdere og definere det. Og i hvor høj grad det inkluderer børns leg. Det afhænger samtidig af, hvad intentionen med kulturen er; en ethos-styret kulturformidling fokuserer på afsenderens normer og værdier, en logos-styret kulturformidling har fokus på budskabet,

og en pathos-styret kulturformidling har modtagerens oplevelse for øje (Juncker, 2021). Dette gør sig også gældende i børnekulturskolerne, hvor børn både kan opleve at skulle lære at spille klassisk musik på musikskolen, få læst Astrid Lindgren højt på biblioteket og eksperimentere med materialer på kunstsikolen. Børnekulturskolerne er et eksempel på børnekultur *med* børn, og i Danmark defineres de som kommunale undervisnings- og kulturinstitutioner, der tilbyder børn og unge undervisning i musik og andre kulturfag såsom scenekunst, billedkunst og animation (KL, 2022). På trods af intentionen om, at børnekulturskolernes tilbud er for alle, viser undersøgelser af blandt andet musikskolerne i Danmark (Kulturministeriet, 2017), at det kun er en afgrænset gruppe af børn, der reelt benytter sig af aktiviteterne, og at det ofte er børn af mere velstillede familier, som bruger børnekulturtilbuddene. Dette går stik imod FN's børnekonvention, der understreger, at alle børn har ret til deltagelse i kulturelle og kreative aktiviteter (Børnekonventionen, 2013).

Det har tidligere været diskuteret, om det er muligt at nå alle børn. Angelo et al. (2017) fremhæver udfordringen og diskursen mellem bredde og dybde hos kulturskolerne, og hvorvidt der skal være muligheder for alle børn eller fordybningstilbud for de få. Breddetilbud har potentiale til at nå mange børn, men med risiko for at blive overfladiske. Fordybelse, derimod, kan lede til talentudvikling, men det sker samtidig kun, hvis der er børn, der introduceres for muligheden. Så hvem er det, der skal prioritere mellem brugerne, og hvem skal definere kvaliteten? Hvad er vigtigt politisk, hvad er vigtigt for kulturskolemedarbejderne, og hvad er vigtigt for børnene?

Ideologisk er spørgsmålet her, om kulturskolerne er politisk instrumentelle projekter eller autonomt rituelle fagmiljøer. Ligger vægten på dannelsepotentiale og muligheden for at styrke børn i at blive "skabende, aktive og ansvarsbevidste individer" (Angelo et al., 2017, s. 28), eller har kulturskolernes aktiviteter og oplevelser værdi i sig selv? Udfordringen er ifølge evalueringer af kulturskoler og musikskoler i Norge og Danmark, at der samtidig er en tendens til, at det primært er børn fra økonomisk velstillede familier, der benytter sig af tilbuddene (Berge et al., 2019; Kulturministeriet, 2017), og der er derfor en risiko for, at en del børn slet ikke tilbydes muligheden for hverken breddeaktiviteter eller fordybningstilbud. Antallet af kulturskoleelever i Norge er faldet lidt, men stødt siden 2011 (Taule, 2017), og samtidig kan 88 procent af alle børn og unge i skolealderen kategoriseres som ikke-brugere af kulturskolerne (Berge et al., 2019). Desuden er piger af højtuddannede forældre overrepræsenteret, og i det hele taget er der næsten dobbelt så mange piger som drenge på kulturskolerne i Norge (Taule, 2017). Lignende tal findes for blandt andet de danske musikskoler (Kulturministeriet, 2017).

Det harmonerer ikke med, at "kulturskolen er for alle" (Stabell & Jordhus-Lier, 2017, s. 62), på trods af at der er fokus på social inklusion med udgangspunkt i børnekonventionens opfordring til, at alle børn har ret til at deltage i leg, fritidsaktiviteter, kulturliv og kunstnerisk virksomhed. Det kræver, at tilbuddene skal være lettilgængelige, både primært, geografisk og kundskabsmæssigt, for at have potentiale til at nå alle. Her betyder lærernes undervisningsmål og elevsyn også noget, og det har betydning, hvorvidt kulturskolen ses som en skole, med fokus på at lære et håndværk/instrument med krav om egen

indsats, eller om den ses som en fritidsaktivitet, med fokus på at det skal være en nem og sjov oplevelse (Stabell & Jordhus-Lier, 2017).

Bandlien et al. (2021) beskriver, hvordan det politisk er foreslået at flytte kulturskolerne fra skolesektoren over i kultursektoren, hvilket stiller andre krav til medarbejderne. 'Kulturskoleundersøgelsen' fra 2010 (Kulturskoleudvalget, 2010) dokumenterer, at 86,6 procent af kulturskolemedarbejderne i Norge har en højst relevant formel faglig kompetence, samtidig med at en anden undersøgelse (Rønningen, 2019) viser, at 22 procent af medarbejderne mangler praktisk-pædagogisk kompetence. Det tyder altså på, at medarbejderne er fuldt ud fagligt kvalificerede til at varetage opgaven som børnekulturmedarbejdere, men at de kan være udfordrede, når det kommer til den pædagogiske indsigt og forståelse for brugerne.

Dette er en kritisk udfordring, da kulturskolerne bliver nødt til at forholde sig til børnefamiliernes ændrede hverdagsliv (Dael et al., 2021). Oftest er børnene i institution, og der er ingen hjemmegående forældre til at hente og bringe til musikundervisning kl. 14.30 en onsdag eftermiddag (Jespersen, 2022). Og hvis der er, så er det ofte de økonomisk bedre stillede familier, der har råd til at betale det, en times guitarundervisning koster. Hvis alle, uanset baggrund, skal have mulighed for at opleve børnekulturaktiviteter, skal der tænkes nyt – på tværs af kulturinstitutioner og på tværs af institutioner og skoler – uden at miste kulturens eget mål (Dael et al., 2021). Det har til gengæld potentiale til at skabe det "vejkryds", der kan være bindeleddet mellem kulturen og børnene (Dael et al., 2021, s. 377). Børnekulturskolerne er dem, der har mulighed for at introducere børnene til at udøve kulturen selv – samtidig med at de skal være opmærksomme på, at børnene oftest gør det for sjov; "Wow, jeg kan spille en rolle, klare et instrument, øjne farver og former, udvikle min stemme, bidrage til et syngende fællesskab, give en dans" (Dael et al., 2021, s. 378). Det kan netop bare være som en leg, uden at målet nødvendigvis er et professionelt virke på længere sigt. Det kan være det hyggelige afbræk i en ellers forventningspresset uge, og det kan være der, hvor familierne er mere sammen end hver for sig.

Disse udfordringer og behov blev endnu tydeligere efter Corona-nedlukningerne, hvor antallet af elever i børnekulturskolerne i Danmark faldt med 10–20 procent (Mikkelsen, 2022). Noget af forklaringen kan være, at en del af kulturskoleundervisningen nu er lagt ud i folkeskolen, men det er stadig en reel udfordring for kulturskolerne at få børnene tilbage som elever. Kulturministeriet i Danmark har derfor afsat midler til igennem modelforsøg at undersøge, hvordan børnekulturskolerne kan adressere disse udfordringer og udvikle nye måder at sikre flere børn og unges adgang og lyst til kunstnerisk deltagelse på (Kulturministeriet, 2021).

## Metode – kvalitativ forskning i en børnecentreret designtilgang

Artiklen tager afsæt i et af modelforsøgene under Kulturministeriet. Det blev udført af Vejle Kommune, der valgte at tage udgangspunkt i en børnecentreret designtilgang (Feder, 2020) i projektet 'Rammer der rummer' (Vejle Kommune, 2021). Projektet er

forankret i Vejle Kommunes afdeling for Kultur og Sundhed (Vejle Kommune, 2021) som et modelforsøg under Slots- og Kulturministeriets pulje 'Grib engagementet' (Kulturministeriet, 2024). Baggrunden for projektet har fra Vejle Kommunes side været at adressere udfordringer med at nå en bred målgruppe af børn, som det blev konstateret i Kulturministeriets rapport (2017). Projektet løb fra august til december 2021 i samarbejde med Rytmask Musikkonservatorium (2021) og Designskolen Kolding (2021), der stod for kompetenceudvikling og facilitering af udviklingsprocessen. Fire forskningsmedarbejdere fra Designskolen Kolding har været en del af projektet, hvoraf to er forfattere på denne artikel. Forskerne har studeret børnekulturmedarbejdernes proces med at bruge nye metoder til at opnå stærkere empirisk forståelse af nutidens børn og børnefamilier.

Det overordnede formål med projektet har været at skabe nye og mere inkluderende børnekulturtilbud og aktiviteter til børn, unge og børnefamilier. Med afsæt i de eksisterende fælles kompetencer og med udgangspunkt i målgrupperne har målet været at nå nye målgrupper samt at skabe nye fysiske rammer og aktivitetsformater, som understøtter pædagogik og formidling, der kan føre til ophold, deltagelse og fællesskab. Projektet var defineret til at skulle munde ud i nye praksisformer og koncepter på tværs af ansatte; nye målgrupper; nye kompetencer i forhold til involvering, evaluering og samarbejde på tværs; netværk og nye relationer samt nye indretninger.

Denne artikel omhandler den del af projektet, der fokuserer på udvikling af nye og mere inkluderende typer af aktiviteter for børnefamilier med afsæt i Vejle Bibliotek og involvering på tværs af syv medarbejdere fra Vejle Bibliotek og Vejle Musik- og Kulturskole. Medarbejdernes arbejde og kompetencer er forskellige, men fælles for dem er, at de til daglig driver kultur-, musik- og litteraturaktiviteter for børn i kommunalt regi. Hovedmålgruppen var børn på 3–7 år, og undervejs i forløbet har børn fra fem forskellige daginstitutioner/skoler været med i projektet, herunder 269 børn og 108 børnefamilier. De børn, der deltog i selve udviklingsprocessen af de nye aktiviteter, var rekrutteret igennem deres daginstitutioner, hvorimod de børnefamilier, der deltog i afprøvningen af de nye kulturaktiviteter, var åbent inviteret til at deltage igennem opslag og markedsføring i institutionerne og i kommunen generelt.

Artiklen undersøger, om en mere børnecentreret designtilgang (Feder, 2020) kan give et bedre indblik i en potentiel målgruppe, og hvordan introduktionen af legende metoder i form af play probes (Christiansen & Gudiksen, 2022) kan være med til at afdække børnenes og børnefamiliernes interesser og behov. Artiklen har til hensigt at undersøge, hvordan play probes kan bruges af børnekulturskolemedarbejdere som metode til at opnå en bedre børnecentreret forståelse af børn og børns hverdagsliv, samt hvordan viden om børn og børns hverdagsliv kan understøtte udviklingen af mere relevante kulturaktiviteter målrettet børn og børnefamilier.

Metodologisk er studiet forankret i kvalitativ forskning (Robson, 2011), og de kvalitative forskningsdata er genereret gennem etnografisk dokumentation af processen (Pink et al., 2022). Brugerinvolveringsdelen af studiet er dokumenteret gennem observationer af

og udsagn fra de involverede medarbejdere, og deres udvikling af play probes er fotodokumenteret. Det samme er de returnerede play probes, der består af børns tegninger med tilhørende kommentarer fra børnene selv og deres forældre eller pædagoger. Udviklingen af de nye børnekulturformater er registreret i projektet gennem udsagn fra medarbejderne samt fotodokumentation. Testningen af de nye aktiviteter blev registreret gennem observation, fotos, interviews med deltagere og optælling af antallet og typen af deltagere. Analysen har taget udgangspunkt i ovenstående samt den efterfølgende evalueringsrapport og resultaterne fra denne. Rapporten er udarbejdet af andre end forfatterne af denne artikel, hvilket sikrer en mere neutral evaluering.

Projektet har arbejdet med en børnenecentreret designtilgang (Feder, 2020), hvor der tages udgangspunkt i børnene og deres hverdagsliv og derfra udvikles løsninger, der giver mening for dem. Her anerkendes børnene som eksperter i at være børn, og at de er i stand til at kommunikere deres behov, hvis man bruger de rette dialogmetoder som f.eks. leg. Den børnenecentrerede designtilgang har i udviklingsprojektet haft til hensigt at åbne medarbejdernes øjne for, hvordan dagligdagen ser ud fra børnenes perspektiv, og i forskningsstudiet undersøge, hvordan play probes (Christiansen & Gudiksen, 2022) kan bruges som børnenecentreret designmetode i en udviklingsproces.

Play probes (Christiansen, 2022; Christiansen & Gudiksen, 2021, 2022) er æsker eller poser med små opgaver. Opgaverne er baseret på en legende tilgang (Christiansen & Gudiksen, 2022; Legaard, 2020) med det formål at åbne for indsigter fra en bestemt målgruppe på en tryk og sjov måde. De er udviklet med inspiration fra 'cultural probes' (Gaver et al., 1999) og 'design probes' (Mattelmäki, 2006), der består af sæt med kreative opgaver, som målgruppen udforsker og udarbejder i hjemmet, hvorefter designeren kan bruge disse returnerede opgaver som inspiration til fremtidige designs. Det særlige ved play probes er, at legen fungerer som en trigger til at motivere deltageren til at engagere sig og dele indsigter og samtidig opleve, at deltagelsen er sjov i sig selv (Christiansen & Gudiksen, 2022). En generel styrke ved probe-sæt er, at de giver deltageren ejerskabet over, hvad der fortælles, da dette foregår i kendte omgivelser og på egne præmisser uden direkte indblanding fra udvikleren eller forskeren. Fordelen ved play probes er, at de passer ind i de legende processer og sprog, der allerede eksisterer i børnenes eget univers, og de giver dermed en reel stemme til børnene. Udfordringen er, at de data, der genereres igennem probes, kræver en tolkning af andre, og det er derfor vigtigt at anerkende den fortolkning, der sker, samt sikre, at det bliver gjort med integritet overfor børnenes stemme (Drew et al., 2010).

At inddrage børn i forskning kan være komplekst og kræver vigtige overvejelser i forhold til metode, etik og tilgang, som adresseret i Gräfe og Englander (2022). Tidligere har forskning med børn og unge til tider taget udgangspunkt i "by proxy"-metoder, hvor der er indsamlet data fra forældre eller andre, der har med målgruppen at gøre. Der er nu kommet større fokus på at inddrage målgruppen direkte i forskningen (Drew et al., 2010), hvilket dette studie lægger sig opad med en børnenecentreret designtilgang. De etiske overvejelser tager i dette studie udgangspunkt i anbefalinger fra Tisdall et al. (2009) om, hvordan

man forsker med børn involveret i processen. De børn, der har udarbejdet play probes i den indsamlede del af processen, er rekrutteret gennem lokale børnehaver, og der blev her indhentet samtykke fra deres forældre til deltagelse i projektet. Play probes-processen blev faciliteret af forældre, pædagoger og fagprofessionelle i institutionen, som børnene kendte i forvejen og var trygge ved. Der var ingen deltagelsestvang, og der blev ikke rykket for de probes, der ikke blev udfyldt, da deltagelsen var frivillig (Tisdall et al., 2009).

## Resultater – fra eksisterende aktiviteter til nye formater gennem øget viden om brugerne

På baggrund af de indsamlede procesdata præsenteres analysen og resultaterne af studiet i fire dele, der samtidig afspejler den kronologiske proces; 1. afdækning, 2. brugerinvolvering, 3. konceptudvikling og 4. evaluering. Grundlæggende har det centrale fokus i projekt 'Rammer der rummer' været at opnå en stærk kobling mellem kulturtilbud og den ønskede nye målgruppe af ikke-brugere. En kvalitativ brugerinvolvering af børn og børnefamilier har gennem brugen af play probes identificeret de potentielle nye brugeres hverdagsliv og behov. Brugerindsigterne og medarbejdernes øgede bevidsthed herom har dannet grundlaget for konceptudvikling af nye formater for musik- og kulturtilbud for nye typer af målgrupper. Den efterfølgende projektevaluering af tilbuddene er med til at klarlægge deres relevans for den potentielle nye målgruppe.

### Afdækning

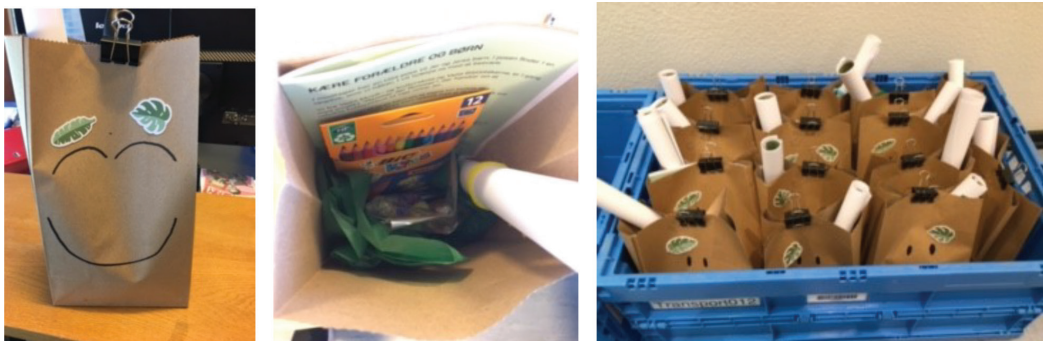
Motivationen for at udvikle nye kulturformater har været den tydelige socioøkonomiske ulighed i repræsentationen af brugerne af de eksisterende børnekulturskoletilbud, der både afspejler børnekulturområdet generelt (Berge et al., 2019) og blandt andet musikskolerne specifikt (Kulturministeriet, 2017). I Vejle Kommune har vurderingen været, at en stor del af brugerne kommer fra økonomisk velstillede familier, og at kun en mindre andel af kommunes børn og unge reelt deltager i de børnekulturaktiviteter, der udbydes til en relativt høj pris hvert år. Derudover er der ofte også forskel på formatet og prisen i tilbuddene. Biblioteket og dets børnekulturtilbud er for større hold af børn med en løs, uforpligtende og oftest gratis deltagelsesform. Musik- og kulturskolens tilbud er holdundervisning på de lokale folkeskoler, mindre hold på musikskolen eller 1:1-undervisning – alle med forholdsvis høj deltagerbetaling. Begge dele afspejler en mere traditionel og opdelt måde at tilbyde børnekultur på (Stabell & Jordhus-Lier, 2017), der har potentiale til at nytænkes med den nuværende gruppe af ikke-brugere for øje.

### Brugerinvolvering

På baggrund af den manglende viden om de potentielle brugere blev medarbejderne præsenteret for play probes (Christiansen & Gudiksen, 2022) som brugerinvolveringsmetode til at blive klogere på målgruppen – børnehavebørn og deres familier. I denne kontekst er play probes valgt som en børnecentreret og mere legende måde, hvorpå man kan åbne for både børnenes evne til at kommunikere om deres eget liv og for medarbejdernes forståelse



af en potentiel målgruppe. I medarbejdernes udvikling af selve play proben var de især nysgerrige på, hvilke oplevelser der gør indtryk på børn, og hvem de har de gode oplevelser sammen med. Da det ikke var muligt at spørge børnehavebørnene direkte om dette, deres alder taget i betragtning, var det nødvendigt for medarbejderne at udarbejdede en kommunikationsform, der passede til denne aldersgruppe. Med udgangspunkt i medarbejdernes individuelle fagligheder inden for henholdsvis musik, kultur og litteratur blev play proben udviklet tværfagligt. Resultatet var en historie om Hr. Træ, der fungerede som en åben rammesætning for, at børnene kunne fortælle om en god oplevelse til Hr. Træ. De kunne sætte ord og billeder på, hvad de lavede, hvem de var sammen med, og hvorfor det var sjovt. Selve play proben, der blev udleveret til børnefamilierne, bestod af en pose med historien i, en tegneopgave inklusive papir samt spørgsmålsark til de voksne (se Foto 1). Derudover var der farveblyanter, glimmer, klistermærker, lim samt en lille pose slik. Børnenes pædagoger eller deres forældre læste historien om Hr. Træ op for børnene og faciliterede, at børnene kunne tegne en tegning ud fra deres oplevelse af 'Den bedste dag', og hjalp med at skrive stikord om oplevelsen ned. Denne måde at kommunikere med børnene på igennem leg (Knoop, 2006) anerkender børnenes evne til kommunikation og understøtter deres indflydelse (Børnekonventionen, 2013).

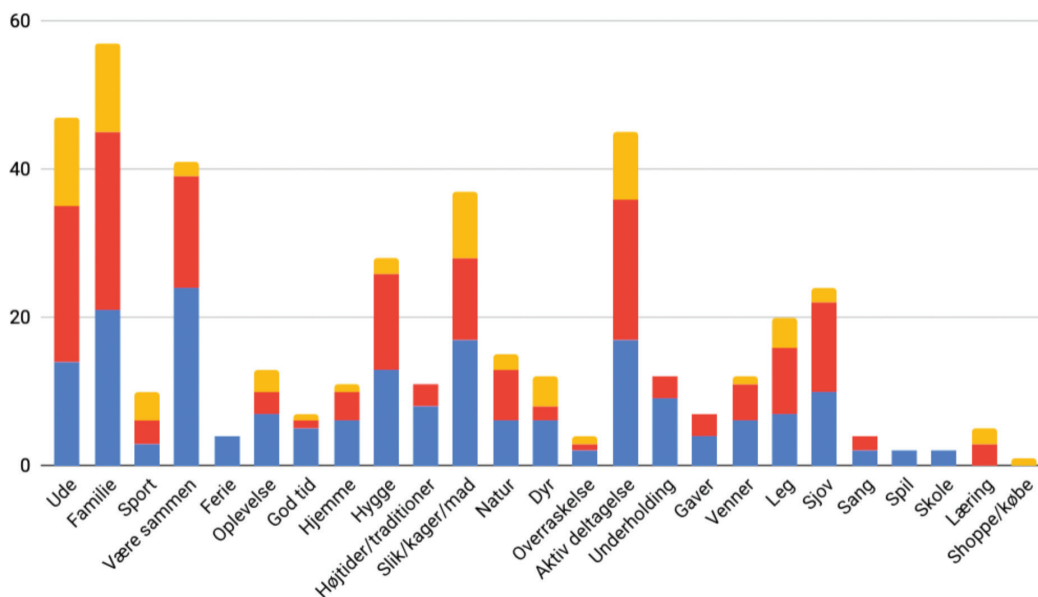


**Figur 1.** Play probe til børnene udviklet af medarbejderne

De udviklede play probes blev delt ud i børnehaver i Vejle Kommune, og ud af 85 udleverede probes kom der 74 udfyldte probes retur. Hver besvarelse bestod af barnets tegning af en god oplevelse samt en kort beskrivelse af oplevelsen. Alle besvarelser blev af medarbejderne grupperet ud fra de overordnede og gennemgående temaer, der dukkede op undervejs i analysen, og det blev herigennem muligt at identificere nøglebegreber såsom familie, sammen, hjemme, højtider, aktiv deltagelse, overraskelse, hygge, hverdag og ferie. En del af indsigterne bekræftede medarbejdernes antagelser, hvorimod andre var mere overraskende, som for eksempel børnenes interesse i aktiv deltagelse fremfor mere passiv, observerende/lyttende deltagelse. Udfordringen af medarbejdernes antagelser om børn er vigtige for at udløse den refleksion, der skal til for at opnå ny anerkendelse af børn og barndom (Schön, 1991). Det er også med til at synliggøre, hvorfor børnenes stemme er så vigtig, hvis vi ønsker en mere ligelig fordeling af børn, der deltager i kulturaktiviteter. Indsigterne blev grundlaget for den videre udvikling af nye formater for kulturtilbud til

børn i børnehavealderen, med en kombination af viden om børnene, deres hverdagsliv og deres definition på en god oplevelse samt medarbejdernes viden, ekspertise og erfaring med børnekultur.

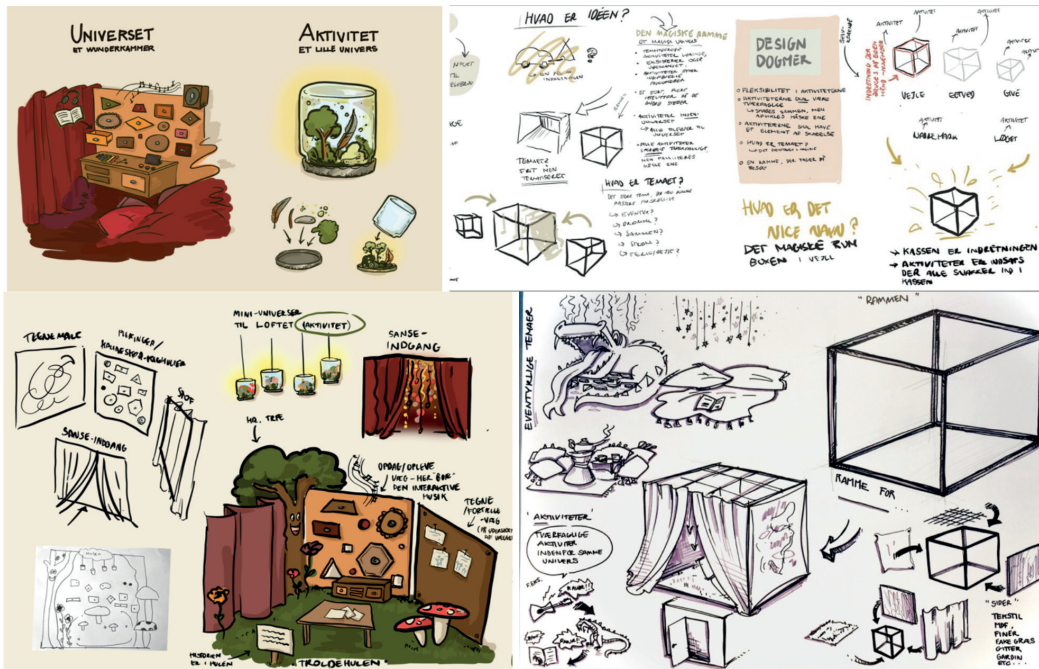
**Tabel 1.** Oversigt over antallet af brugte begrebskategorier i de udfyldte play probes i de tre byer i kommunen, Give, Vejle, Egtved



## Konceptudvikling

Med udgangspunkt i de nye konkrete indsigter fra børnenes udfyldte play probes gik medarbejderne i gang med at udvikle nye formater for kulturtilbuddene. Projektets overordnede vision var definerende for hvad, hvem og hvorfor, hvorimod den nye forståelse af børn og børnefamilier udgjorde grundlaget for, hvordan aktiviteterne havde potentiale til at foregå. Et af de færdige koncepter var installationen 'Den magiske kube' (se figur 2), der blev udviklet som en rammesætning for forskellige universer og dermed skulle skabe et børnevenligt rum i rummet. Kuben bestod af en ramme af stål i størrelsen af 2 × 2 × 2 meter med fleksible vægge af træ- eller tekstilmaterialer, der kunne skiftes ud og tilpasses, alt efter de aktiviteter kubens skulle facilitere.

Medarbejderne udarbejdede aktiviteten 'Troldefesten', en historie om en trolde, der boede i kælderen under biblioteket. Dette koncept havde fokus på brugerindsigten om, hvor vigtig familiens deltagelse er for børnene, og det var derfor bevidst integreret, at børnefamilierne bagefter havde god tid til at lege i hulen og afprøve aktiviteterne og musikinstrumenterne sammen. Aktiviteten blev testet over tre lørdage på biblioteket i Vejle samt i Give og Egtved for at skabe bedre adgang i lokalområderne. Inden testen besøgte medarbejderne de børnehaver, der havde deltaget i play proben, som en promovning af aktiviteten. I aktiviteterne deltog 34 børnefamilier svarende til i alt 114 personer. Det høje deltagerantal, byernes størrelse taget i betragtning, viser, hvordan den kortere afstand til aktiviteterne betyder noget for at få flere børnefamilier fra landsbyområderne til at deltage og derved mindske deltagereskævheden i børnekulturaktiviteter.



Figur 2. Tegenede skitser af installationen 'Den magiske kube'

## Evaluering

Aktiviteten blev evalueret ud fra antagelser om adgang og deltagelse, der resulterede i identifikationen af syv forskellige elementer i aktiviteterne, der var med til at styrke børn og børnefamiliers mulighed for deltagelse i det nye tilbud. Det følgende er baseret på data fra evalueringsrapporten af 'Rammer der rummer'-projektet (Nygaard et al., 2022) udarbejdet af Vejle Kommune og analyseret ud fra indsigterne fra brugerinvolveringen og konceptudviklingen, der er redegjort for i denne artikel. Projektevalueringen er vigtig at sammenholde med erfaringerne fra play probes-processen, da det viser, om den nye type af mere legende aktiviteter rent faktisk er mere relevante og meningsfyldte for børnene (Sutton-Smith, 2001) på baggrund af indsigterne fra brugerinvolveringen.

## Når kulturaktiviteterne kommer til børnefamilierne

Flere børnefamilier får adgang til kunst- og kulturaktiviteter, når aktiviteterne flytter ud, hvor børnefamilierne er. De deltagende familier i landsbykommunerne pointerede, at nærheden gjorde det muligt at deltage, fremfor hvis de skulle have transporteret sig i en halv time ind til byen. Også ugedagen, en lørdag, gjorde det nemt for hele familien at deltage sammen. Dette viser, at medarbejdernes interesse for at kende mere til børnefamiliernes hverdag og rytme er relevant (Pellegrini, 2012), og det relaterer sig samtidig til brugerindsigten om, at aktiviteterne skal være hjemlige, trygge og tæt på.

## Ny struktur for børnekulturoplevelser

Medarbejderne reflekterer over, hvordan de har fået øjnene op for at arbejde med indretningen som en del af deres praksis, og hvordan det kan støtte målgruppens behov og deltagelsesmuligheder. Kombinationen af først introduktion og facilitering og derefter mere

åbne eksperimenter på egen hånd ser ud til at være inspirerende og motiverende for børnene. Dette relaterer sig til tidligere undersøgelser af, at det ikke nødvendigvis kun er for at lære at spille et specifikt instrument, børn skal introduceres for musikskolen, men i lige så høj grad for at have en god oplevelse med et instrument, lyd og musik (Dael et al., 2021).

### **Nye målgrupper med tværgående kulturtilbud i nærmiljøet**

Adgangen til kunst- og kulturaktiviteter styrkes, når der faciliteres aktiviteter direkte i udsatte boligområder. Selvom det var med større børneflokkene, end medarbejderne var vant til, var det en god oplevelse for dem, og børnene var engagerede. Det var samtidig også en mulighed for at kommunikere, hvad der foregår på biblioteket, og for at tiltrække nye potentielle brugere. Dette relaterer sig til potentialet for at nå nye grupper af børn og børnefamilier, der ikke bruger kulturtilbuddene nu (Jespersen, 2022), og brugere, der ikke er i højindkomstgruppen.

### **At gøre noget sammen som familie**

Det styrker målgruppens deltagelse, når stedet, tidspunktet og aktiviteterne giver mulighed for fælles fordybelse for børn og voksne. De kreative aktiviteter gjorde det muligt for børn og deres voksne at være sammen om noget hyggeligt, hvilket adresserer indsigten om behovet for at gøre noget sammen som familie.

### **Hyggen er i højsædet**

Det skaber en god oplevelse for brugerne, at aktiviteterne er hyggelige for både børn og voksne. Da bibliotekerne inviterede til troldefest lørdag formiddag i det magiske troldeunivers, var det tydeligt, at tidspunktet passede børnefamilierne godt; de var afslappede og gik rundt og hyggede sig. Medarbejdernes fælles rammesætning af troldehistorien gjorde, at familierne på tværs havde noget at arbejde fælles henimod, hvilket var med til at skabe samhørighed og ejerskab. Det relaterer sig til indsigten om, at 'hygge' er vigtigt for børnefamilierne (Bruselius-Jensen & Winneche, 2020), samt at det kan understøtte den gode oplevelse, at der også er lidt at spise og drikke.

### **Faciliterer for aktiv deltagelse**

Aktiviteterne er baseret på aktiv deltagelse, hvilket gør, at brugerne involveres og opfordres til at gøre noget fremfor kun at være passive. Kombinationen af medarbejdernes ramme-fortælling om trolde i begyndelsen og deltagernes mulighed for at være aktivt deltagende efterfølgende gjorde, at flere børn og forældre fordybede sig i aktiviteterne. Dette relaterer sig til indsigten om, at det er vigtigt for børnefamilierne at kunne være aktiv deltagende i kulturtilbuddene (Balling, 2012).

### **Det skal være muligt – for alle**

Det styrker muligheden for deltagelse, at det er forudsætningsløst at deltage i aktiviteterne. Det var nemt, sjovt og ligetil at deltage i de kreative aktiviteter, hvilket også muliggjorde, at

alle havde en god oplevelse, selv med op til 60–70 deltagere. Det krævede ikke særlige evner at deltage, og der var ikke noget, man skulle leve op til, hvilket relaterer sig til indsigten om, at det skal være sjovt at være med. Dette har potentiale til at tiltrække ikke-brugere, der på nuværende tidspunkt ikke tager del i de formelt faciliterede kulturtilbud (Balling & Kann-Christensen, 2013)

## Diskussion – værdien i at fokusere på brugerne i udviklingen af børnekulturtilbud

Afsættet for artiklen har været at undersøge, hvordan play probes som børnenecentreret metode kan bruges af børnekulturskolemedarbejdere til at opnå en bedre børnenecentreret forståelse af børn og børns hverdagsliv, samt hvordan denne viden kan understøtte udviklingen af mere relevante kulturaktiviteter for børn og børnefamilier og bryde den skæve fordeling af brugere af børnekultur.

### En øget opmærksomhed på brugerne igennem brug af play probes

Brugen af play probes viste sig at udfordre medarbejdernes antagelser omkring børn og børnefamilier, men de ledte samtidig også til nye indsigter, som medarbejderne ikke havde været opmærksomme på, at de manglede i deres arbejde. Det var tydeligt, at en del af den viden overraskede medarbejderne. For eksempel var vigtigheden af hygge som ingrediens for en god oplevelse ikke en del af antagelserne hos medarbejderne. Det forvirrede dem i forhold til den måde, de plejede at køre aktiviteter på, hvor hygge ikke nødvendigvis har været en eksplicit eller bevidst komponent for at kunne undervise børn i musik, drama eller billedkunst. Her kan der opstå spørgsmål om, hvem der har retten til at definere, hvad der er vigtigt for børn (Christensen, 2022), og om børnenes behov er tydelige nok til at blive accepteret på lige fod med medarbejdernes stærke faglighed. Medarbejderne kunne i princippet fortsætte med de eksisterende tilbud uden at fokusere på hygge, men så ville de fortsat også kun ramme en mindre gruppe af de potentielle brugere. Hvis de i stedet anerkender, at børnene er eksperter på at være børn (Feder, 2020), og stoler på, at børnene godt ved, hvad de har brug for, så opstår der helt nye potentialer for nye typer af børnerelaterede kulturaktiviteter – ved at man integrerer børnenes behov for f.eks. hygge.

Resultaterne fra de indsamlede play probes synliggjorde overordnet et behov for en øget opmærksomhed på brugerne og ikke kun et ensidigt fokus på kulturen i sig selv (Rønningen, 2019). Medarbejderne begyndte at stille spørgsmål om, hvordan de kunne skabe rammer, der ville understøtte aktiv deltagelse, og hvordan de kunne få både børn og voksne i spil i deres aktiviteter. De blev bevidste om deres ansvar for pædagogisk at facilitere brugeroplevelsen og ikke primært fokusere på den faglige del i aktiviteten. Denne viden gjorde medarbejderne opmærksomme på, hvordan de kunne rumme flere typer af brugere ved at skabe flere måder at indgå aktivt i aktiviteten på.

Grundlæggende gav probe-undersøgelsen et indblik i hverdagslivet hos børnefamilierne (Dael et al., 2021), hvor der er mindre tid og fleksibilitet til at deltage i børnekulturaktiviteter. Det betyder dog ikke, at familierne ikke vil børnekulturen, som det også kunne ses

af fremmødet til de aktiviteter, der blev testet, men det kræver, at medarbejderne respekterer familiernes hverdagsliv og lader deres tilbud afspejle børnene og børnefamiliernes behov. Denne opmærksomhed kan være med til at skabe et potentielt vejkrøds (Dael et al., 2021), der kan sikre, at flere børn og børnefamilier kan deltage i børnekulturaktiviteter fremover.

### **Udvikling af kulturtilbud der afspejler børn og børnefamiliers hverdagsliv**

Brugen af play probes (Christiansen & Gudiksen, 2022) har vist, hvor vigtig mødet med virkeligheden er for at kunne holde sig ajour med og forstå nuværende og potentielle nye brugeres hverdagsliv. Dette er et vigtigt og nødvendigt grundlag for at kunne nytænke og udvikle relevante børnekulturtilbud, der kan rumme flere af de børn, der endnu ikke er en del af børnekulturskolernes aktiviteter (Berge et al., 2019). Her er det vigtigt at være opmærksom på børnefamiliernes hverdagsliv, deres behov og prioriteter samt deres mulighed og motivation for at benytte sig af børnekulturskolens aktiviteter.

Hvor de tidligere børnekulturtilbud primært bestod af soloundervisning, små hold eller undervisning på skolen, primært i eftermiddagstimerne på hverdage, så er det ikke altid længere praktisk muligt eller attraktivt for børnefamilierne og børnene at deltage i sådanne tilbud (Dael et al., 2021). Der er ifølge indsigterne fra de returnerede probes derimod et øget fokus på hygge, på familien og på det at være sammen. Når medarbejderne derfor nu er interesseret i at tiltrække hele familien og lave aktiviteter, hvor børnene er i centrum, er det for at skabe rammerne for, at familien kan være sammen – et fokus, der adskiller sig fra tidligere tilbud. Det har endvidere potentiale til at skabe rum for de børn, der tiltrækkes af fællesskaber og ikke nødvendigvis af et specifikt instrument, i tilbud, hvor fokus er på fællesskaber fremfor (solo)undervisning – også på tværs af familien.

Det har længe været en generel udfordring i børnekulturskolerne, at pris, socialklasse, evner og geografi spillede en afgørende rolle for, om et barn reelt har mulighed for at benytte sig af kulturtilbuddene (Berge et al., 2019). Projektet har vist, at det er muligt at nå andre og større grupper af børn ved at tage ud til dem på det rigtige tidspunkt og med det rigtige tilbud. Der er tydeligt potentiale i at bløde det stedsorienterede op, så man også inkluderer mere pop-up-orienterede tilbud og indretninger. I stedet for at vente på, at brugerne kommer til børnekulturskolen, er det oplagt at tage ud til brugerne på deres præmisser for at nå nye målgrupper med mere tværgående kulturtilbud i børnenes nærmiljø.

Inden projektet var børnekulturtilbuddene mere traditionelle og opdelte og præget af den generelle udfordring i, hvorvidt de skulle være et bredde-, fordybelses- eller talenttilbud (Angelo et al., 2017). De nyudviklede aktiviteter har vist, at det ene ikke behøver at udelukke det andet, men at de i stedet kan supplere hinanden – og at de mere brede tilbud kan være en god demonstration af og invitation til børnekulturaktiviteterne for både børn og deres forældre. Det har her desuden vist sig vigtigt at være opmærksom på børnenes motivation og bevæggrund for at deltage – hvad enten det er for hyggens skyld, for at lære noget eller for at fordybe sig – og så være i stand til at tilpasse tilbuddet efter det.

Tidligere har spørgsmålet været, om børnekulturskolerne var leg eller læring? Skole eller fritid? (Bandlien et al., 2021; Stabell & Jordhus-Lier, 2017). Involveringen af børnene og den medfølgende indsigt i deres behov og motivation har i projektet resulteret i nye og mere legende og eksperimenterende kulturskoletilbud. Fra at være en kultur-’skole’ og at ’undervise’ i musik, drama og billedkunst blev medarbejderne optaget af, hvordan de kunne have en mere legende tilgang. Ved at stille spørgsmål som ’Hvordan skaber vi et univers, der vækker lyst til leg?’, løsnede de op for skoleformatet og eksperimenterede med at gøre tilbuddet mere åbent og frit – i en erkendelse af, at det var det, børnene tydeligvis havde brug for. Den mere frie form gjorde det også nemmere at tilpasse tilbuddene til børnene, hvilket igen gjorde aktiviteterne mere meningsfulde for børnene. Potentialet ligger derfor ikke i at vælge mellem leg og læring eller skole og fritid, men i at sikre en højere grad af meningsfyldthed, hvor legen prioriteres højest.

De fleste af de tidligere udbudte børnekulturaktiviteter har primært været ’med’ børn (Christensen, 2022; Mouritsen, 1996), hvor børnene deltog i voksenstyrede aktiviteter. I de nyudviklede tilbud, inspireret af indsigterne fra brugerinvolveringen, er aktiviteterne både for, med og af børn. Medarbejderne introducerede aktiviteten ved at optræde ’for’ børnene og inviterede dem derefter til at være ’med’ i aktiviteten, hvilket ledte til leg, der var udviklet ’af’ børnene. Den nye aktivitet var grundlæggende udsprunget ’fra’ børnene og det, medarbejderne havde lært om dem igennem probes-metoden. Dette lægger op til en tilføjelse til det tredelte børnekulturbegreb, hvor vi skal være opmærksomme på også at udvikle børnekultur, hvor de voksne tager udgangspunkt i og inspiration ’fra’ børnene og deres liv og inspireres til, hvordan aktiviteterne kan understøtte børnenes livsverden og dermed ikke kun, hvordan børnene kan passes ind i de voksnes opfattelse af børnekultur.

## Konklusion – udvikling af kulturskoletilbud skal give mening for børn og deres familier

Denne artikel har haft til hensigt at besvare følgende to forskningsspørgsmål: Hvordan kan play probes bruges af børnekulturskolemedarbejdere som metode til at opnå en mere børnenecentreret forståelse af børn og børns hverdagsliv? Og hvordan kan viden om børn og børns hverdagsliv understøtte udviklingen af mere relevante kulturaktiviteter målrettet børn og børnefamilier? Undersøgelsen har taget udgangspunkt i eksisterende forskning og rapporter om børnekultur, der konstaterer udfordringer med manglende deltagelsesmuligheder for alle børn, samt en praksis-baseret forskningsanalyse af den børnenecentrerede designmetode play probes og konceptudvikling af en ny type af kulturtilbud i projektet ’Rammer der rummer’.

Artiklen peger på, hvordan en øget opmærksomhed på brugerne kan være nøglen til at udvikle kulturtilbud, der bedre afspejler børn og børnefamilierne samt deres behov – tilbud, som de reelt har mulighed for at deltage i, og som giver mening for børnene. Brugen af børnenecentrerede play probes kan udfordre kulturskolemedarbejderen antagelser og være med til at give en reel indsigt ind i børnenes hverdagsliv. Et øget fokus på brugerne og ikke kun på kulturaktiviteten i sig selv giver mulighed for at nå flere forskellige typer af brugere.

Generelt har hverdagslivet i børnefamilierne ændret sig, men kulturtilbuddene er ikke nødvendigvis fulgt med, hvilket er en oplagt mulighed for at nytænke kulturaktiviteterne, så de afspejler børnene og børnefamilierne bedre, og flere kan deltage. Ved at holde sig ajour med brugernes liv, afdækkes også nye behov, der kan være nødvendige at integrere i kulturtilbuddene, f.eks. vigtigheden af hygge og behovet for at være sammen som familie. Det hjælper at bløde deltagelsesformaterne op og tage ud til brugerne fremfor at sidde og vente på, at de skal komme til tilbuddene. Det handler ikke så meget om, hvorvidt det er et bredde- eller et talenttilbud, men mere om at være opmærksom på børnenes motivation for at være med, som f.eks. kan handle mere om at være en del af et fællesskab end om at lære at spille et specifikt instrument. Der er heller ikke et enten/eller mellem leg og læring og skole og fritid, men mere et spørgsmål om, hvordan man kan udvikle mere legende tilbud, der tager udgangspunkt i, hvor børnene er. Til gengæld er det ikke kun et spørgsmål om, om aktiviteterne er for, med eller af børn, men i lige så høj grad, om de er inspireret 'af' børn, så det ikke kun er børnene, der skal tilpasse sig de voksnes tilbud, men aktiviteterne, der understøtter børnenes livsverden. Dette kan opnås ved brug af play probes, der kan sikre, at børnekulturskolemedarbejderne kan opnå indsigt i og forståelse for brugerne og deres liv, hvilket gør det muligt at udvikle relevante tilbud med direkte inspiration fra børnene og deres liv. Artiklen opfordrer derfor til at udvikle børnekulturskoletilbud, der er relevante for børn, ved at sikre, at aktiviteterne giver mening for børnene og afspejler børnefamiliernes behov.

## Referencer

- Angelo, E., Rønningen, A., & Rønning, R. J. (2017). *Forskning og udvikling i kulturskolefeltet*. Cappelen Damm Akademisk.
- Balling, G. (2012). Det er i mødet det sker – om kulturpolitik og kulturformidling med børn i centrum. *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift*, 8–32.
- Balling, G., & Kann-Christensen, N. (2013). What is a non-user? An analysis of Danish surveys on cultural habits and participation. *Cultural Trends*, 67–76.
- Bandlien, B.-T., I. O., Letnes, M.-A., & Angelo, E. (2021). *Utdanning i kunstfag – samarbeid, kvalitet og spenninger* (3 udg.). Cappelen Damm Akademisk.
- Berge, O. K., Angelo, E., Heian, M. T., & Emstad, A. B. (2019). *Kultur + skole = sant. Kunnskapsgrunnlag om kulturskolen i Norge*. NTNU, Telemarksforskning.
- Bruselius-Jensen, M., & Winneche, A. M. (2020). *Veje til deltagelse*. Aalborg Universitetsforlag.
- Børnekonventionen. (2013). *Forkortet udgave af FN's Børnekonvention*. Børnerådet. <https://www.boerneaadet.dk/boernekonventionen/forkortet-udgave-af-fns-boernekonvention>
- Christensen, T. W. (2022). Kultur for børn – en lek blant voksne? Udforskning af et normativt felt. *Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift – The Nordic Journal of Cultural Policy*, 77–94.
- Christiansen, L. G. (2022). Meaningful participation – motivation young people's participation through play probes. *BUKS Journal*, 66.
- Christiansen, L. G., & Gudiksen, S. K. (2021). Play probes: Understanding young people through playful expressions. I *Conference proceedings of DRS: LearnXDesign*. Design Research Society Education Special Interest Group.
- Christiansen, L. G., & Gudiksen, S. K. (2022). Play Probe: An approach that reveals emergent identity building in youth. I *Conference Proceedings of Design Research Society*. Design Research Society Education Special Interest Group.



- Dael, M., Juncker, B., & Helmer-Petersen, J. (2021). *Børnekultur i Danmark 1945–2020*. Gad.
- Designskolen Kolding. (2021). *Designskolen Kolding*. <https://www.designskolenkolding.dk/rammer-der-rammer>
- Drew, S., Duncan, R. E., & Sawyer, S. M. (2010). Visual storytelling: A beneficial but challenging method for health research with young people. *Qualitative Health Research*, 20, 1677–1688.
- Feder, K. (2020). *Exploring a child-centred design approach – from tools and method to approach and mindset*. Design School Kolding.
- Gaver, W. W., Dunne, A., & Pacenti, E. (1999). Cultural probes. *Interactions* 6(1), 21–29.
- Gräfe, A. W., & Englander, M. (2022). Listening to the social world of the child: A phenomenological proposal. *BARN – Forskning om barn og barndom i Norden*, 40(3), 40–54.
- Jespersen, E. (2022). Emotional textures: Exploring children's emotional and haptic [Paperpræsentation]. Design Research Society Conference, Brighton, United Kingdom. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.614>
- Juncker, B. (2002). Sentio et cogito, ergo? I C. Jessen, H. Johnsen, & N. Mors (Red.), *Børnekultur og andre fortællinger* (s. 39–66). Syddansk Universitetsforlag.
- Juncker, B. (2021). Formidling? I M. Dael, B. Juncker, & J. Helmer-Petersen (Red.), *Børnekultur i Danmark 1945–2020* (s. 268–269). Gad.
- KL. (2022). *Musik- og kulturskoler*. <https://www.kl.dk/kultur-og-fritid/musik-og-kulturskoler>
- Knoop, H. H. (2006). *Leg, læring og kreativitet*. Aschehough Dansk Forlag.
- Kulturministeriet. (2017). *Musikskolerne i Danmark*. Kulturministeriet.
- Kulturministeriet. (2021). *Millioner på vej til udvikling af musik- og kulturskolerne*. Regeringen.dk.
- Kulturministeriet. (2024). *Slots- og Kulturstyrelsen*. <https://slks.dk/omraader/kultursamarbejde/boern/temasider/grib-engagementet>
- Kulturskoleudvalget. (2010). *Kulturskoleundersøgelsen*. Kunnskapsdepartementet.
- Legaard, J. F. (2020). Designing aesthetics for play(fulness). I N. H. Mortensen, C. T. Hansen & M. Deininger (Red.), *DS 101: Proceedings of NordDesign 2020*. Lyngby, Denmark. <https://doi.org/10.35199/NORDDDESIGN2020.44>.
- Mattelmäki, T. (2006). *Design probes*. Publication Series of the University of Arts and Design.
- Mikkelsen, M. (2022). Musikskoler har mistet mere end hver tiende elev. *Kristeligt Dagblad*.
- Mouritsen, F. (1996). *Legekultur: Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense Universitetsforlag.
- Nygaard, C. M., Damgaard, A. N., & Boeskov, K. (2022). *Evalueringsrapport Rammer der Rummer*. Vejle Kommune.
- Pellegrini, A. D. (2012). *Observing children in their natural worlds*. Routledge.
- Pink, S., Fors, V., Lanzeni, D., Duque, M., Sumartojo, S., & Strengers, Y. (2022). *Design ethnography*. Routledge.
- Rønningen, A. (2019). Kulturskolens kompetansebehov for ny rammeplan. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 3(1), 59–77. <https://doi.org/10.23865/jased.v3.1283>
- Robson, C. (2011). *Real World Research*. John Wiley and Sons.
- Rytmask Musikonservatorium. (2021). *Rytmask Musikonservatorium*. <https://rmc.dk/da/news/rmc-i-modelforsoeg-boern-og-unge>
- Schön, D. A. (1991). *The reflective practitioner – How professionals think in action*. Ashgate Publishing Group.
- Stabell, E. M., & Jordhus-Lier, A. (2017). Fordypningsprogram i kulturskolen – i spennet mellom bredde og spesialisering. I E. Angelo, A. Rønningen & R. J. Rønning (Red.), *Forskning og utvikling i kulturskolefeltet*. Cappelen Damm Akademisk.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University.
- Taule, L. (2017). *20 år i år: 100 000 elever på kulturskolen*. Statistisk sentralbyrå. <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/20-ar-i-ar-100-000-elever-pa-kulturskolen>
- Tisdall, E. K., Davis, J. M., & Gallagher, M. (2009). *Researching with children and young people: Research design, methods and analysis*. Sage.
- Vejle Kommune. (2021). *Projekter i Vejle*. <https://www.vejle.dk/om-kommunen/projekter-i-vejle/158928>

## Forfatteromtaler

Karen Feder er lektor på Designskolen Kolding i LAB for Leg & Design, hvor hun også leder det internationale kandidatprogram, Design for Play. Hun er uddannet pædagog og interaktionsdesigner og er ph.d. i børnecentreret design af leg med afhandlingen 'Exploring a child-centred design approach – from tools and methods to approach and mindset'. Hun er interesseret i, hvordan vi som voksne og gennem en legende tilgang bliver mere opmærksomme på børns behov og perspektiver.

Emilie Bech Jespersen er designer og videnskabelig assistent i LAB for Leg & Design på Designskolen Kolding, hvor hun arbejder med forskning og udvikling inden for legende læring, facilitering af designtænkning og andre legende tilgange. Hun har en bachelorgrad i kommunikationsdesign og en kandidatgrad i Design for Play fra Designskolen Kolding.

Line Gad Christiansen er adjunkt i LAB for Social Design på Designskolen Kolding. Hendes forskning er generelt kendetegnet ved, at hun anvender legende designmetoder i projekter, der fokuserer på børn og unge. I sit ph.d.-projekt udviklede og undersøgte hun, hvordan designmetoden 'play probes', der tager udgangspunkt i leg og materialer, kan fungere som et talerør for unge mennesker. Hun har en bachelorgrad i mediedesign og en kandidatgrad i interaktionsdesign.