

Bruk av metoden LEGO® SERIOUS PLAY® i undervisning

¹Borghild Brekke Hauglid, ²Camilla Solbakken og ³Benedicte Rør Blom

¹ Høyskolen Kristiania, Institutt for Organisasjon og Ledelse

^{2,3}Høyskolen Kristiania, Avdeling for pedagogisk utvikling

ABSTRACT: LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) er en metode som brukes innen ulike sektorer i arbeidslivet for å fremme samhandling, læring og innovasjon (McCusker, 2014). Metoden er også brukt i høyere utdanning for sosial integrasjon; studenters evne til å samarbeide godt i team (Martin-Cruz et.al, 2022), og utvikle kompetanse som kreativitet og problemløsning hos studenter (McCusker, 2014; Dann, 2018). Det er imidlertid lite forskning, eller praktiske eksempler på bruk av LSP i undervisningen i en norsk kontekst. I denne artikkelen presenterer vi en case der LSP ble brukt i undervisningen ved Høyskolen Kristiania. I caset viser vi hvordan LSP ble brukt 1) for å fremme sosial integrasjon, og etablere gode team og 2) hvordan LSP ble brukt i et faglig arbeid med begrepslæring. Videre skal vi presentere resultatene fra et evalueringsskjema som ble sendt ut til studentene i etterkant av økten. Vi avslutter med å diskutere noen praktiske implikasjoner for bruk av metoden LSP for å fremme faglig og sosial integrasjon blant studenter. Slik håper vi å inspirere kolleger i UH-sektoren til å utvide verktøykassa med flere innovative og studentaktive metoder.

Introduksjon

Studentaktiv læring står høyt på agendaen for samtlige UH-institusjoner i Norge. Dette springer ut fra en pedagogisk idé om at dybdelæring skjer i et sosialt samspill, der studenter lærer gjennom å delta, erfare og artikulere kunnskapen sin i et fellesskap. Det finnes mange metoder for studentaktiv læring. En metode, som har fått mye oppmerksomhet internasjonalt, er metoden LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP). Metoden ble utviklet av LEGO-gruppen i Danmark sent på 90-tallet og starten av år 2000, og har siden den gang utviklet seg utenfor LEGO-gruppen, og brukes i dag av større og mindre bedrifter i strategiarbeid, workshops og lignende (Fearne, 2020). I senere tid har også utdanningssektoren fått øynene opp for metoden. For eksempel viser funn fra en kvalitativ studie med ergoterapistudenter i USA, hvordan LSP ble brukt for sosial integrasjon av nye studenter. Funnene indikerte at studentene opplevde økt grad av gruppetilhørighet og trygghet, og at den kroppslige/kinestetiske læringsopplevelsen, beriket deres refleksjoner (Peabody & Noyes, 2017). Forskning på bruk av LSP i høyere utdanning, synes primært å fokusere på sosial integrasjon. Samtidig tilbyr LSP muligheter til en kinestetisk og praktisk tilnærming til læring, og kan slik brukes for å fremme variasjon, studentaktivitet og dybdelæring for studenter (Mobley & Fisher, 2014; Swayer, 2014).

Samtidig finnes det skepsis for bruk av metoder som assosieres med «lek» og «gøy» i høyere utdanning. Lek kan bli sett på som noe useriøst og uprofesjonelt, som ikke har noe med læring å gjøre (Brown, 2009). Derimot, finnes det forskning som peker på de positive effektene som lek og positive følelser har for læring (Forbes, 2021; Frederikson, 2001). Som for eksempel at lekne tilnærminger kan

bidra til å skape trygge arenaer som støtter læringsleden, ufarliggjør det å «feile» og bidrar til å utvikle evner som kreativitet og innovasjon hos studenter (Whitton, 2018). Vi vil argumentere for at skepsisen mot lek i høyere utdanning ikke synes å være tuftet på teoretisk- og forskningsbasert kunnskap, og hvis denne skepsisen får styre hvordan vi driver undervisning, kan vi gå glipp av ny- og innovativ metodikk som kan bidra til variasjon, studentaktivitet og dybdeløring.

Studentaktiv læring, sosial og faglig integrasjon

Studentaktiv læring kan overordnet defineres som alle former for læringsmetoder der studenten er aktiv i egen læringsprosess (Prince 2004, 1). Sentralt ved studentaktive læringsformer er det sosiale aspektet: at studentene interagerer seg imellom og med underviser (Swayer, 2014). Det er flere argumenter for bruk av studentaktiv undervisning, her vil vi ta for oss to aspekter: faglig og sosial integrasjon.

Fra et faglig perspektiv, vil studentaktive metoder kunne være med på å fremme studentenes dybdeløring. «Dybdeløring innebærer at vi reflekterer over egen læring og bruker det vi har lært på ulike måter i kjente og ukjente situasjoner, alene eller sammen med andre» (Utdanningsdirektoratet, 2019). I UDIR sin definisjon av dybdeløring fremheves studentaktivitet gjennom studentenes refleksjonsevne og evne til å anvende det de lærer. Vi ser også hvordan det sosiale aspektet inngår i dybdeløringbegrepet, der studentene kan anvende det de lærer i samspill med andre. Vi tolker dette som at dybdeløring forutsetter studentaktivitet der studentene er aktive i refleksjon over egen læring, og slik at studentaktivitet kan bidra til dybdeløring. Det er derimot ikke slik at all form for studentaktivitet bidrar til dybdeløring. Det er viktig at aktiviteten velges i tråd med læringsmål og vurderingsformer (Biggs og Tang, 2011).

Et annet sentralt argument for studentaktive læringsformer retter seg mot at studentene skal oppleve å være inkludert i et sosialt fellesskap, der de opplever å bli verdsatt, sett og hørt av medstudenter og forelesere. Med bakgrunn i forskning om studenters well-being og positiv psykologi (Seligman, 2015), kan man argumentere for at mange studentaktive metoder muliggjør læring i et sosialt fellesskap, der studentene kan oppleve sosial tilhørighet og anerkjennelse fra medstudenter og forelesere. Slik kan flere studentaktive læringsformer ha en dobbel-funksjon; de er (lærings) resultatskapende og relasjonsbyggende på samme tid (Brekke & Tangaard, 2021). Samtidig finnes det utfordringer med bruk av studentaktive metoder, for eksempel at studenter har utfordringer med samarbeid som kan påvirke trivsel og prestasjoner (Alexandersen et al., 2014). Det krever derfor også at studentene får oppløring, veiledning og oppfølging i hvordan få til gode samarbeid i studentgrupper (Boda et al., 2020), og at dette også er et viktig element for å lykkes med studentaktiv læring i grupper.

Det finnes ulike former for studentaktiv læring, og forskning fremhever viktigheten av variasjon (Califf, 2020; Drago & Wagner, 2004). Kinestetiske læringsformer refererer til fysisk og kroppslig aktivitet, der studenter interagerer i det fysiske miljøet gjennom å lage, bygge, flytte og utvikle objekter eller gjenstander. Kinestetiske læringsformer er underrepresentert i høyere utdanning, men har vist seg å ha store og positive konsekvenser som en studentaktiv læringsform (Califf, 2020; Chisholm & Spencer, 2017). Det handler om å gi studentene læringsopplevelser som er helhetlige; som ifølge idéhistorikeren og pedagogen Pestalozzi innebærer at hodet, hjertet og hånden blir påkoblet (Sellars & Imig, 2021).

LEGO SERIOUS PLAY

LEGO SERIOUS PLAY er som nevnt en metode som brukes på tvers av sektorer, nasjonalt og internasjonalt, for å arbeide med ulike temaer og problemstillinger. Metodikken har særlig blitt anvendt i arbeid med temaer som bedriftsutvikling, team-utvikling og personlig utvikling (Kristiansen & Rasmussen 2014, 62). Fearne (2020) poengterer at metodikken er egnet når en gruppe står overfor et komplekst tema, når det ikke finnes kun én fasit, og når man ønsker å involvere alle deltakerne til å

bidra med innspill og engasjement. Fearne (2020, 63), understreker at metoden ikke egner seg som en ren teambuilding øvelse, men at man får teambuilding elementene med på kjøpet når man jobber mot et reelt mål.

LEGO SERIOUS PLAY metodikken kan kategoriseres i 3 sentrale deler: 1) Gruppedynamikk 2) Systematisk bruk av LEGO-brikken og 3) En kjerneprosess bestående av ulike gjennomføringsteknikker. Disse tre delene er sammenflettet, og metodikken vil ikke fungere dersom ikke alle delene blir benyttet i kombinasjon (Kristiansen & Rasmussen, 2014).

Gruppedynamikk handler overordnet om bred deltakelse av alle involverte i prosessen. Målet er å få bukt med det Kristiansen og Rasmussen beskriver som «20/80 møtesyndromet», som innebærer at 20 prosent av møtedeltagerne snakker 80 prosent av tiden. Målet med LSP er å ha et «100/100 møte», hvor alle må bringe sin innsikt til bordet, og alle får brukt potensialet sitt. Et viktig punkt for å få til dette er at man må lede gruppen som en fasilitator, og ikke som en konsulent, lærer eller instruktør (Kristiansen & Rasmussen 2014, 49-50). Fearne (2020) hevder at LSP kan fungerer til alt fra en-til-en coaching-sesjoner, til sesjoner med hundrevis av deltagere. Fearne foretrekker sesjoner hvor det er færre enn ti deltagere, for da føler han at han har mer å bidra med som fasilitator (33).

Meningen med *systematisk bruk av LEGO-brikken* er å få modellene som bygges til å være i fokus, og ikke individet som presenterer. LEGO-brikkene skal brukes til å konstruere ny kunnskap, og ikke til å formidle deltakeres allerede eksisterende kunnskap. Et annet viktig prinsipp vi vil trekke frem er at det ikke finnes noen riktig eller gal måte å bygge på, og det er alltid personen som har bygd modellen som bestemmer hva den betyr (Kristiansen & Rasmussen 2014, 50).

LEGO SERIOUS PLAY består av en *kjerneprosess* og ulike *gjennomføringsteknikker*. Kjerneprosessen består av fire steg: Spørsmålsstilling, konstruksjon/bygging, deling mellom grupped medlemmer og refleksjon, og prosessen må følges uansett hvilke gjennomføringsteknikker man benytter (Kristiansen & Rasmussen 2014, 50-51). Når det kommer til gjennomføringsteknikkene trekker Fearne (2020) frem: Individuelle modeller, delte modeller og landskapsmodeller. Vi går ikke videre inn på gjennomføringsteknikkene i denne artikkelen da vi ikke benyttet de i caset vi skal beskrive, men det er viktig å kjenne til disse dersom man skal benytte LSP i undervisning.

I tillegg til de sentrale delene ved LSP beskrevet ovenfor, er «Skills Building» en helt nødvendig del av en LSP-økt (Fearne 2020, 102). Skills Building består av noen konkrete øvelser som skal gjøre deltakerne kjent med metodikken, og alle LSP økter skal starte med en eller flere Skills Building øvelser, avhengig av om man kjenner til metodikken fra før eller ikke. Dersom man hopper over dette punktet, vil resten av prosessen falle sammen (82).

LEGO SERIOUS PLAY ved Høgskolen Kristiania

I september 2022 var representanter fra Avdeling for Pedagogisk utvikling og Læringsteknologisenteret på konferansen [7th Innovative Learning Spaces Summit](#) i Amsterdam. Her ble vi blant annet introdusert for metoden LEGO SERIOUS PLAY, og vi erfarte at dette var en metode som bidro til at vi ble litt kjent med de andre deltagerne vi satt på bord med, samt at metoden fungerte godt til å jobbe med reelle problemstillinger. Erfaringene fra konferansen gjorde oss nysgjerrige på å lære mer om metoden, og vi ønsket å ta den i bruk. Siden den gang har vi gradvis introdusert metodikken ved Høgskolen Kristiania. Først i workshops med ansatte, og senere i undervisning i flere ulike emner. Caset presentert i denne artikkelen er hentet fra ett av emnene der LSP har blitt brukt. Videre vil vi beskrive dette caset nærmere.

Case: bruk av LSP i emnet «endringsledelse og innovasjon i praksis»

Endringsledelse og innovasjon i praksis er et valgemne på 30 studiepoeng ved Høgskolen Kristiania. I fjerde semester kan studenter på tvers av Schools (fakulteter) og institutter velge dette faget. Faget er bygget opp som et prosjektpraksisemne, der studenter jobber i tverrfaglige team på 4-5 studenter med en oppgave/problemstilling fra en reell bedrift/oppdragsgiver.

Våren 2024 var det 120 studenter som tok emnet, fordelt på 30 grupper á fire studenter. LSP ble brukt som metodikk i emnet ved to anledninger dette semesteret, med to ulike formål. Det er den første økten, gjennomført 18.01.24, som blir brukt som case i denne artikkelen.

Klassen ble delt inn i to; med 15 grupper på fire studenter i hver klasse. Det var noe frafall i oppmøte, som gjorde at noen grupper ble slått sammen til fem og noen var to studenter. Øktens totale varighet var på 3 timer (45 minutter*3). De første 45 minuttene ble brukt til LEGO SERIOUS PLAY hvor formålet var å:

- Få innblikk i LSP som metode.
- Bli litt bedre kjent med hverandre.
- Bli bedre kjent med noen sentrale begreper i faget.

Grunnen til at de skulle bli litt kjent med metodikken, var at studentene skulle bruke metoden igjen senere i semesteret. Det var derfor et viktig formål med denne økten at Skills Building ble brukt, slik at studentene ble kjent med metodikken for å kunne bruke den senere i emnet.

Praktisk informasjon om økten:

- Antall studenter til stede: Ca. 90 fordelt på to klasser.
- Antall på hver gruppe varierte fra to til fem. Variasjonen i antall studenter i gruppene skyldes at ikke alle studentene som tar emnet var til stede.
- En fasilitator, en underviser og en studentassistent.
- 45 minutter.
- Alle studenter hadde hvert sitt sett med like LEGO-klosser i form av [Window Exploration Bag](#), 51 brikker i hvert sett.

Øvelsene som ble brukt denne økten var:

1. Bygg ett tårn. Start med den svarte platen og avslutt med flagg og flaggstang (1 minutt).
2. Følg instruksjoner. Bygg en «snegle» (ta den tiden man trenger).
3. Modifiser «sneglen» og bygg en erfaring fra barndommen som du lærte noe av, stort eller smått (3 minutter).
4. Bygg noe som illustrerer din forståelse av ett eller flere av følgende begreper: Endringsledelse, innovasjon, Design Thinking og/eller gruppepsykologisk trygghet. Bruk de klossene du ønsker (3 minutter).

Det å starte økten med å bygge ett tårn er en standard oppstartsøvelse i Skills Building, fordi et enkelt tårn er noe alle som har mulighet til å bygge, kan klare å lage. Videre skal man bygge etter noen enkle instruksjoner ved punkt 2, for å ta prosessen ett steg videre. Ved punkt 3 tar man prosessen enda ett steg videre, og begynner å gi mening til klossene ved å bygge en historie fra egen barndom. Her ble studentene også forklart at de gjerne kan bruke metaforer, og at det er de selv som bestemmer hva hver kloss er og betyr. Denne øvelsen antar vi at kan bidra til at studentene ble litt bedre kjent med hverandre, basert på egne erfaringer med å delta i en lignende LSP-økt. Til slutt skulle studentene bygge egen forståelse av ett eller flere fagbegreper, som de hadde jobbet med dagen i forveien. Her stod de fritt til å velge hvordan de ønsket å bygge dette, som da tar LSP-prosessen enda ett steg videre, og vi koblet samtidig på det faglige som var aktuelt i forbindelse med fasen undervisningen var i. Hver øvelse fulgte stegene i kjerneprosessen hvor man fikk ett spørsmål, bygde, delte i gruppa, og reflekterte enten i gruppa eller i plenum.

Evaluering av økten

Vi gjennomførte en evaluering senere i semesteret da studentene hadde brukt LSP i to ulike økter, med to ulike formål. Vi rettet en del av spørsmålene direkte til oppgavene gjennomført i caset som nevnt over. Evalueringen ble gjennomført anonymt i Nettskjema. Det er en svakhet at evalueringen ble gjennomført to måneder etter at første økt ble gjennomført, men evalueringen kan allikevel gi oss nyttig innsikt i studentenes erfaring med bruk av LSP for sosial integrasjon og arbeid med fag. Totalt var det 58 studenter som svarte på evalueringen.

Teambygging (sosial integrasjon)

En av tematikkene vi jobbet med i denne fasen av faget, var som nevnt samarbeid og etablering av gode team. Vi valgte derfor å ha med spørsmålet om å bygge noe fra barndommen, slik at studentene kunne dele noe de kanskje ikke visste om hverandre fra før, og som kanskje handler om noe de ikke vanligvis snakker så mye om. LSP skal derfor fungere som en metodikk der studentene illustrerer noe praktisk, og uttrykker sin erfaring- som igjen kan gjøre at studentene blir bedre kjent med hverandre.

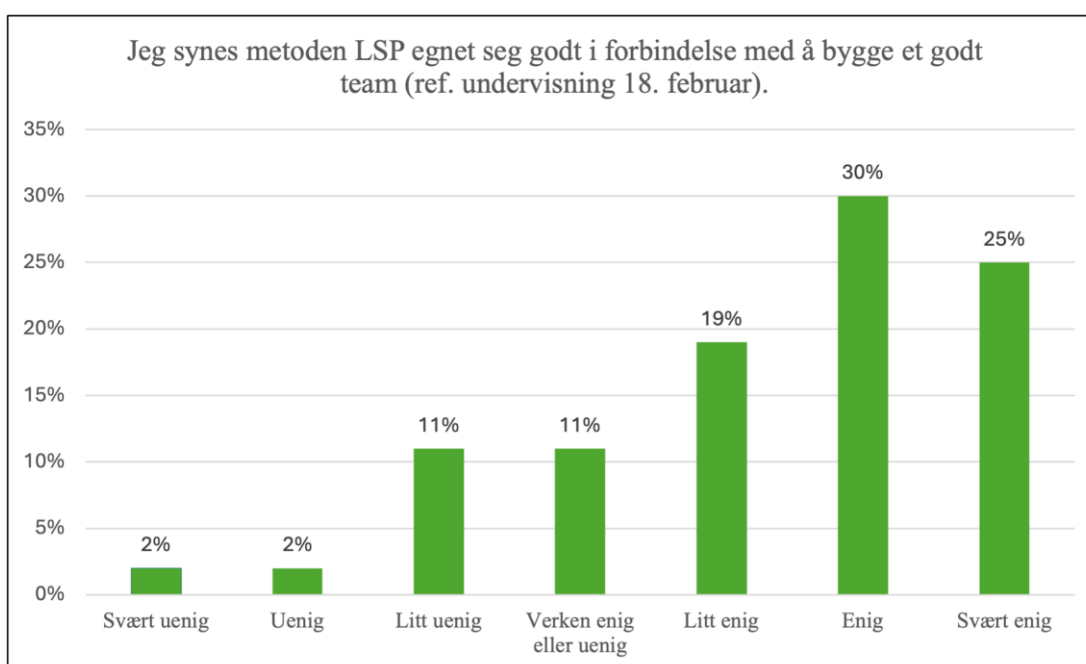


Fig. 1. Studentenes opplevelse av å bruke LSP med tanke på å bygge et godt team.

Vi ser av figuren ovenfor at 74 prosent av studentene i ulik grad opplevde at LSP egnet seg godt i forbindelse med å bygge et godt team. Her ser vi at selv om metoden ikke er ment for å bygge og utvikle et team (Fearne, 2020), er dette opplevelser studentene sitter igjen med etter økten. Teambuilding kan derfor være en positiv effekt av LSP.

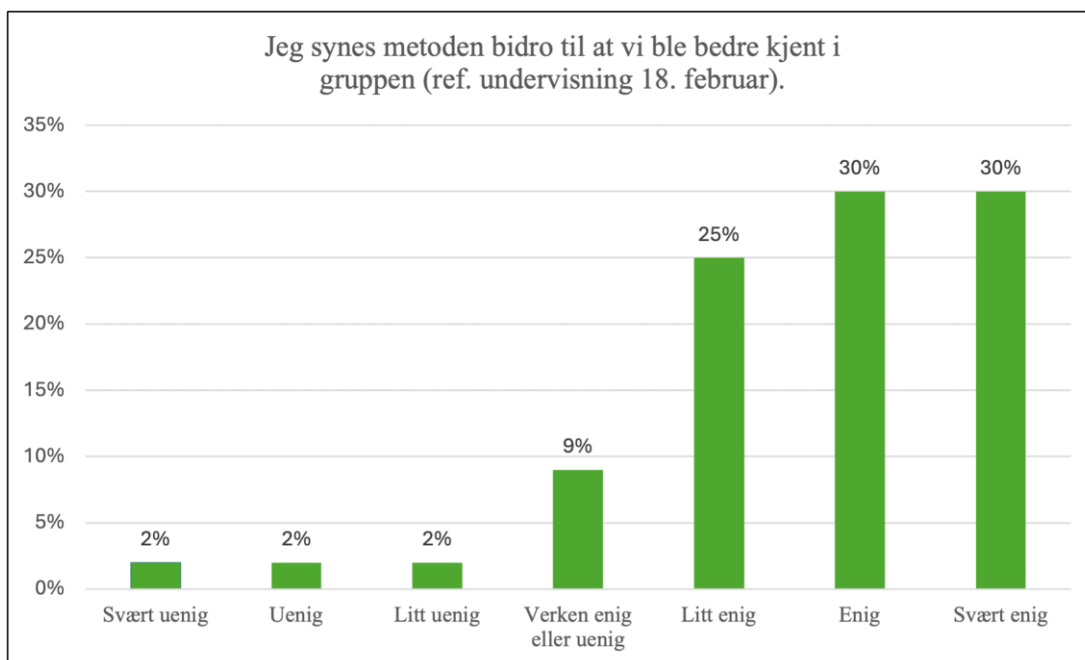


Fig. 2. Studentenes opplevelse av om LSP bidro til å bli bedre kjent i gruppen.

Videre ser vi at enda flere var enig i at metoden bidro til at de ble bedre kjent i gruppa, og henholdsvis 85 prosent av studentene var i ulik grad enig i dette. Ut fra denne evalueringen, tyder det på at majoriteten av studenter opplevde at LSP som metodikk egnet seg godt til å etablere gode team og bli bedre kjent med medlemmene i gruppen.

Begrepslæring (Faglig integrasjon)

Når det kommer til å innlemme det faglige i denne LSP-økten, valgte vi å bruke det siste spørsmålet i Skills Building økten til å fokusere på de ulike fagbegrepene som var aktuelle å forstå. Vi var derfor opptatt av at studentene skulle bygge sin forståelse av ulike fagbegreper.

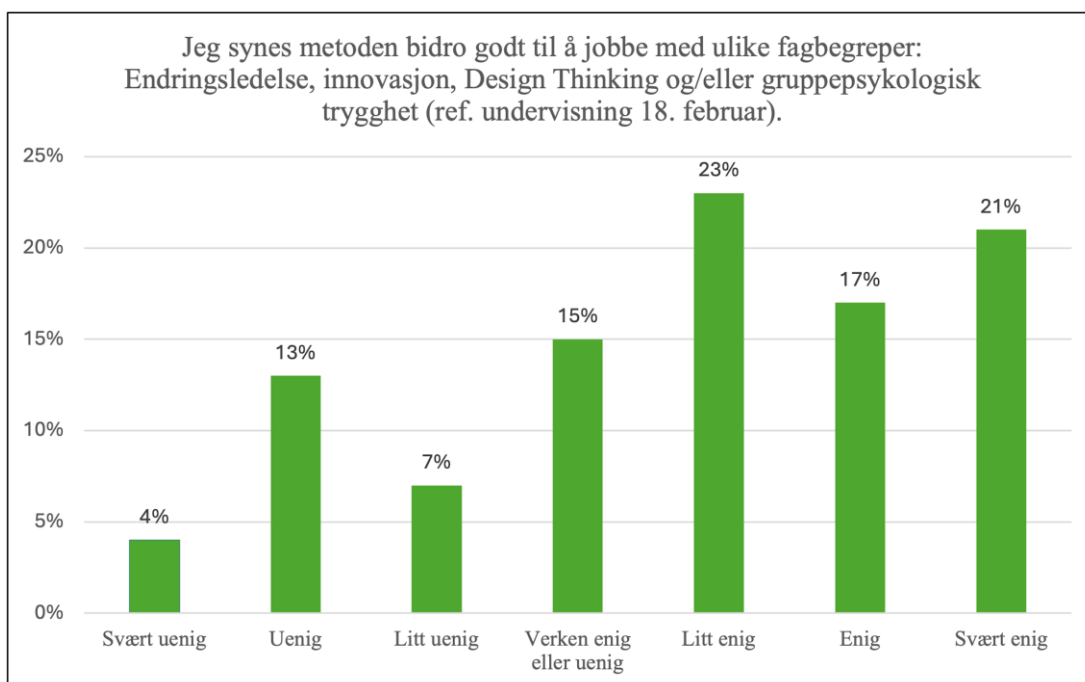


Fig. 3. Studentenes opplevelse av om LSP egnet seg til å jobbe med fagbegreper.

Basert på denne evalueringen, kan det virke som det er større uenighet blant studentene om LSP egner seg til å arbeide med fagbegreper. Det er allikevel 61 prosent som svarer at de er «litt enig», «enig» eller «svært enig» i at metoden egner seg godt til å jobbe med ulike fagbegreper. I og med at hensikten med metoden er å jobbe med å løse ulike problemstillinger, er det ikke overraskende at 24 prosent i ulik grad opplever at metoden ikke egner seg til å jobbe med ulike fagbegreper. For at metoden skal få fullt utbytte, bør man jobbe videre med reelle problemstillinger etter at man har gjennomført Skills Building, noe vi ikke gjorde denne aktuelle økten.

Generelt om LSP i undervisning

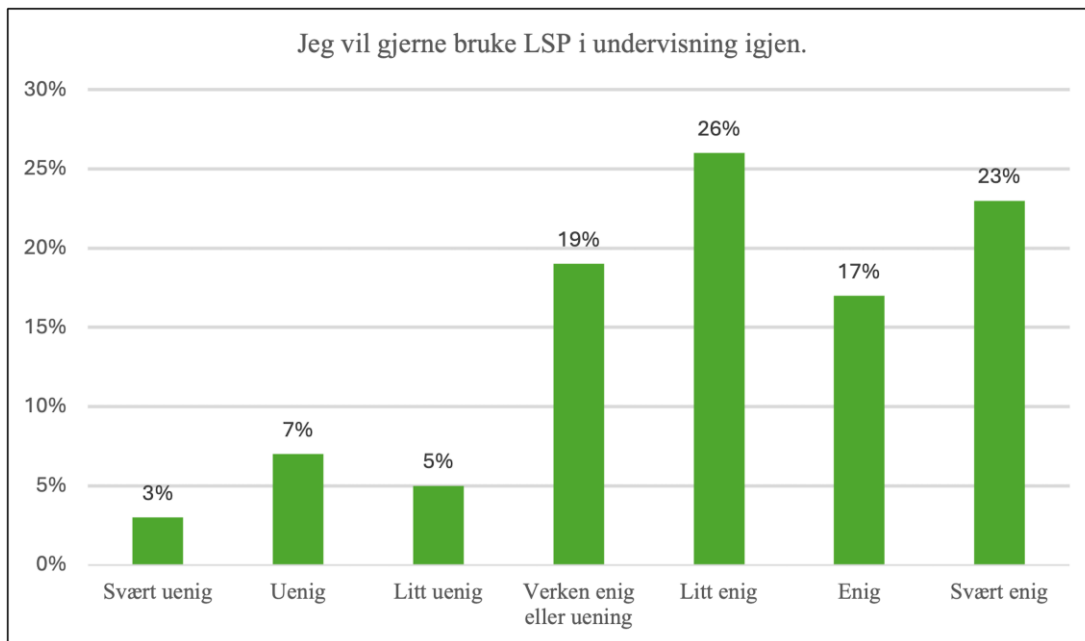


Fig. 4. Studentenes mening om de ønsker å bruke LSP i undervisning igjen eller ikke.

Avslutningsvis ved evalueringen, vil vi trekke frem at 66 prosent av studentene ønsker i større eller mindre grad å benytte LSP i undervisning igjen, og 15 prosent er uenig i denne påstanden. 19 prosent er hverken enig eller uenig i dette, og vi vet ikke hva som ligger bak disse tallene. Kanskje de ikke har noen formening, eller kanskje det kommer an på hva LSP eventuelt skal brukes til. Dette blir uansett bare hypoteser.

Diskusjon: Hvordan kan LEGO SERIOUS PLAY støtte studentenes sosiale- og faglige integrasjon?

I dette caset har vi illustrert hvordan man kan bruke LSP til å arbeide med sosial integrasjon, der studentene blir bedre kjent med hverandre, og hvordan LSP kan brukes til å jobbe med fag og begrepslæring. I det følgende vil vi gå nærmere inn på de to øvelsene og diskutere hvordan disse kan bidra til sosial integrasjon og dybdelæring for studenter.

Når det kommer til sosial integrasjon vil vi først trekke frem at tidligere studier har vist at LSP egner seg godt til sosial integrasjon blant studenter, der studentene blir bedre kjent og opplever tilhørighet til gruppen de er en del av (Peabody & Noyes, 2017). Dette kan henge sammen med ett av grunnprinsippene i LSP som handler om gruppedynamikk. LSP er en demokratisk prosess, der taletid blir fordelt jevnt blant studentene, der alle blir invitert til å delta på likt grunnlag (Kristiansen & Rasmussen, 2014). Dette kan være noe av grunnen til at studentene i caset i stor grad opplevde at LSP egner seg for å bygge team, og bli bedre kjent med deltakerne i sin gruppe. Videre vil vi trekke frem øvelsen hvor alle studentene skulle bygge en opplevelse fra egen barndom som de lærte noe av. Her ble studentene gitt muligheten til å dele noe personlig om seg selv, og illustrere det på andre måter

enn ord. Forskning innen positiv psykologi viser hvordan det å lete tilbake i, og hente frem gode minner kan gjenkalle positive emosjoner (Frederickson, 2001; Seligman et al., 2005), og at disse positive emosjonene videre brer om seg med positive spiraler. For eksempel at positive emosjoner gjør oss mer åpne for andre sine forslag og ideer, og knytter positive bånd mellom mennesker (Gable et al., 2018). LSP, og særlig øvelsen der studentene skal dele noe de har lært i barndommen, gir mulighet for en slik deling av positive emosjoner, som igjen kan bygge sterkere relasjoner mellom studentene. Samtidig må man være oppmerksom på formuleringen av slike oppgaver. Noen studenter kan synes det er vanskelig å finne noe å dele, eventuelt ha negative opplevelser fra barndommen som gjør at oppgaven gir negative assosiasjoner. Alternativet kan være å formulere spørsmålet mer positivt, i tråd med what-went-well exercise i positiv psykologi (Seligman et al., 2005), der studentene blir bedt om å bygge noe fint de har opplevd, eller noe viktig eller betydningsfullt de har lært.

Når det kommer til faglig integrasjon, var fokuset i den ene øvelsen arbeid med begreper, eller begrepslæring. I studentevalueringene virket det å være noe uenighet om LSP metodikken passet til å jobbe med ulike fagbegreper. Øvelsen gikk ut på at studenter skulle bruke LEGO til å bygge sin forståelse av et fagbegrep. Dette kan begrunnes med bakgrunn i dybdelæringsbegrepet- der det handler om at studentene skal utvikle sin egen forståelse, reflektere over det de har lært, og hvordan de kan bruke det alene eller sammen med andre (Utdanningsdirektoratet, 2019). Når studenter skal bygge sin egen forståelse av et fagbegrep, må de først reflektere over hva begrepet betyr, og deretter omsette dette til noe konkret med bruk av LEGO-klossene. Den kinestetiske læringsopplevelsen gir studentene mulighet til å utvikle dypere forståelse for et konkret fagbegrep (Califf, 2020; Chisholm & Spencer, 2017). Slik kjerneprosessen i LSP er bygget opp, skulle studentene videre dele sin modell (sin forståelse av fagbegrepet) med de andre studentene i gruppen (Kristiansen & Rasmussen 2014). Det at studentene fikk dele sin forståelse av fagbegrepene med andre, kan bidra til at studentene fikk sette ord på egen kunnskap, i tillegg til å få idéer og flere perspektiver fra andre studenter. Det er allikevel uklart om LSP er den beste måten å gjøre dette på, basert på oppgaven vi benytter og evalueringen i dette øvelsen.

Det er imidlertid flere faktorer som kan spille inn på hvordan LSP kan brukes for å støtte faglig- og sosial integrasjon i undervisningen. For det første er øvelsene som presenteres i denne artikkelen kun eksempler på hvordan man kan bruke LSP i undervisningen. Måten vi har anvendt LSP i denne økten, fokuserer på Skills Building øvelsene, og vi har ikke benyttet noen av *gjennomføringsteknikkene*, som i henhold til Kristiansen og Rasmussen (2014) må benyttes i kombinasjon med *gruppedynamikk* og *systematisk bruk av LEGO-brikken*, for at metoden skal fungere. Skills Building er som tidligere nevnt ett sett med øvelser som benyttes for at deltagerne skal bli kjent med metoden, og når denne delen er gjennomført tar man i bruk en eller flere av gjennomføringsteknikkene for å jobbe med ulike problemstillinger. På grunn av begrenset tid, var det ikke anledning til å gå videre med LSP i denne økten, men dette vil vi gjøre i senere prosjekter.

Avsluttende bemerkninger

LEGO SERIOUS PLAY, kan gi undervisere i høyere utdanning en utvidet verktøykasse for studentaktive metoder; som kan brukes for sosial- og faglig integrasjon. Denne artikkelen har vist eksempler på to øvelser der LSP ble brukt 1) for å bygge team og gjøre at studentene ble bedre kjent. Dette ble gjort gjennom en øvelse der studentene skulle bygge en opplevelse fra barndommen der de lærte noe, samtidig som teambuildings-effekten er noe man gjerne får på kjøpet når man gjennomfører en LSP-økt. LSP ble også brukt 2) for å arbeide med fag og begrepslæring, ved at studentene skulle bygge sin forståelse av et fagbegrep. Evalueringen av denne øvelsen viser hvordan studentene synes å anerkjenne LSP som en god metodikk for å etablere team og bli kjent, men det er større uenighet om hvorvidt metodikken egnet seg for å jobbe med fagbegreper.

Som en avsluttende bemerkning vil vi trekke frem at en kritisk faktor for å lykkes med å bruke LSP i undervisningen, er underviser sin evne til å fasilitere en LSP-økt. Selv om flere studier peker på positive effekter ved bruk av LSP i undervisningen, kommer det også frem at underviser sin

fasiliteringskompetanse er en kritisk og avgjørende faktor for å lykkes (Dann, 2018). Fearne (2020) understreker at man ikke trenger å være profesjonell LSP-fasilitator, men man bør ha generelle fasiliteringsferdigheter; som evne til å stille gode spørsmål, tilpasse økten til målgruppen og sette rammer for godt gruppearbeid.

Implementering av nye og innovative undervisningsmetoder, krever refleksiv bevissthet og kompetanse hos fasilitator eller undervisere. Samtidig vil vi argumentere for at det er viktig at undervisere i høyere utdanning kan teste, eksperimentere og anvende ulike metoder for å fremme variasjon og studentaktiv læring, da dette kan ha positive konsekvenser for studentenes dybdelæring og sosiale tilhørighet. Samtidig er det alltid viktig at undervisningsmetodene som anvendes i undervisningen er i tråd med læringsmålene i faget og vurderingsformen som anvendes, slik at undervisningen blir helhetlig og samstemt (Biggs & Tang, 2011)

Referanser

Alexandersen, I., Nakrem, S., & Kvello, Ø. (2014). Konflikter i studiegrupper-forekomst og konsekvenser for læring og trivsel. *Uniped*, Vol. 37, No. 1, pp. 57-70.

Biggs, J., & Tang, C. (2011). Teaching for quality learning at university. *McGraw-hill education (UK)*.

Boda, Z., Elmer, T., Vörös, A., & Stadtfeld, C. (2020). Short-term and long-term effects of a social network intervention on friendships among university students. *Scientific reports*, Vol. 10, No. 1, 2889. pp. 1-12.

Brekke & Tangaard (2021) Praktisk prosessledelse i skolen - å lede samskapende lærings og utviklingsprosesser. *Kommuneforlaget*.

Brown, S. (2009). Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul. *Penguin*. The Penguin Group

Califf, C. B. (2020). Incorporating kinesthetic learning into university classrooms: An example from management information systems. *Journal of Information Technology Education. Innovations in Practice*, Vol. 19, pp. 31-45.

Chisholm, A., & Spencer, B. (2017). Let's get moving! Eight ways to teach information literacy using kinesthetic activities. *Pennsylvania Libraries: Research & Practice*, Vol. 5, No. 1, pp. 26-34.

Dann, S. (2018). Facilitating Co-Creation Experience in the Classroom with Lego Serious Play. *Australasian Marketing Journal*, Vol. 26, No. 2, pp. 121-131.

Drago, W. A., & Wagner, R. J. (2004). Vark preferred learning styles and online education. *Management Research News*, Vol. 27, No. 7, pp. 1-13.

Fearne, M. (2020). THE LSP METHOD: How to engage and spark insights using the LEGO® SERIOUS PLAY® method. *Lioncrest Publishing*.

Forbes, L. K. (2021). The Process of Play in Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning*, Vol. 15, No. 1, pp. 57-73.

Frederickson, B. L. (2001). The Role of Positive Emotions in Positive Psychology, The Broaden and Build Theory of Positive Emotions. *American Psychologist*, Vol. 56, No. 3, pp. 218-226.

Gable, S. L., Reis, H. T., Impett, E. A., & Asher, E. R. (2018). What do you do when things go right? The intrapersonal and interpersonal benefits of sharing positive events. *In Relationships, well-being and behaviour* (pp. 144-182). Routledge.

Kristiansen, P. & Rasmussen, R (2014). BUILDING A BETTER BUSINESS USING THE LEGO® SERIOUS PLAY® METHOD. *Wiley*.

Martin-Cruz, N., Martin-Gutierrez, A., & Rojo-Revenga, M. (2022). A LEGO® Serious Play Activity to Help Teamwork Skills Development amongst Business Students. *International Journal of Research & Method in Education*, Vol. 45, No. 5, pp. 479-494.

McCusker, S. (2014). LEGO® Serious Play™: Thinking about Teaching and Learning. *International Journal of Knowledge, Innovation and Entrepreneurship*, Vol. 2, No 1, pp. 27-37.

Mobley, K., & Fisher, S. (2014). Ditching the desks: Kinesthetic learning in college classrooms. *The Social Studies*, Vol. 105, No. 6, pp. 301-309.

Peabody, M. A., & Noyes, S. (2017). Reflective boot camp: Adapting LEGO® SERIOUS PLAY® in higher education. *Reflective Practice*, Vol. 18, No. 2, pp. 232-243.

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, Vol. 93, No. 3, pp. 223–231.

Sawyer, K. (2014). Introduction. The New Science of Learning. In *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.

Seligman, M. E., Steen, T. A., Park, N., & Peterson, C. (2005). Positive psychology progress: empirical validation of interventions. *American psychologist*, Vol. 60, No. 5, pp. 410-421.

Seligman, M. (2015). Evidence-based approaches in positive education: Implementing a strategic framework for well-being in schools. *Springer*.

Sellars, M., & Imig, D. (2021). Pestalozzi and pedagogies of love: Pathways to educational reform. *Early Child Development and Care*, Vol. 191 No. 7-8, pp. 1152-1163.

Utdanningsdirektoratet (2019, 13. Mars). Dybdeløring. <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/dybdelaring/>

Whitton, N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Association for learning technology*, Vol. 26, No. 0, pp. 1–12.