# TEORETISK AFSÆT

I udviklingen af spillet har vi ladet os inspirere af vores uddannelsesmæssige baggrunde og de erfaringer, vi særligt har gjort gennem vores arbejde. Desuden har den viden, vi har erhvervet os gennem kurser, læsning, supervision, samtaler mm. været til løbende inspiration.

Arbejdet med implementeringen af klassisk Nest i en folkeskole i Aarhus har givet Camilla og Eva nogle meget praksisnære erfaringer i arbejdet med børn med socialkognitive vanskeligheder. I Nest klasserne inkluderes fire børn med autisme i en klasse med neurotypiske børn. I dette arbejde er Eva og Camilla i et tæt samarbejde med skolens personaler, idet de både er med til at have et skarpt fokus på vedholdenhed i den pædagogiske praksis og indgår i et konstant udviklingsarbejde med fx Social Læring og Tjeklister som nogle centrale indsatsområder. I disse udvalgte nedslag er målgruppen forskellig. I Social Læring arbejder to voksne sammen og etablerer en kontekst for de fire børn med autisme. Her arbejdes der med at forstå omgivelserne og få strategier til at begå sig. Tjeklisterne fungerer som et styringsredskab for indsatserne i Nest klasserne. Også i en Nest sammenhæng tænkes i relevansen i at arbejde inden for en mindre, dynamisk ramme og herfra anvende læringen videre ud i en større sammenhæng. Omdrejningspunktet er livsduelighed, og dette afsæt har vi valgt at bære med ind i spillets univers for derved at tilbyde en bred vifte af forskellige samspilsrelationer, der leger med begreberne kommunikation og social interaktion.

Nest er en måde at arbejde med autisme og ADHD; og tænkningen herfra fungerer i dag som en metodisk og pædagogisk inspiration i arbejdet med børn, der har socialkognitive vanskeligheder tilknyttet forskellige typer af mellemformer.

I de familieterapeutiske forløb, som Pernille varetager med børn, unge og deres familier, er relationernes betydning et vigtigt omdrejningspunkt. Et centralt fokus i Pernilles arbejde som familiebehandler er facilitering af en psykoedukativ proces med barnet og familien. I denne proces er der fokus på, at barnet tilegner sig en viden om, hvordan det kan navigere i de mange usagte forventninger, der ofte er indlejret i det sociale samspil. Sammen med barnet og familien arbejdes der om at belyse barnets perspektiv og en forståelse for de relationer, barnet indgår i. Der er en bevidsthed om vigtigheden af behovet for hjælp og guidning fra de nære relationer for at bidrage til ny viden hos barnet. Det er en væsentlig del af processen at dele denne viden med barnets venner, lærere, pædagoger og andre vigtige personer for at skabe en kontinuerlig trivsel og udvikling i og omkring barnet.

Vores udgangspunkt er, at tilgangen i arbejdet med socialkognitive problemstillinger bedst foregår i en social interaktion med andre. Denne tankegang ligger i fin forlængelse af Peter Vermeulens nyeste forskningsresultater. Han understreger, at børn med socialkognitive vanskeligheder tænker i absolutte baner, men lever i en verden, der er relativ. Med dette menes, at disse børn tilgår verdenen med nogle forestillinger om, at den kontekst, de indgår i, er forudsigelig og uforanderlig. Virkeligheden viser sig dog ofte at være anderledes dynamisk og uforudsigelig. Det, der således i en kontekst kan virke rigtigt, vil i en anden være mindre virkningsfuldt. Samtidig stilles der i et samspil med andre ofte krav om at kunne aflæse og navigere i en hurtig og foranderlig kommunikation, der kan være præget af såvel forskelligrettede nonverbale som verbale informationer.

Med spillet **MIG – DIG – OS** har vi søgt at tage Peter Vermeulens (2018) præmis for at arbejde med socialkognitive vanskeligheder alvorligt. Vi har således med spillet søgt at etablere et rum for læring, der både tilgodeser overskuelighed og samtidig åbner et vindue til en mere uforudsigelig, dynamisk hverdag. Sigtet er således at etablere en platform, hvorfra viden og erfaringer fra samspilsrelationer i

den trygge ramme kan generaliseres og bringes i anvendelse som et pejlemærke for, hvordan man kan agere i en større kontekst.

Generalisering indgår også som et centralt element i Reuven Feuersteins teori om Medieret Læring. Feuerstein introducerer en måde at interagere på, der har som mål, at barnet tilegner sig en adfærd, der ikke blot kommer til udfoldelse i en specifik situation, men bringes i anvendelse i forbindelse med en lang række situationer.

I forlængelse af Feuersteins betragtninger (2017) har vi i spillet søgt at lægge en klangbund, der lægger op til refleksion. En refleksion, der peger ud over den specifikke situation, hvorved der kan etableres en mulighed for at overskride denne og på den måde gå fra den konkrete erfaring til en opmærksomhed på mere abstrakte sammenhænge. Derved kan erfaringer generaliseres, overføres og anvendes i en lang række forskellige situationer. Den bevidste opmærksomhed giver også mulighed for refleksion over tidligere adfærd og konsekvenserne heraf og åbner for overvejelser om en fremtidig anderledes og mere hensigtsmæssig adfærd.

I flere af spillets spørgsmålstyper lægger vi op til en bearbejdning af en problemstilling. I denne problemstilling indgår indhentning og udvælgelse af information fra omgivelserne – hvorefter den nye information kan sammenlignes med kendt viden. I processen kan der formuleres sammenhænge og gennem anvendelse af logisk argumentation, kan man relatere den nye viden til andre områder. Afslutningsvis munder disse processer ud i en respons. Vi har i denne tilgang igen ladet os inspireret af Feuersteins præcisering af problemløsningsstrategier, hvori der indgår en inputfase, bearbejdningsfase og en outputfase.

Spillet er i sin udformning således bygget op omkring centrale nedslag, der er væsentlige for at kunne kommunikere og forstå omgivelserne. Disse nedslag er formuleret ind i en konkret meningsbærende kontekst. Derved bliver tilgangen både meningsfuld for det enkelte barn og værdien af de fælles erfaringer, kan få betydning for det videre arbejde i andre sammenhænge.

I vores tilgang til spiludviklingen har vi løbende set på den måde, hvorpå Bateman og Karterud (2011) anvender mentaliseringsbegrebet i en klinisk sammenhæng. Her afgrænses mentaliseringsbegrebet i forhold til andre beslægtede psykologiske begreber samtidig med, at der introduceres interventionsforløb. Mentalisering ses her som en måde at forstå sig selv og andre på . Mentalisering består af forskellige komponenter, og flere af disse komponenter sætter vi i spil i den legende tilgang, som **MIG – DIG – OS** lægger op til. Her bliver egne tanker og følelser, samspil, perspektivtagning, mening og sammenhænge centrale nedslag i arbejdet med aktivering af egne evner til mentalisering.

Se hele spillets litteraturliste på www.dafoloforlag.dk