



# **Det gode liv på kanten af chaos**

**– om optimisme, nydelse og socialt fællesskab**

**Lektor Hans Henrik Knoop**  
**2004, Danmarks Pædagogiske Universitet**  
**[knoop@dpu.dk](mailto:knoop@dpu.dk)**

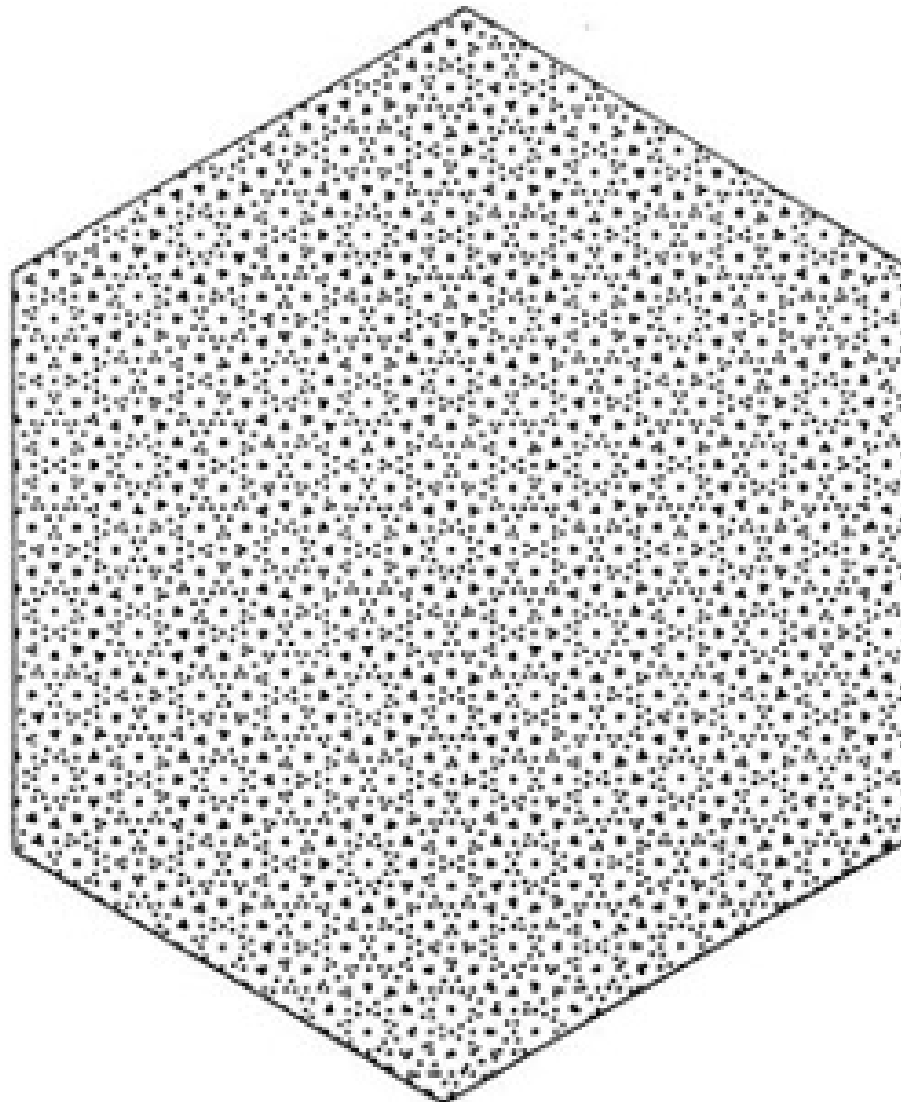
# Tre slags lykke

- **Det rare liv: Kortvarige positive emotioner**
  - fx humor, god mad, en flot udsigt, et godt stykke musik etc.
  - sjældent særlig lærerigt i sig selv
- **Det gode liv: Længerevarende engagement, fordybelse, eudaimoni, flow**
  - fx hobbyer og spændende arbejde
  - oftest meget lærerigt fordi man er optimalt udfordret og koncentreret
- **Det meningsfulde liv: Oplevelse af højere mening, transcendens, at være del af noget større end sig selv**
  - fx oplevelsen af at være på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt og oplevelsen af at være sammen med de rigtige om det vigtige
  - det dybere grundlag for læring

# Tre aspekter af gode relationer

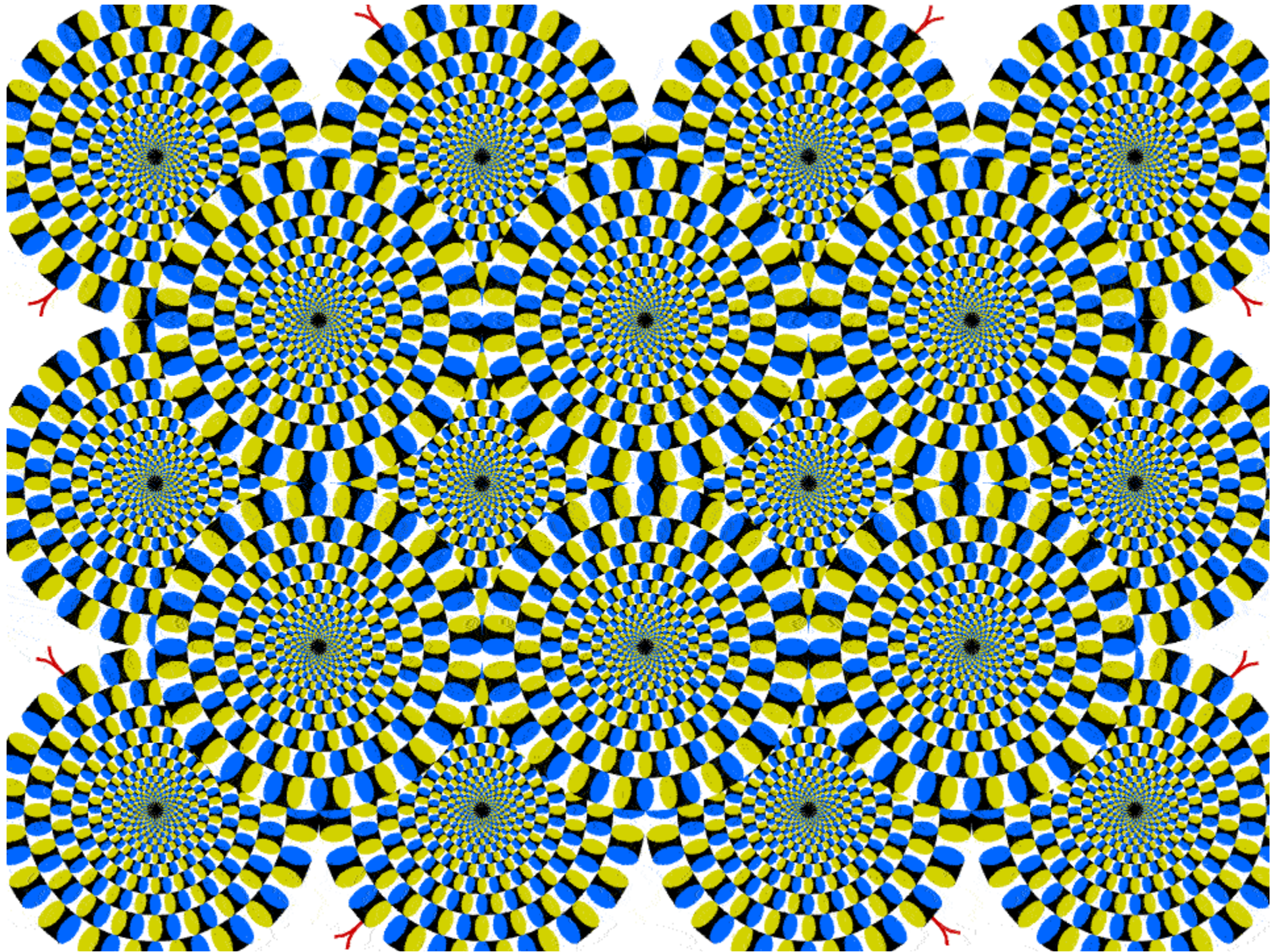
- De er positive, tillidsfulde, gensidigt anerkendende, humoristiske og optimistiske (det rare liv sammen)
- De er lærerige, nydelsesfulde, præget af fælles initiativer, koncentration, mål, aftaler, udfordringer, støtte, hjælp og ikke-ydmygende feedback om såvel det der går godt, som det der går dårligt (det gode liv sammen)
- De rummer en dimension af højere fælles mening (det meningsfulde liv sammen)

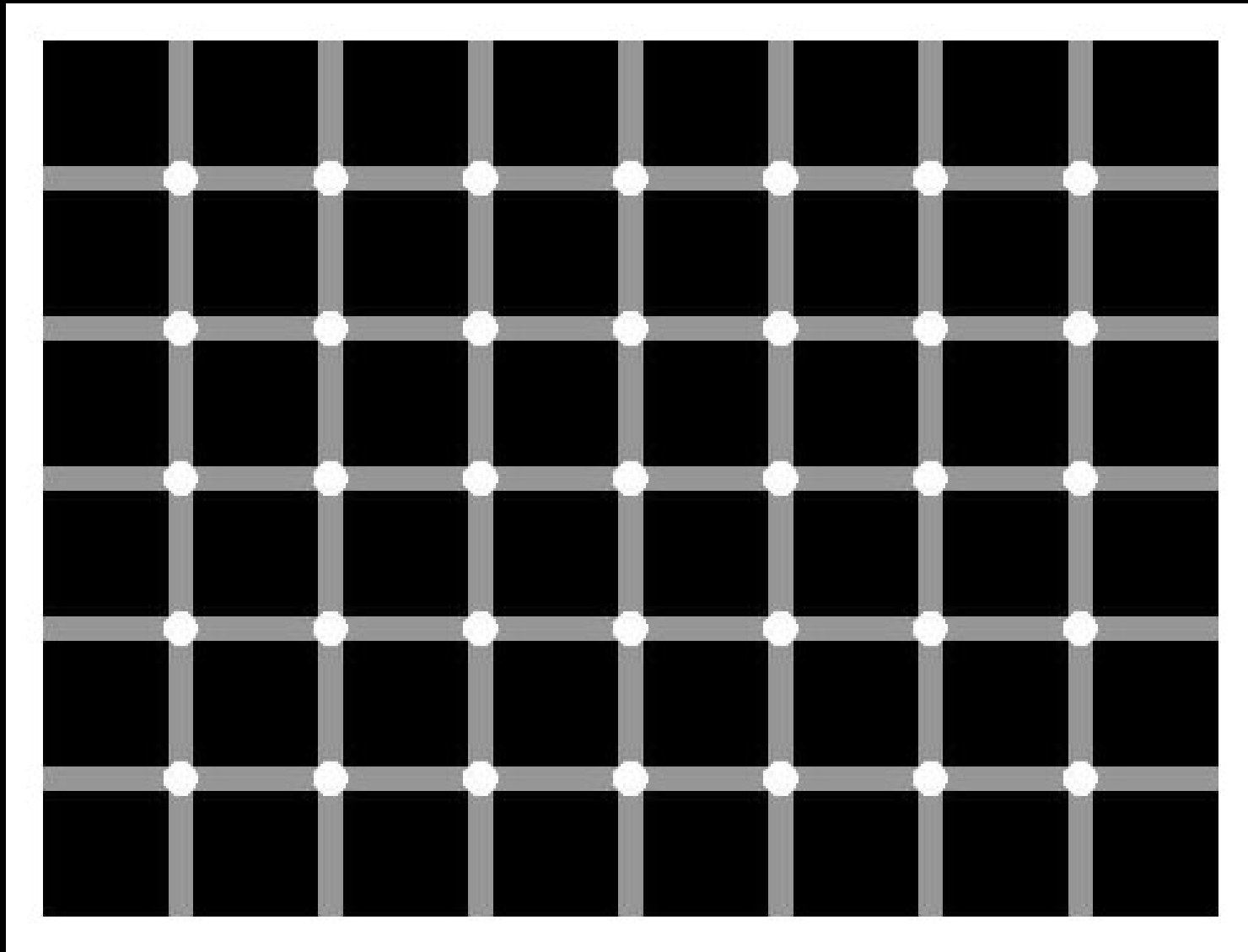
**De mange skiftende mønstre viser, hvorledes hjernen uafbrudt forsøger at organisere visuelle indtryk.**



*(Efter Steven Pinker)*

2004 Hans Henrik Knoop



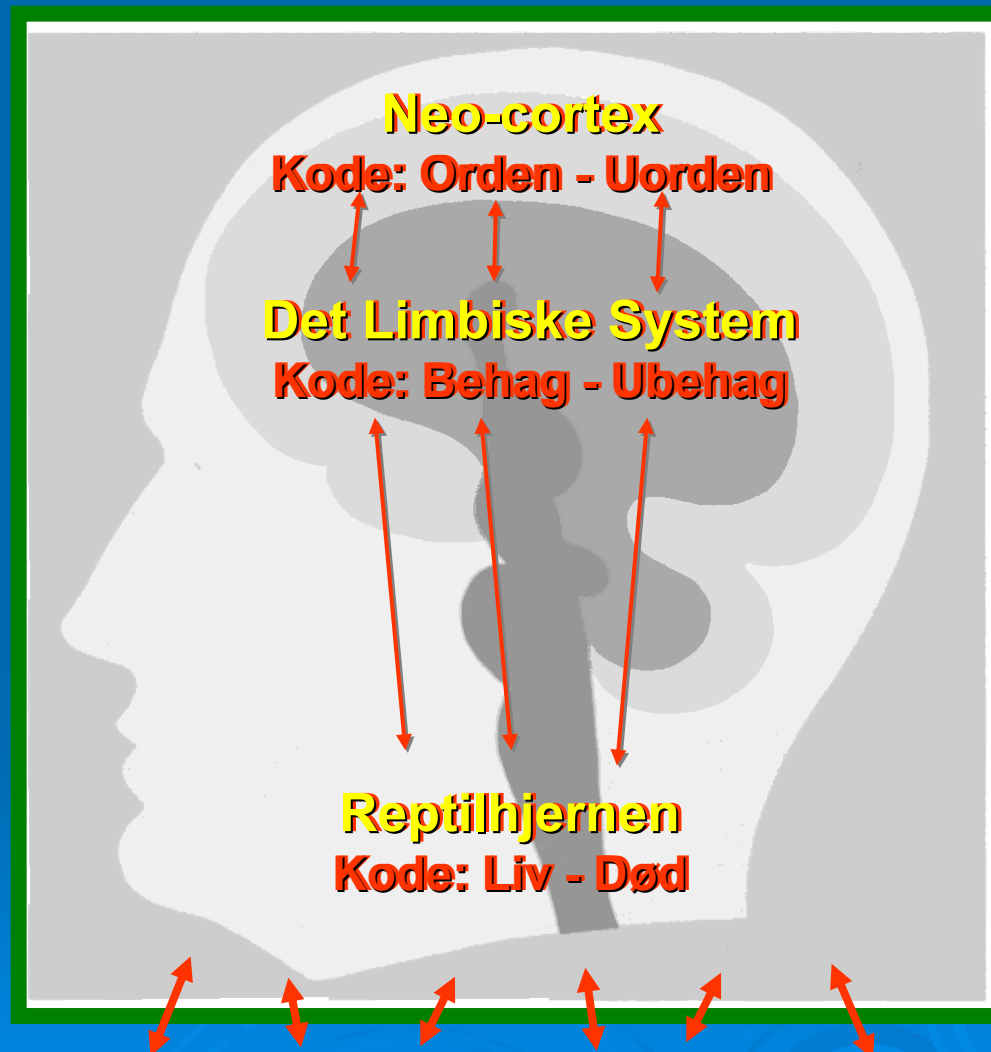


**Optæl sorte prikker for John Kerry og hvide prikker for George W. Bush – og kontrollér en ekstra gang**

**Aoccdrnig to a rscheearch at Cmabrigde  
Uinervtisy, it deosn't mttar in  
waht oredr the ltteers in a wrod are, the  
olny iprmoetnt tihng is taht the  
frist and lsat ltteer be at the rghit  
pclae. The rset can be a ttoal mses and  
you can sitll raed it wouthit  
a porbelm. Tihs is bcuseae the huamn  
mnid deos not raed ervey lteter by  
istlef, butthe wrod as a wlohe.  
Fkcunig amzanig huh?**

# Menneskelige drivkræfter - 1

Behov for at lære og bidrage



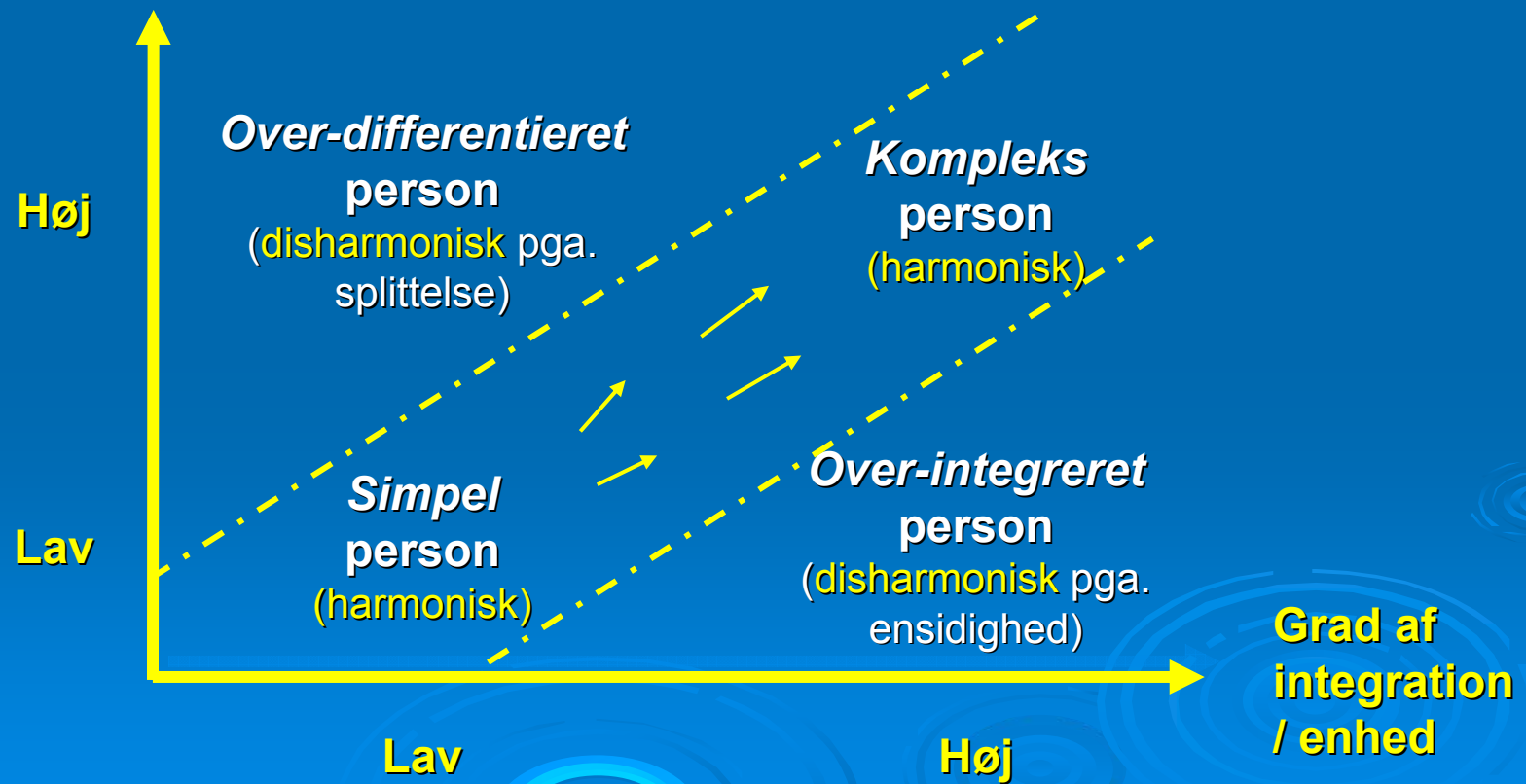
Behov for at have det godt

Behov for at overleve

**Universel tendens til spontan vækst**

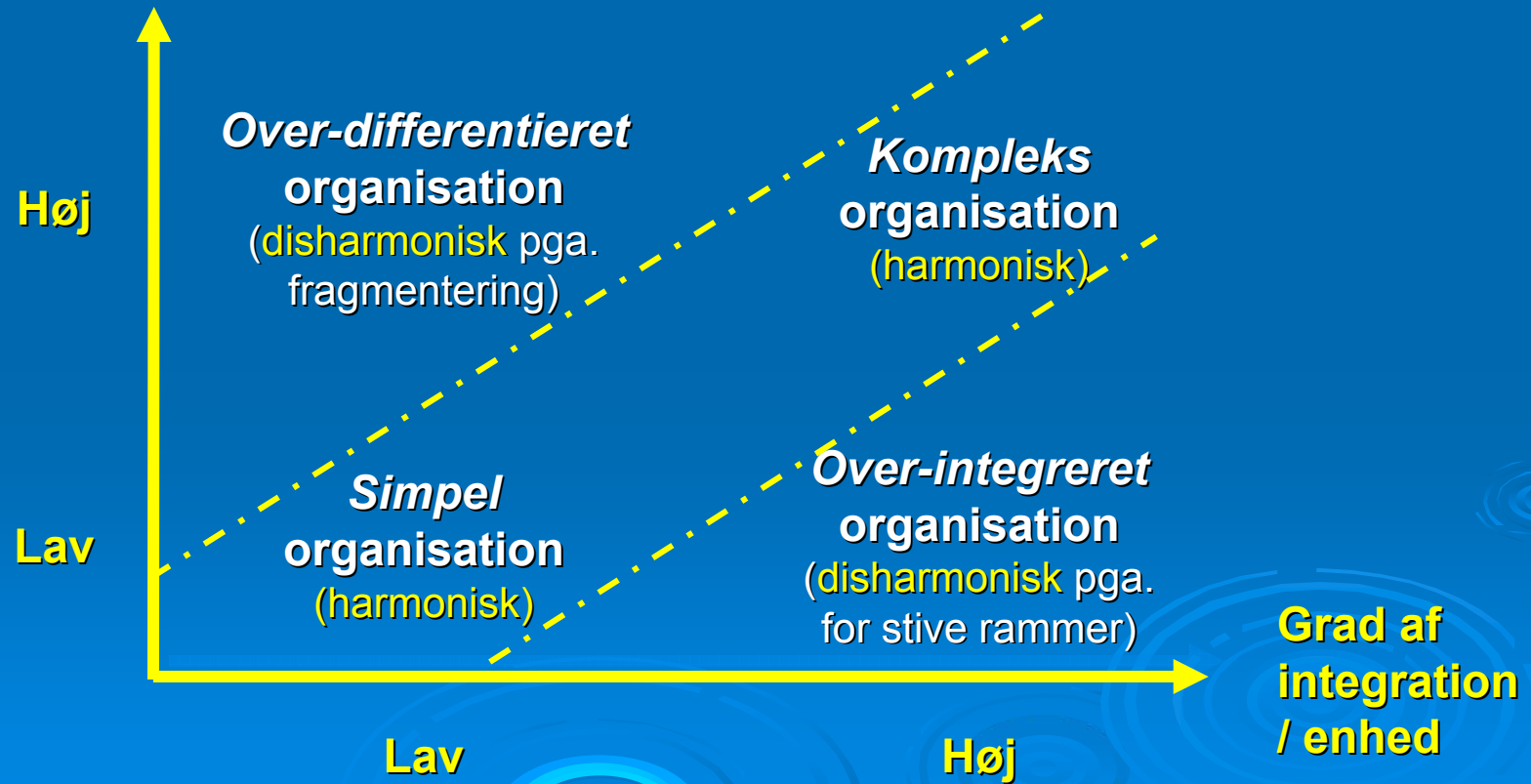
# Harmoniske og disharmoniske personer

Grad af  
differentiering /  
mangfoldighed



# Harmoniske og disharmoniske organisationer

Grad af  
differentiering /  
mangfoldighed



# Nødvendige balancer i et harmonisk læringsmiljø

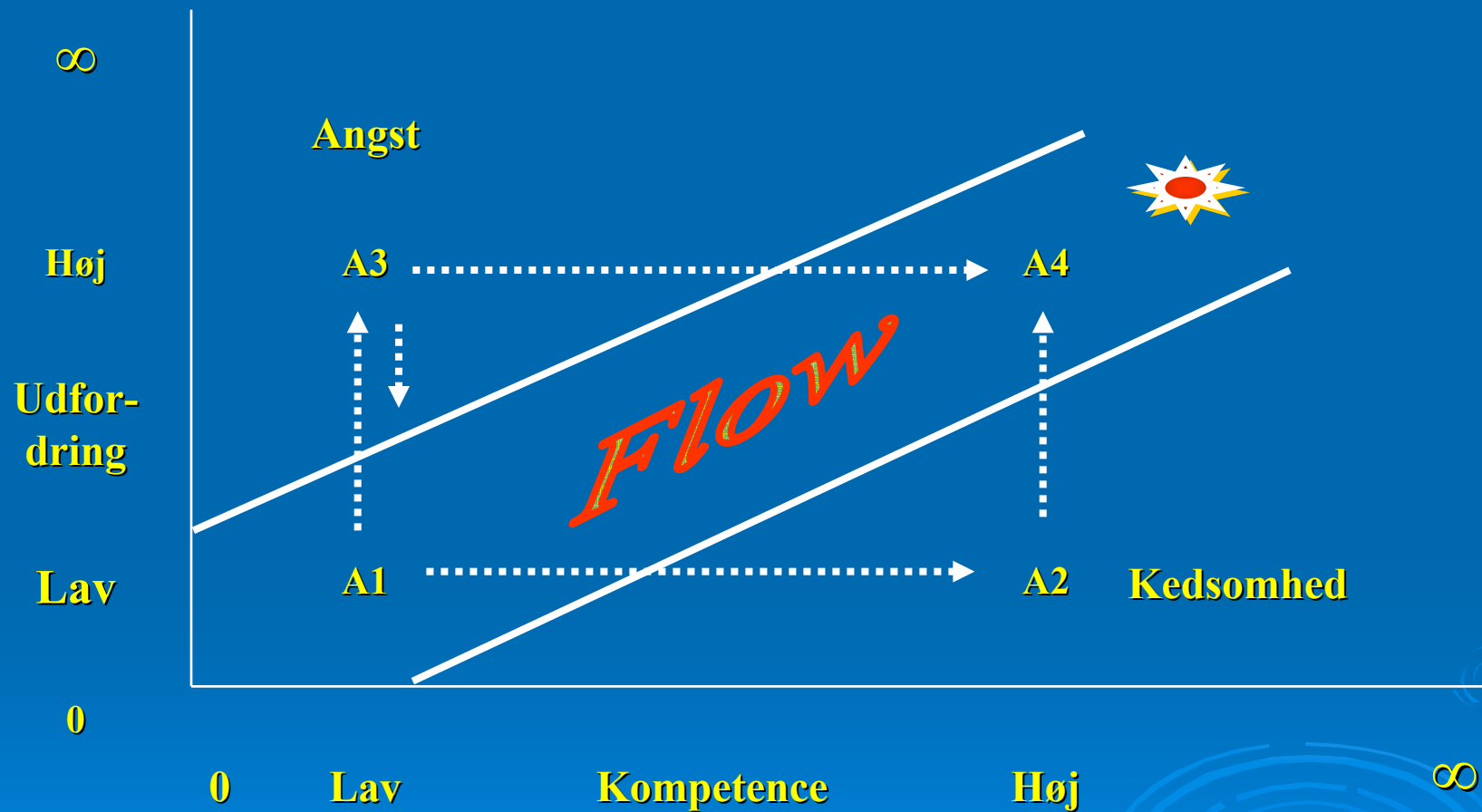
<b>Primært socialt differentierende</b>	<b>Primært socialt integrerende</b>
<b>Individuelle frihedsgrader</b>	<b>Social ansvarlighed</b>
<b>Selvorganisering / Selvansvarlighed</b>	<b>Effektiv ledelse</b>
<b>Personligt projektarbejde / Selvinitiativ</b>	<b>Færdighedsmæssigt, faglig og social disciplinering</b>
<b>Undervisningsdifferentiering</b>	<b>Fælles oplevelser</b>
<b>Kreativitet / Brud på det bestående</b>	<b>Traditioner / Fastholdelse af det bestående</b>
<b>Bottom-up-selvstyring / Indre styring</b>	<b>Top-down-centralstyring / Ydre styring</b>

**Pointe:** For at den ene pol skal lykkes (og opfattes som legitim), skal den virke tydeligt befordrende på den anden.

# Nødvendige balancer i et harmonisk læringsmiljø

Primært socialt differentierende pol	Primært socialt integrerende pol
Utopi	Realisme
Udfordring	Støtte
Variation	Fokus/dybde/koncentration
Frihed	Struktur
Individualitet	Kollektivitet
Sund konkurrence	Gensidig respekt
Kreativitet	Socialisering
Modspil	Medspil
Diskussion	Dialog

# Mening, Nydelse og Effektiv læring



*Flow: Den naturlige balance mellem udfordringer og færdigheder  
(Knoop 1997 efter Csikszentmihalyi, 1991)*

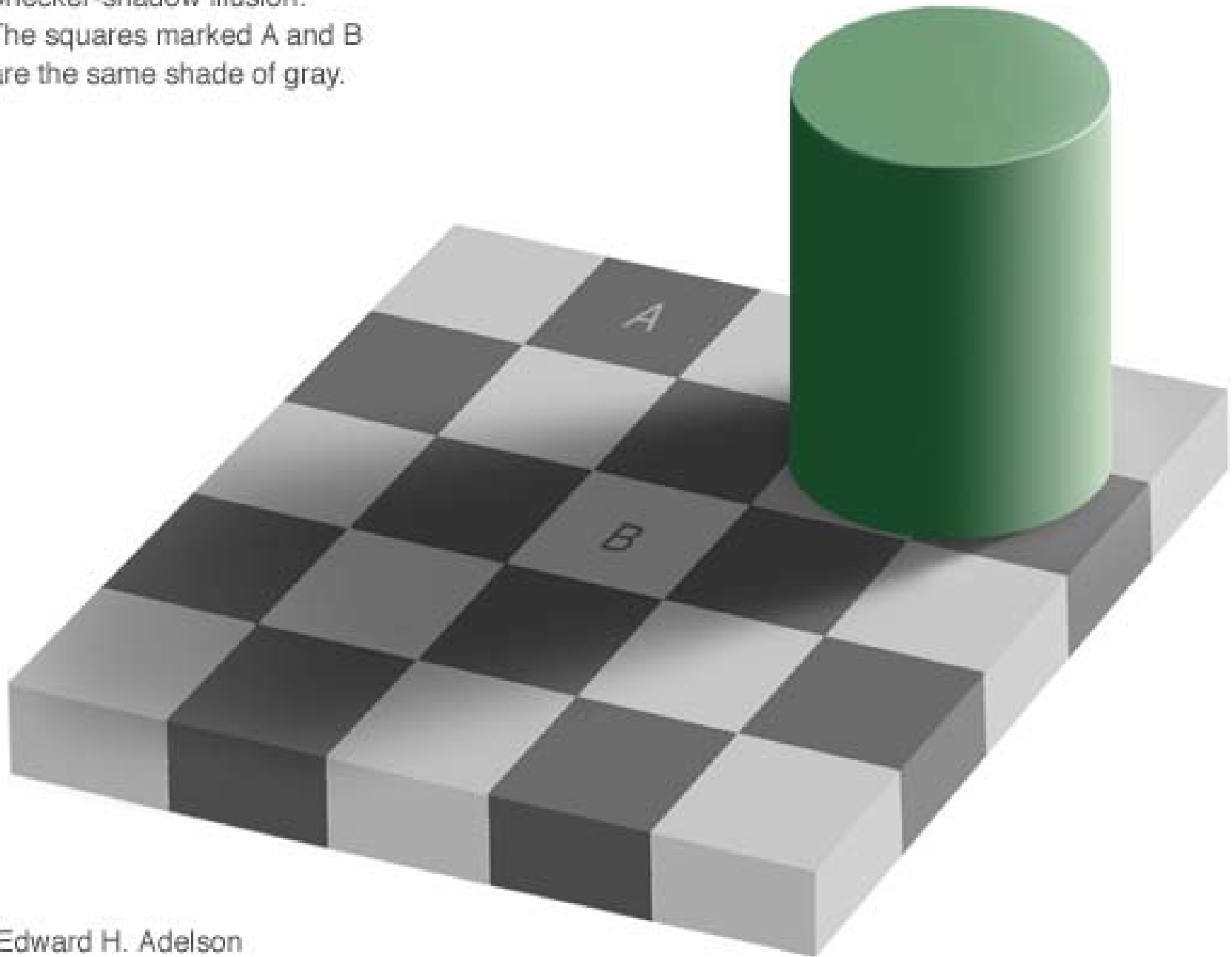
# Nydelsens fænomenologi

- 1. Der er klare mål for hvert skridt af vejen.**
- 2. Der er umiddelbar feedback på éns handlinger.**
- 3. Der er balance mellem færdigheder og udfordringer.**
- 4. Handling og opmærksomhed går op i en højere enhed.**
- 5. Distractioner screenes ude af bevidstheden.**
- 6. Der er ingen frygt for fiasko.**
- 7. Man er selvforglemmende.**
- 8. Tidsopfattelsen påvirkes stærkt.**
- 9. Aktiviteten bliver et mål i sig selv.**

# Miljøfaktorer som understøtter *flow*

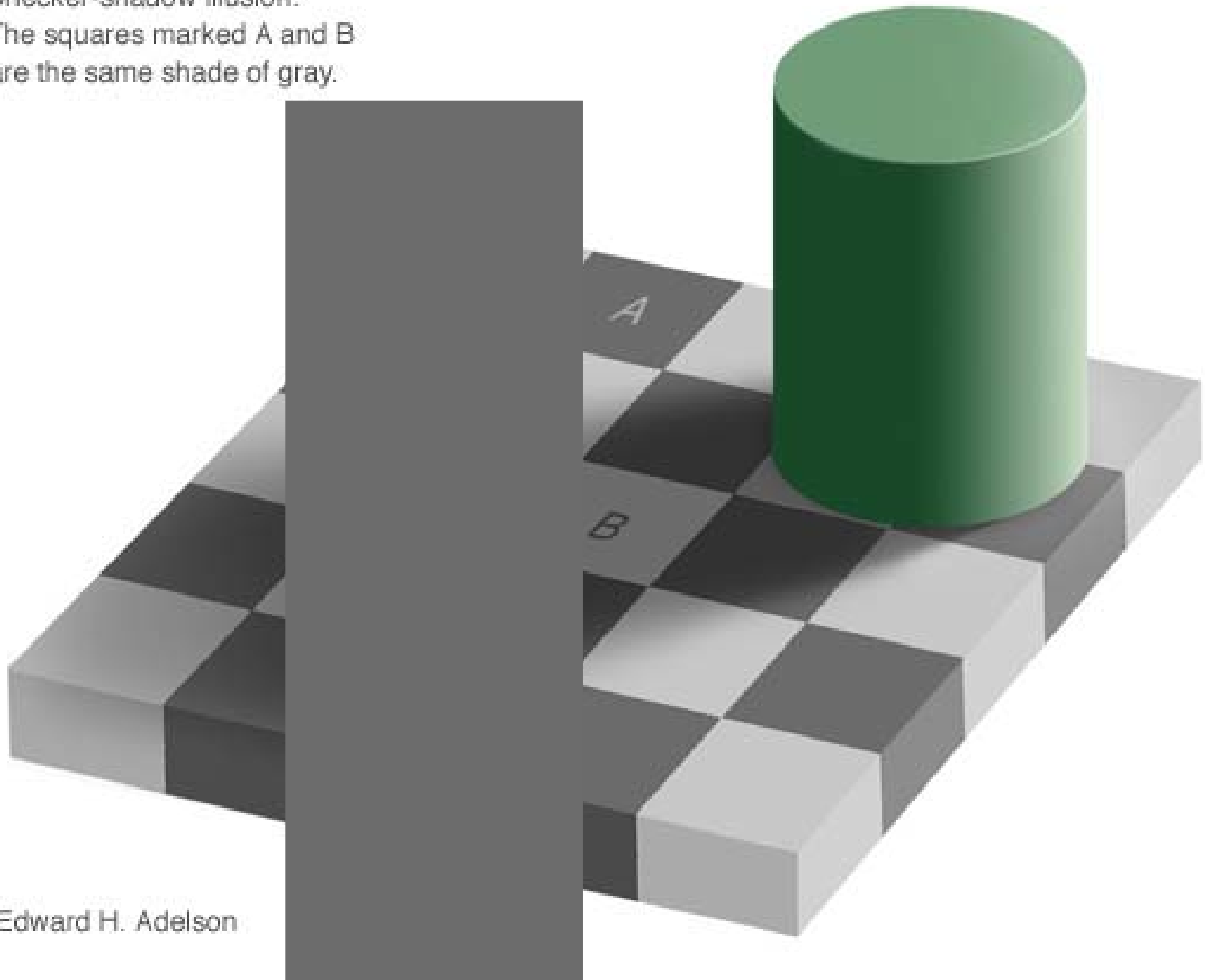
- Gode muligheder for selv at tage initiativ og for at styre sig selv – under ansvar for omgivelserne.
- Konkrete, energigivende mål.
- Håndterbare, ubureaukratiske regler.
- Mulighed for at tilpasse udfordringerne til færdighederne.
- Tydelig, ikke-ydmygende, information om, hvor godt man klarer sig.
- At distraherende faktorer kan fjernes, så det er muligt at koncentrere sig.

Checker-shadow illusion:  
The squares marked A and B  
are the same shade of gray.



Edward H. Adelson

Checker-shadow illusion:  
The squares marked A and B  
are the same shade of gray.



Edward H. Adelson

# Miljøfaktorer i Jeres hverdag ?

- Har I tilstrækkeligt gode muligheder for selv at tage initiativ og for at styre sig selv – under ansvar for omgivelserne? Hvad kunne gøres bedre?
- Har I tilstrækkeligt konkrete, energigivende mål? Hvad kunne gøres bedre?
- Har I tilstrækkeligt håndterbare, ubureaukratiske regler? Hvad kunne gøres bedre?
- Har I tilstrækkeligt gode muligheder for at tilpasse udfordringerne til færdighederne? Hvad kunne gøres bedre?
- Oplever I tilstrækkelig tydelig, ikke-ydmygende, information om, hvor godt I klarer jer? Hvad kunne gøres bedre?
- Har I tilstrækkeligt gode muligheder for at fjerne distraherende faktorer, så det er muligt at koncentrere sig? Hvad kunne gøres bedre?

# Kompetencer som muliggør *flow*

- Evnen til at tage initiativ og styre sig selv – under ansvar for omgivelserne.
- Evnen til at opstille håndterbare mål for sig selv - også når der ikke umiddelbart ser ud til at være noget at lave.
- Evnen til at udvikle og fastholde hensigtsmæssige regler/principper.
- Evnen til at matche egne færdigheder og udfordringer.
- Evnen til at “læse” feedback – også når den ikke fremstår helt åbenlyst.
- Evnen til let at kunne koncentrere sig og ikke blive distraheret – selvom der sker en masse.

# Litteratur

\* = Mest relevant i forhold til oplægget

- \*Andersen, P. Ø. & Knoop, H. H. (red) (2002). *Børns liv og læreprocesser i det moderne samfund*. Værløse: Billesø & Baltzer.
- Andresen, B. B. & Knoop, H. H. (2003). *Pædagogisk brug af IT i folkeskolen*. Undervisningsministeriet / Forlaget ved Danmarks Pædagogiske Universitet.
- \*Hvid, M. (2003). *Sådan bliver vi klogere*.  
<http://www.folkeskolen.dk/Articles/default.asp?ID=2944&MagazineYear=2003&MagazineNo=44&Theme=Læring.&Title=Sådan%20bliver%20vi%20klogere>. Interview i Fagbladet Folkeskolen, nr. 44, 2003.
- Knoop, H. H. & Gardner, H. (1998/2001). *Good Work in a Complex World*. Cambridge, Mass.: Harvard University. Online at <http://pzweb.harvard.edu/eBookstore/PDFs/GoodWork7.pdf>
- Knoop, H. H. (2003). *Hvad er almindelse? – om kultiveret natur og naturlig kultur*. Tidsskriftet Uddannelse, Undervisningsministeriet, nr. 4 maj. Findes online på: <http://udd.uvm.dk/200305/udd200305-02.htm?menuid=4515>
- Knoop, H. H. (2002). *Børns indflydelse og møde med magt*. Artikel i: Knoop, H. H. (red.) & Andersen, P. Ø. *Børns liv og læreprocesser i det moderne samfund*. Billesø & Baltzer.
- \*Knoop, H. H. (2002). *Børns liv og læreprocesser*. Artikel i: Andersen, P. Ø. & Knoop, H. H. (red.) *Børns liv og læreprocesser i det moderne samfund*. Billesø & Baltzer.
- Knoop, H. H. (2002). *Børn og maskiner*. Artikel i: Andersen, P. Ø. & Knoop, H. H. (red) *Børns liv og læreprocesser i det moderne samfund*. Billesø & Baltzer.
- Knoop, H. H. (2003). *Computerspil – et stærkt pædagogisk potentiale med alvorlige risici*. Tidsskriftet Kognition og Pædagogik, 13. årgang nr. 47. <http://www.spilpolitik.dk/pix/knoop.pdf>
- Knoop, H. H. (2003). *Computerspil – sag for journalister*. Publiceret i det elektroniske medietidsskrift eJour 7: <http://www.djh.dk/ejour/0203/22Computerspil.htmlKnoop>
- Knoop, H. H. (2000). *En harmonisk kommune er kompleks – om balancen mellem individ og fællesskab*. Publiceret på Internettet via Undervisningsministeriet, TESS / HIKOSA på [www.tess.dk/hikosa/kursus/kommunalt/artikelhhk.htm](http://www.tess.dk/hikosa/kursus/kommunalt/artikelhhk.htm).
- Knoop, H. H. (2001). *Journalistik på kanten af chaos*. Publiceret i det elektroniske medietidsskrift eJour 7 på adressen: [www.djh.dk/ejour/sep07/07JournalistikP.html](http://www.djh.dk/ejour/sep07/07JournalistikP.html) Også publiceret i: Kruse, H. N. *Journalistik på nettet*. AJOUR, 2001.
- \*Knoop, H. H. (2002). *Leg, læring og kreativitet – hvorfor glade børn lærer mere*. København: Aschehoug.  
[http://www.paedagogiskboegklub.dk/boeger/leg\\_laering\\_og\\_kreativitet.html](http://www.paedagogiskboegklub.dk/boeger/leg_laering_og_kreativitet.html)
- \*Knoop, H. H. (2001). *Livslang læring – menneskeret eller politisk krav*. Tidsskriftet Uddannelse, Undervisningsministeriet, nr. 9, november. Findes online på: <http://udd.uvm.dk/200109/udd200109-02.htm?menuid=4515>
- Knoop, H. H. (2004). *Om kunsten at debattere natur, intelligens og pædagogik*. København: Kognition og Pædagogik nr. 51.
- \*Knoop, H. H. (2004). *Om kunsten at finde flow i en verden, der ofte forhindrer det*. København: Kognition og Pædagogik nr. 52.
- \*Knoop, H. H. (2004). *På tærsklen til det virtuelle liv – psykologiske og pædagogiske aspekter af den digitale teknologi*. København: Pædagogisk Psykologisk Rådgivning.
- Knoop, H. H. (Ed.) (2004). *Children, Play, and Time – Essays on the Art of Transforming Stress to Joyful Challenges*. Copenhagen: Danish University of Education Press.
- Knoop, H. H. (2002). *Play, Learning & Creativity – Why Happy Children are Better Learners*. Copenhagen: Aschehoug.