



MENTALISERING I SKOLEN

Forfatter: **Janne Østergaard Hagelquist og Sarah Long Johnsson**
Forlag: **Hans Reitzels Forlag**
300 sider — 450 kroner

Vil du være dygtig til at se bag om adfærd – hos dine medarbejdere, hos dine elever eller hos dig selv – så er bogen relevant for dig.

Bogen giver en letlæst indflyvning til begrebet mentalisering, som er evnen til at forstå egen og andres adfærd ud fra mentale tilstande, det vil sige følelser, behov, mål, grunde med videre. At se sig selv udefra og andre indefra, populært sagt.

I en skoleverden med tusindvis af interaktioner dagligt mellem både børn og voksne og en stigning i andelen af elever med udadreagerende adfærd særligt i indskoling har bogen virkelig noget at byde på. Som fagprofessionel står det hurtigt klart, at mentalisering er grundlaget for at udvikle meningsfulde og vedvarende forhold til andre mennesker, da evnen sætter os i stand til at forstå os selv og vores handlinger samt regulere vores følelser.

Bogen tilbyder konkrete modeller til arbejdet med mentalisering i skolen for alle børn og unge, som styrker inkluderende fællesskaber og gruppedynamikker samt skaber parathed og tillid til læring for eleverne. Prøv for eksempel følelsesdetektivlegen, klassens våbenskjold eller kulturændring – skab nye normer og værdier hos eleverne.

Tykke bøger kan virke skræmmende i en travl hverdag, men halvdelen af denne bog er konkrete værktøjer og modeller til at omsætte det læste til handling. Du kan derfor skabe en mentaliseringspraksis i direkte forlængelse af at have læst bogen.

Evnen til at mentalisere kan være udfordret særligt hos sårbare, omsorgssvigtede og traumatiserede børn og unge. Bogen giver derfor også konkrete bud på modeller, for eksempel STORM-modellen, til at skabe et overblik over, hvor der skal sættes ind for at skabe et trygt og godt læringsmiljø, hvor eleven udvikler sig fagligt og kan opbygge evner. Prøv også triggeranalysen, følelseskompasset eller volumenknappen til at regulere følelser.

CARINA TERMANSEN

Politisk konsulent, Skolelederforeningen



FACILITATE (spil)

Spiludvikler: **Iben Frithiof Kristoffersen og Mette Frithiof Wybrandt**
Spillere: **2-8 spillere**
Anslået spilletid: **1-2 time**
9.000 kroner + moms

Facilitate er et spil om optimering af alle former for mødeaktivitet. Formålet med spillet er optimering af møder, og spillet lever i den grad op til sin egen målsætning. Facilitate er et dialogbaseret brædspil, hvor deltagerne samarbejder mod et fælles mål. Undervejs laves der et beslutningsreferat, som efterfølgende kan medbringes til førstkomende møde.

I spillet bliver deltagerne udfordret til en dialog om, hvordan man kan få mere energifyldte og produktive møder. Der er en tydelig rød tråd fra spillets navn Facilitate over til handlingen; at facilitere en struktureret og ligeværdig dialog, der gør det lettere for mennesker at optimere samarbejdet om mødeafholdelse. Tankegangen om Flow-teorien har optimale betingelser i spillet, hvor alle kommer til at føle engagement og motivation for i fællesskab at skabe de bedste rammer for fremtidig mødeaktivitet i organisationen.

For at få den mest reelle og virkelighedsnære fornemmelse af spillet Facilitate har jeg afprøvet spillet før anmeldelsen. Oplevelsen er fra start til slut meget positiv. Reglerne er så enkle, at man kan læse dem op på fem minutter og gå direkte i gang. Spillet er både udviklende og spændende, og det giver nogle rigtig gode dialoger. Da reglerne foreskriver, at alle skal høres, lærer deltagerne hinanden at kende på et helt andet plan. Oplever man ikke psykologisk tryghed i organisationen i forvejen, er der rig mulighed for at spille sig til psykologisk tryghed. Taletiden styres af et timeglas med enten et eller fem minutter. Det gør, at alle deltagerne føler sig set og hørt. Der er ingen rigtige svar. Alle muligheder for nytænkning er til stede.

Det særlige ved Facilitate er, at du forventningsafstemmer løbende, og igennem de en til to timer, spillet varer, kommer du tættere på den psykologiske tryghed, der er nødt til at være i et mødefællesskab. Det vil give rigtig god mening at tage spillet frem mindst en til to gange om året og så arrangere en spilledag, hvor alle plan i organisationen evalueres og optimeres i forhold til at skabe de allerbedste rammer for en produktiv organisation.

Skulle der komme en generation 2.0, kan ønsket om et gult kort med skriften "psykologisk tryghed" være ønskelig.

Udbytte

- God stemning og god energi
- Fællesskabsfølelse – vi laver ændringerne sammen
- Bedre forståelse for hinanden
- Styrkelse af psykologisk tryghed
- Styrk samarbejdet og kendskabet til nye medarbejdere i organisationen

Målgruppe

- Personer, der afholder faste møder
- Leder og projektgrupper
- Afdelinger og teams

DORTE STANGHOLM

Viceskoleleder på Brørupskolen og daglig leder på Holmeå Børnecenter, Vejen