

Computerspil ændrer lærerrollen



Gennem de senere år har der været en støt voksende opmærksomhed på computerspil som legitime og kvalificerede redskaber i børn og unges læringsprocesser, også i folkeskolen. Det er en positiv udvikling, for computerspil har meget at tilbyde og bør medtænkes som et stærkt supplement til mere traditionelle undervisningsmetoder.

Samtidig er det imidlertid nødvendigt at erkende, at tidligere tiders optimistiske opfattelse af computerspil som en nem genvej til læring er noget forsimplet. Tværtimod vil mange lærere formentlig opleve det som en svær og krævende opgave at gøre brug af computerspil i undervisningen. Det bør imidlertid ikke føre til, at man afstår fra at bringe computerspil ind i klasseværelset, det bør blot anspore til visse erkendelser og overvejelser. Det er netop en række af disse nødvendige overvejelser, denne artikel præsenterer.

Af

Mathias Poulsen

Forberedelse

Et undervisningsforløb med udgangspunkt i computerspil vil sjældent betyde mindre eller nemmere forberedelse. Computerspil skal ikke inddrages som en nem måde at få afviklet et antal undervisningstimer, men som en læringsressource der stiller krav til læreren på lige fod med mere traditionelle forløb. Det er en forudsætning, at man som lærer har spillet det pågældende spil, men også at man har reflekteret over, hvordan spillet kædes sammen med den øvrige undervisning og evt. relaterede problemstillinger uden for skolen. Alle de spørgsmål man som lærer stiller sig selv, når man forbereder et undervisningsforløb, skal man principielt også stille, når forløbet centrerer omkring et computerspil.

Et mere diffust element i forberedelsesfasen er, at man som lærer må indstille sig på og acceptere, at man vil være mange elever underlegen på de teknisk-instrumentelle områder. Elevernes overlegne it-

og spillkompetencer bør dog ikke opfattes som en trussel mod ens faglige integritet, men som en ressource der skal værdsættes og involveres. Det kan forekomme intimiderende, når man som lærer bevæger sig ud på usikker grund, alt imens de fleste elever behændigt vil agere på hjemmebane. Man kan imidlertid være ganske sikker på, at eleverne med glæde og engagement vil bidrage med deres kunnen og viden og medvirke til at sikre, at eventuelle vanskeligheder i forløbet afhjælpes. Alene det at elevernes ofte underkendte "spil-kompetencer" pludselig anerkendes som relevant og nyttig "skoleviden" vil garanteret skabe begejstring, ligesom det i mange tilfælde øger elevernes tro på egne evner. Desuden må man ikke glemme, at man som lærer kan tilegne sig enorme mængder viden, når eleverne får lov at udfolde deres indsigt på et område, der ofte interesserer dem mere, end mange af de øvrige ting der foregår i skolen.

Præsentation af spillet

Man har i mange tilfælde taget det for givet, at elever i højere grad vil være motiveret for at engagere sig fagligt, når computerspil inddrages. Det er langt fra altid tilfældet og ofte ser eleverne slet ikke computerspil som egentlige kilder til læring, hvorfor de i mange konkrete situationer ser det som en risiko, at "man" ikke vil arbejde seriøst med spillet:

[Det kan være et problem] at folk tager det useriøst og kun gør det for spillets skyld (dreng, 9.klasse).





Det bliver derfor lærerens opgave på et tidligt tidspunkt at iscenesætte spillet som andet og mere end underholdning, eller som en lærer udtrykker det i forbindelse med et konkret projekt:

Det ville være meget vigtigt for læreren at komme med et godt oplæg og fortælle dem, at de ikke skal forvente, at de bare skal sidde og hygge sig her, men at de skal lære noget - og lave en god motivation, det ville være vigtigt, for ikke at falde i det hul, med at de forventer, at de bare skal lege (lærer, 9.klasse).

Præsentationen af spillet ligger på denne vis i umiddelbar forlængelse af den forudgående forberedelse. Jo mere man føler sig "hjemme" i spillet og jo mere man har overvejet dets placering

i relation til det øvrige pensum og dets eventuelle samfundsmæssige relevans, jo nemmere vil det være at gøre spillet til en naturlig – og legitim – del af undervisningen på linje med bøger, film og hvad der ellers indgår i hverdagen.

Det kan være fordelagtigt at lade eleverne tage notater eller føre logbog, som kan støtte deres erindring i det videre arbejde. En logbog kan samtidig fungere som et refleksionsredskab, hvor eleverne i processen med at omsætte erfaringer fra spillet til nedskrevne formuleringer motiveres til at reflektere yderligere over spillet. Der kan dog være interessante situationer fra spillet, som ikke på hensigtsmæssig vis lader sig beskrive med ord. Man kan derfor opfordre eleverne til at supplere deres beskrivelser med relevante screen shots eller screen dumps fra spillet, så de visuelt kan illustrere udvalgte situationer. Til dette formål kan det ganske udmærkede og ganske gratis program Fraps installeres på de anvendte computere. Man skal være opmærksom på reglerne om ophavsretsbeskyttelse, men så længe der udelukkende er tale om brug i undervisningssammenhæng vil det næppe volde problemer.

En ny rolle i klassen

Når man som lærer er forberedt og har introduceret spillet, vil man muligvis have vanskeligt ved at finde sin plads i denne nye undervisningssituation. Eleverne vil i mange tilfælde være i stand til at spille spillet på egen hånd, hvorfor man som lærer kan føle sig overflødiggjort:

Det gjorde jo ikke noget, så gik jeg rundt og ryddede lidt op; jeg har ryddet meget op! Men altså, det er jo fordi det er uvant at have så langt et forløb, hvor man ikke skal stå og styre og samle op og sådan.

Det skal dog stå klart, at oprydning i det konkrete tilfælde hurtigt viste sig at være en noget u hensigtsmæssig arbejdsopgave. Selvom eleverne formår at spille spillet uden lærerens assistance, er dette langt fra ensbetydende med, at eleverne også er i stand til at reflektere og reflektere kritisk over spillet. På trods af, at gode spil forudsætter læring, kan det være endog særdeles nyttigt at man som lærer hele tiden understøtter denne læring. Det er nødvendigt at følge med i de enkelte elever eller grupper arbejder med spillet og løbende stille de spørgsmål, som mange elever vil undgå eller kun arbejde overfladisk med. I det følgende forholder en gruppe sig kritisk til læringspotentialet i spillet "Global Conflicts: Palestine", hvorfor læreren anskueliggør en række af de problemstillinger, som spillet præsenterer:

Jeg kan bare ikke se, hvad jeg skulle have lært endnu, så'n rigtig, af spillet, hvad der angår samfundsfag, udover at der er så'n en kæmpe konflikt. (Dreng, 9.klasse)

Altså, der i den første, synes i ikke i prøver at sætte jer ind i den der konflikt? Hvor hårdt skal man fare frem, når man ved, at der er en masse terrorister i befolkningen? Og ham der Khaled, er han nu skyldig eller ej? Synes i ikke man prøver at overveje det? (Lærer)

Men synes i ikke, at man overvejer det der med, hvilke rettigheder skal sådan nogle fanger have. Skal man have lov at torturere dem, fx? (Lærer)

Nej, for de vidste jo ikke 100% at det var ham, der gjorde det. (Pige, 9.klasse)

Denne aktive rolle, hvor man som lærer løbende udfordrer eleverne i deres arbejde med spillet, er af stor betydning for det samlede læringsudbytte. Enhver frygt for, at man bliver overflødiggjort af computerspillets indtog i klasseværelset er derfor helt ubegrundet. Der er blot tale om en revision af lærerrollen i retning af det, som hos Trilling & Hood kaldes "Teacher-as-facilitator, guide, consultant". I stedet for den mere ensrettede "lærer-til-klasse" kommunikation, indgår man i disse situationer som en slags "læringskonsulent" i en gensidig dialog med eleverne. Det vil i de fleste tilfælde være tydeligt, at på trods af elevernes tekniske overlegenhed, ligger man som lærer inde med en markant større faglig indsigt som skal aktiveres i relation til spillet for at bringe spiloplevelsen op på et højere refleksivt niveau.

Opsamling og fælles perspektivering

I de fleste forløb vil man formentlig arbejde med forskellige former for opsamling og perspektivering. Det kan være mellem missioner eller når spillet er slut, hvis der er tale om kortere spilforløb. Her opstår en anden situation, hvor man som lærer kan indlede diskussioner på klassen med udgangspunkt i konkrete situationer fra spillet. Er nogle elever eller grupper stødt på særligt interessante problemstillinger, kan det være en fordel at give plads til en diskussion af disse. I det hele taget bør man på dette tidspunkt bestræbe sig på at placere spillet i et større perspektiv, så spillets læringsindhold

ekspliciteres for eleverne. Hvilke hovedpointer kan udledes af spillet og hvordan står disse i forhold til den øvrige undervisning inden for samme område? Denne erkendelse kan man arbejde sig hen imod gennem dialog med eleverne, der på denne vis bliver "tvunget" til at reflektere yderligere over spillet. Endelig bør man overveje mulighederne for at trække paralleller til situationer uden for skolen, hvor de samme eller lignende problemstillinger kan kaldes frem. Det vil være mere oplagt ved nogle spil end ved andre, men det vil ofte skabe en endnu større forståelse og dybere indsigt hos eleverne, hvis spillet kan relateres til situationer, der betyder noget for dem og samfundet – uden for skolen.

