

Computerspil i undervisningen – nu med hjælp fra EMU'en!

Af Ella Myhring, skolebibliotekar på Højby Skole, Odense kommune

“Eleverne vil forvente, at det, de beskæftiger sig med udenfor skolen, har interesse i skolen, og fremtidens lærer udnytter computerspil konstruktivt”

Udtalelsen kommer fra Morten Søby, forskningsleder ved ITU i Oslo, i et oplæg om fremtidens skole på konferencen "Web 2.0 og digitale kompetencer" den 15. april i Vejle. Danmarks Skolebibliotekarer var medarrangører af konferencen. Men fremtidens skole er ikke noget, der kommer af sig selv engang med tiden. Fremtidens skole er i fuld gang med os, der er i skolen NU. Derfor kan vi heller ikke vende ryggen til computerspillene, og heldigvis er der også mange skolebibliotekarer, der har blikket rettet mod genren og en del har allerede deltaget i temadage og kurser med computerspil på programmet. Men alle skolebibliotekarer burde have muligheden for at komme ud og blive inspireret. Hvis computerspil skal have en chance i skolen, skal læringscentret nemlig gå foran, formidle undervisningsmaterialer og headhunte de lærere, som skal være med til at sætte udviklingen i gang på skolerne.

"I computerspil tilegner spillerne sig komplicerede kundskaber gennem erfaring – ikke gennem brugsanvisninger"

Sådan sagde James Paul Gee, professor i litteratur ved Arizona State University, på en ITU-konference 2006 i Oslo. Han sagde også: "Good commercial games are built on sound learning principles" og "Game techno-



logies hold out great promise, beyond entertainment, for building new learning systems for serious purposes in and out of school". James Paul Gee uddyber sine teorier i bogen "What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy". En af konklusionerne her er, at læring ikke kommer fra spillene i sig selv, men at spillene er eksempler på, hvordan man driver god læring. Spillere – og elever – lærer ved selvaktivitet, og computerspil udgør motiverende læring, fordi man som spiller i mange tilfælde bliver en del af handlingen og kan påvirke den ved kreativ manipulation gennem spillet. Den erfaring bør vi udnytte i skolen, mener James Paul Gee.

"Engagementet er der i forvejen hos de fleste, når mediet hedder computerspil, så der vil være gode muligheder for at lære eleverne noget"

En elev i 8. klasse gav dette svar, da eleverne efter et undervisnings-

forløb med spil blev spurgt, om de mente, at man kunne lære noget af at arbejde med spil i skolen. På Højby Skole har vi gjort erfaringer med at bruge computerspil i kreative skriveforløb. Vi har arbejdet i fagene dansk og engelsk med at lade eleverne skrive fabulerende historier med illustrationer fra spillene, og vi har ladet eleverne skrive Walk Throughs (en slags brugsanvisning) til spillene. Hver gang forbløffes vi over, hvor motiverede eleverne er, og i de efterfølgende evalueringer giver eleverne udtryk for engagement i forløbene og succesoplevelse i forhold til deres produkter. Især elever, som ellers ikke er glade for at udtrykke sig skriftligt, får et fagligt løft i disse skriveforløb.

Kun hver fjerde forælder har besøgt de online spil (og andre virtuelle verdener), som børnene ellers bruger timer på. Resten af forældrene har kun hørt om dem (49 procent) eller kender dem slet ikke (16 procent).

Det viser en ny undersøgelse fra Forbrugerstyrelsen, som Fyens Stiftstidende refererer til i artiklen "Børn er ubevogtede på nettet" (26.08.2008). Artiklen kommenteres af Ning de Coninck-Smith, historiker med speciale i barndom, Danmarks Pædagogiske Universitet. Ning siger: "Det er bekymrende, at mennesker ikke aner et klap om, hvad deres unger har gang i". Kan vi som skole vende ryggen til problematikken og overlade ansvaret til forældrene? Nej, vel! Skolen må forpligte sig på at komme eleverne til undsætning og være med til at ruste dem til at færdes i den medieverden, der er en del af deres hverdag. Især når det gælder computerspil, som optager en stor del af mange elevers fritid. Underviserne bør sætte sig ind i, hvad computerspil er, erkende, at de spiller en rolle ved elevernes identitetsdannelse og diskutere spillene med eleverne i skolen. Og det skal gerne ske, inden nogen finder på at lave en undersøgelse som den i overskriften nævnte, men med lærere som målgruppe!

Computer- og konsolspil rangerer blandt de mest populære almindelige fritidsaktiviteter for danskerne, og næsten halvdelen af alle de adspurgte personer i rapporten "Gamere i Europa 2008" spiller 6-14 timer om ugen.

Kunne man forestille sig, at computerspil er leg udelukkende for børn, at de holder op med at spille, når de bliver ældre og får andre interesser, og at skolen som følge heraf ikke behøver at tage børns spil alvorligt? Svaret må være NEJ! Rapporten om europæernes computerspilsvaner "Gamere i Europa 2008" viser, at computerspil ikke længere er begrænset til det yngre publikum. Op imod en tredjedel af de aktive computerspillere er over 30 år, og danskerne bruger næsten lige så meget tid på at spille computerspil som på at se tv eller omgås familie og



venner. Set i det lys, må konklusionen være, at kompetent brug af medier, herunder også computerspil, må og skal have en plads i skolen.

"Scener, der ville være en kliché på film, bliver næsten ubærligt skræmmende, når man selv er hovedpersonen"

Så voldsomt kan en spiller blive påvirket af et nyudkommet japansk computerspil "Siren Blood Curse", ifølge spil anmelder på Fyens Stiftstidende, Søren Bang Hansen. Selv om både dette og mange andre spil er mærkede 18+, købes og spilles de alligevel i rå mængder af eleverne i folkeskolen. Mick på 11 år og elev i 5. klasse, fortæller, at han sammen med sin mor for nylig har købt et computerspil, som er mærket 18+. Han kendte ikke spillet i forvejen, men blev fristet af et spændende cover. Mick fortæller videre, at han er blevet meget skræmt af spillet. "Det er fordi, du er med inde i spillet. Hvis du åbner en dør til den forkerte side, springer der pludselig en zombie eller en dræberhund op i hovedet på dig. Jeg kan vågne om natten, og så SKAL jeg bare på WC. Når jeg har spillet, tør jeg ikke gå uden for hele dagen. Jeg er bange for, at der står noget bag ved træerne, selv om jeg godt ved, at det kun er i spillet. Men nu tør jeg heller ikke spille det mere". Mick er et skoleeksempel på en elev, der har brug for at få bearbejdet sine spiloplevelser. Er klassen ikke et perfekt forum for en pædagogisk tilrettelagt debat af spiloplevelser og læreren en oplagt iscenesætter?

".. må vi uden røde kinder erkende, at vi altså ikke gennemfører alle spil, vi anmelder..."

skriver Morten Skovgaard, chefredaktør på pcplayer i sin leder 09/2008. Undervisere læser tekster til ende, før de benytter dem i undervisningen. Naturligvis. Kan vi undervise i og med et computerspil, som vi ikke har spillet til ende? Ja, det bliver vi faktisk nødt til. Som Morten Skovgaard også fortæller i sin leder, er der stor forskel på "lukkede" medier som bøger og film og åbne, ikke-lineære spil. De sidste lader sig simpelthen ikke spille til ende, da handlingen baserer sig på spillerens

Carsten Jessen, lektor i mediepædagogik og forsker DPU

"Det forekommer muligvis stærkt provokerende at opfordre til, at folkeskolens elever spiller online i undervisningen, men hvis man anerkender betydningen af virtuelle kompetencer for elevernes fremtid, så er det vanskeligt at få øje på bedre læringsmiljøer." (Folkeskolen, nr. 35, 2003)

Bo Kampmann Walther, lektor, Center for Medievidenskab, SDU

"For nu at sige det ligeud, så vil jeg hellere have, at mine børn undervises af en ildsjæl, der med rørende kiksethed farer vild i "Doom 3"s kinkelkroge, end af en udbrændt tændstik, som for 117. gang spejler sig og eleverne i "Løgneren"s utidsvarende ømareridt" "Computerspil er dannelse", (Politiken 24.03.2004)

interaktion og derfor vil udvikle sig forskelligt fra gang til gang. Disse spil har ingen ende. En sammenligning af de forskellige medier rummer stof til et oplagt tema for danskundervisningen, også selv om vi som lærere ikke har spillet så meget, som vi har læst. Her kan eleverne helt sikkert supplere vores viden, mens den pædagogiske tilrettelæggelse er vores spidskompetence.

"... de gode computerspil vil virkelig kunne berige undervisningen, hvis vi blot formår at integrere faglighed, selvaktivitet og oplevelse i dem..."

Citatets ophav er Hans Henrik Knoop, lektor i pædagogisk psykologi på DPU/Aarhus Universitet og forskningsdirektør i Universe Research Lab (Artikel om flow-pædagogik i Folkeskolen 26.02.2004). Det er en kæmpe udfordring for skolen at integrere spilmediet i undervisningen, og alle interessenter er nødt til at stå sammen om at løfte opgaven. Der pågår allerede et stort og målrettet arbejde



mange steder, som alle skolebibliotekarer bør stifte bekendtskab med.. UNI-C har iværksat et pilotprojekt med deltagelse af foreløbig 3 skoler, som afprøver potentialerne i Mission Maker, et program til produktion af computerspil. På EMU'en har vi netop fået en lærer- og en elevindgang til informations- og undervisningsmateriale om computerspil (se links). Der blogges om computerspil i undervisningen, ligeledes på EMU'en (se links). På Uddannelsesforum 2008 er programsat fagligt oplæg og work-shop om computerspil (se links). Alle skoler med SkoleIntra får med næste opdatering, forventeligt i efteråret, to grydeklare

elevarbejdsrum om computerspil til henholdsvis dansk og engelsk, som kan importeres i ElevIntra med et klik.

CFU'erne og de faglige foreninger skal opslå kurser og arrangere temadage. Nogle har allerede gjort det, men der må flere til. Fællessamlingerne må købe materialer og spil, som skolerne kan låne. Skolelederne skal bakke initiativerne op. Men der er brug for, at vi som skolebibliotekarerne også selv presser på, så vi kan blive klædt på til at påtage os denne store og nye formidlingsopgave.

Links

Lærersider om computerspil på EMU'en <http://tinyurl.com/5w3oxu>
 Eleversider om computerspil på EMU'en <http://tinyurl.com/65ozkl>
 Uddannelsesforum <http://tinyurl.com/6gvp5b>
 Blog om computerspil i undervisningen <http://tinyurl.com/5e6snz>

Kommende kurser og konferencer

Carsten Carlsen	2008.09.23	Computerspil i undervisningen	CFU Skive
Ella Myhring Simon Egenfeldt Nielsen	2008.11.04	Oplæg og debat om spil & læring	Uddannelsesforum 2008, Odense
Ella Myhring	2008.11.05	Work-shop med computerspil	Uddannelsesforum 2008, Odense
Ella Myhring	2008.11.17	Computerspil og engelsk	Pædagogisk Central, Nord-sjælland
Ella Myhring	2009.01.29	Computerspil i undervisningen	CFU Odense
Ella Myhring	2009.10.28	Computerspil i indskolingen	Slagelse CFU
Ella Myhring	2009.12.07	Computerspil på mellemtrinnet	Slagelse CFU