



Højby Skole og Høng Kommuneskole
ENIS-skoler



Af Ella Myhring, ella.myhring@skolekom.dk, skolebibliotekar, Højby Skole.

Computerspil i undervisningen – skolebiblioteket og formidlerrollen.

Overalt – men ikke i skolen!

Enhver skolebibliotekars drøm er dette spørgsmål fra en lærer: ”Jeg vil gerne i gang med et novelleforløb. Kan du ikke lige hjælpe mig med lidt materialer og idéer?” Men prøv at skifte ”novelle” ud med ”computerspil”, og pludselig står vi med skolebibliotekarens skrækszenarium. Computerspil findes over alt: som bandereklamer på fodboldstadion, som mange børns foretrukne fritidsbeskæftigelse, som forskningstema, til udlån på folkebibliotekerne, som universitetsuddannelse, på flere partiers finanslovsforslag 2006 (støtte til udvikling af computerspil), i læseplanen for faget dansk i Dansk Faghefte (Fælles Mål), computerspilanmeldere taler om spilklassikere og computerspillets guldalder. Ikke desto mindre er computerspillet nærmest ikke-eksisterende i skolen og de institutioner, der uddanner og videreuddanner lærere. Det er der al mulig grund til at lave om på, og hvem andre end skolebibliotekaren skulle påtage sig opgaven?

Hvorfor skal vi inddrage computerspil i undervisningen?

Computerspil har et kæmpestort motivationspotential. For nogle elever kan et computerspil være igangsættende for faglige læreprocesser i mange fag, f.eks. dansk, engelsk, samfundsfag og billedkunst. Hvis vi ikke kan/vil kommunikere med eleverne om deres foretrukne fritidsbeskæftigelse, vil vi opleve en voksende afstand mellem skolen og fritiden med en uddybet motivationskløft til følge.

Computerspillet udgør i dag elevernes primære dannelseshorisont. Derfor bør skolen gå aktivt ind i de dannelsesprocesser, der foregår, når børnene spiller. Skolen har et medansvar for at opøve elevernes analytiske kompetencer, deres evne til at skelne, evne til at vurdere virkelighedsreferencen og evne til at foretage bevidste valg. Eleverne skal erhverve et tolkningsredskab, så de kan bearbejde indtryk, foretage risikovurdering og være i stand til at reflektere. Alt dette kræver pædagogisk tilrettelæggelse, og det er vores kompetenceområde, selv om vi måske ikke er så øvede spillere, så lad os da tage computerspillet ind i skolen som en genre på linie med alle mulige andre genrer.

Hvad skal der til for at komme i gang?

Lad os bare indrømme det: vi lærere er ikke spillere! De fleste af os foretrækker at læse en bog eller se en film. Men for at kunne forstå, hvad der foregår omkring et computerspil, er det nødvendigt, at vi i hvert fald *prøver* at spille. Derfor skal skolebiblioteket stille spil og computer (eller spillekonsol) til rådighed, så alle lærere får en chance for at snuse til mediet.

Dernæst får læreren brug for nogle idéer til og eksempler på, hvordan spillene kan inddrages i undervisningen. Her bør skolebiblioteket/it-vejledningen også spille en aktiv rolle ved f.eks. afholdelse af work-shops.

Endvidere er der behov for velegnet soft- og hardware, og her vil det være en oplagt opgave for amtscentrene at stille udlånsmateriale til rådighed.

Endelig skal vi huske, at valid information til forældrene er et must, før man går i gang med et computerspilsforløb. Der er god hjælp at hente på Medierådets hjemmeside, bl.a. til afholdelse af forældremøde om spil. I mange tilfælde vil skolebibliotekaren også ved forældremødet kunne være en god støtte med sin ekspertise. Man skal være forberedt på, at mange forældre er bekymrede for deres børns spilvaner og gerne vil diskutere emner som spilafhængighed og vold i computerspil.

Computerspil udfordrer lærerrollen!

Indtil nu har underviserens rolle bl.a. haft følgende karakteristika: monopol på at vide, hvad der er godt for børn at lære, og hvordan de skal lære det samt tilbundsående kendskab til stoffet og mulighed for en minutiøs planlægning af formidlingen, som plejer at foregå fra lærer til elev. Når børn spiller computerspil i deres fritid, finder de imidlertid selv ud af, hvad de har brug for at lære, og så gør de det uden at konsultere de voksne, som jo i de fleste tilfælde heller ikke kan hjælpe dem. Børn er rigtigt gode til at lære af hinanden, og de deltager i virtuelle fællesskaber, hvis eksistens er ukendt for mange voksne.

Når vi inddrager computerspil i undervisningen, bliver børn til medskabere af processen, og vi er ikke længere i stand til at "styre" forløbet, som vi plejer. Vi kan heller ikke forberede os ved at tilegne os et computerspil, som vi tilegner os en skreven tekst. Et spil er i mange tilfælde et interaktivt medie, der kan udvikle sig på mange måder afhængigt af, hvilke valg spilleren træffer undervejs.

Det allersværeste for os som undervisere er nok at acceptere, at eleverne er langt bedre til at håndtere spilfærdighederne end vi selv. Vi skal holde fast i det, som vi er gode til, nemlig den pædagogiske tilrettelæggelse, og så ellers nyde de sidegevinster, der er ved at lade eleverne være eksperterne på det spilletekniske område. Det er en fantastisk succesoplevelse for en elev at få lov til at demonstrere sine spilfærdigheder eller at videregive sin viden om computerspil. At lade en elev hjælpe kammeraterne, giver eleven selvtillid og læreren tid til at tage sig af andre opgaver.

Hvordan gør vi i praksis?

På Højby Skole i Odense har vi sammen med partnerskole, Høng Kommuneskole, efterhånden været igennem mange undervisningsforløb med computerspil. Vi har benyttet os af både gratis netspil og kommercielle spil, som vi har lånt hos spilproducenterne, eller som eleverne har medbragt.

Computerspilsforløb er forankret i skolebibliotekets læseplan og tilbydes på 6. klassetrin. Desuden afvikles hen over året på eksperimentel bases mere spontane forløb med henblik på erfaringsopsamling. Forløbene er bygget over et skelet, som vi efterhånden synes virker rigtigt godt. Indholdet besluttet i samråd med læreteamet på årgangen og tager udgangspunkt i klassens årsplaner for fagene. Skolebibliotekaren indkalder til og deltager i forberedende og evaluerende møde med lærerne samt i det antal timer i klassen, der er behov for. Skolebibliotekaren skriver dagsorden til og referat mødet. Undervisningen foregår typisk i forløb á 20 timer, og der byttes

rundt på lærernes timer, så timerne kan afvikles indenfor en uge med én lærer som gennemgående figur. Måske mangler eleverne nogle forkundskaber på it-området, og her hjælper skolebibliotekaren ved at gå med i klassen nogle timer i ugen før forløbet.

Et typisk møde om computerspilsforløb indeholder:

- Valg af indhold/tema/emne (f.eks. middelalder, person- og miljøbeskrivelse, fantasy, novellen som genre, computerspilsanalyse, mobning)
- Opstilling af it og fagfaglige mål
- Valg af spil
- Valg af produkt (illustreret novelle, præsentation i PowerPoint, rollespil...)
- Skitsering af forløbet
- Valg af evalueringsform
- Information af forældre

Et typisk undervisningsforløb (den fagfaglige undervisning er gået forud) indeholder:

- Eleverne spilles i 2 lektioner
- Eleverne finder billeder (personer, rekvisitter, baggrunde, scenarier) i spillet til deres produkt og tager screen-shots
- Eleverne skaber deres produkt – vender i denne fase hyppigt tilbage til spillet for at hente nye billeder
- Produkterne præsenteres
- Elevevaluering

Links

[Medierådet](#)

[Højby Skole](#)

[Højby Biblioteksbutik](#)