Ægte død og ødelæggelse på biblioteket - Minecraft og historiske scenarier

– Refleksioner over motivation, didaktik og læringsfællesskaber i den åbne skole

Formålet med projekt *Minecraft - Ægte død og ødelæggelse* (2015-2016) var at undersøge og udvikle et forpligtende og tættere samarbejde mellem bibliotek, en lokal kulturinstitution, folkeskolen og dens faglige mål samt børn og unges fritidsliv. Desuden at skabe et tilbud, der dannede bro mellem skole og fritid ved at Biblioteket Sønderborg tilbød deres ekspertise i forhold til en varieret skoledag, bl.a. ved at inspirere de deltagende børn og lade dem møde, udforske og formidle kulturhistorien via digitale og analoge medier.

I projektet deltog der 4 klasser fra Ahlmannskolen og deres lærere fra 4. og 5. årgang

Projektets partnere var Museum Sønderjylland, Sønderborg Slot, Ahlmann-Skolen, Læsekonsulent ved Sønderborg Kommune Hanne Nogel, UC SYD-Udvikling og forskning og Biblioteket Sønderborg

**Manchet**

*Byg op og bryd ned. Minecraft tilbyder 3D genereret verdener, hvor der kan bygges, udforskes, samles, skabes og kæmpes. Det spilles i to modes, enten i ”Creative” eller ”Survival”. Spillet er desuden det mest sete spil på YouTube.*

*Artiklen vil diskutere og analysere, hvordan den motivation, der opleves i et fritidsbaseret spil og rum kan transformeres til et lærende og kreativt rum tilpasset den didaktiske situation. Artiklen vil desuden diskutere hvorledes den åbne skole i henhold til folkeskolereformen kan blive et vellykket projekt, når flere verdener mødes.*

**Indledning**

Formålet med denne artikel er at præsentere nogle didaktiske refleksioner over, hvordan man kan arbejde med computerspil i den åbne skole gennem samarbejde på tværs af institutioner.

Artiklen vil først rette fokus mod hvorfor og hvordan spil kan virke motiverende i undervisningen og bidrage til elevernes scenariekompetencer. Herefter hvordan samspillet mellem kultur, uddannelse og undervisning kræver viden om forforståelser og hvordan denne viden kan omdannes til konsensus.

Desuden vil der gennem eksempler fra et praksissamarbejde mellem Sønderborg bibliotek, Museum Sønderjylland - Sønderborg Slot, Ahlmannsskolen, Sønderborg Kommune og UC SYD, diskuteres, hvordan et fokus på det motiverende og kreative læringsrum kan være med til at styrke aktiviteter og læreprocesser i den åbne skole.

**På visit i Sønderborgs fortid**

Bomber flyver indover Sønderborg by. Først rammes Sønderborg Slot af bomber. Sidenhen går det hårdt udover den sydlige del af byen. Bombardementet rammer så hårdt at byen gøres ubeboelig, måske lige på nær den nordlige del. Befolkningen flygter under stor tumult og bringer kun de vigtigste ejendele med sig. De er ikke blevet varskoet på forhånd!

*“Ikke mit hus…*

*“heller ikke mit hus, tag rådhuset”*

*“mit hus overlever! Mit hus overlever!”*

Eleverne har brugt det meste af dagen på at bygge huse i Minecraft ud fra billeder af Sønderborg. Da de selv har været med til at bygge dem, er de også glade for dem. Derfor gør det lidt ondt, da bomber smadrer løs over byen.

Vi befinder os på Biblioteket Sønderborg en vinterdag i 2016. Skoleelever fra Ahlmannskolens 4. og. 5. Klasse er blevet inviteret indenfor til et forløb om 1864. Her er de i færd med at gennemløbe bombningen af Sønderborg d. 2 april 1864 i spillet Minecraft.

Stemningen i lokalet er aktionspræget og koncentreret. Alle elevers blikke er klinet til skærmen og klik på musen sker med stor hastighed. Vi er nået til slutningen af forløbet, hvor eleverne oplever at det, de har brugt timer på at bygge op, sprænges i stykker af en bomberegn. Eleverne arbejder sammen i grupper på 4-5 elever. De skiftes til at agere preussiske styrker i 1864 og bomber et andet hold, mens det andet hold som Sønderborgs civilbefolkning har til opgave at flygte og bringe så mange ejendele med sig fra de sønderskudte huse som muligt. De skal samle ejendelene i en fælles kiste på byens torv. Tingene tælles op til sidst. Tanken fra bibliotekets medarbejdere var, at eleverne både skulle prøve at være dem, der angreb dvs. krigen set fra preussernes side og dem, der flygter dvs. civilbefolkningen fra Sønderborg. På den måde skulle eleverne opleve deres bygninger gå tabt gennem spillet.

*“Hvorfor smadrer du den?”*

*“Fordi, der skal være en hvid streg”*

Eleverne har forinden arbejdet hårdt for at husene fik de rigtige detaljer. De har brugt kommunikation og dialog som den vigtigste vej til at besøge fortiden og bygget huse med inspiration fra dengang.

Undervejs i forløbet er eleverne blevet klædt på gennem korte faglige oplæg og spiltutorials, samtidig med at de selv har skullet præsentere deres arbejde, hvor de fik lejlighed til at vise deres bygninger og skins frem. De besøgende læreres engagement var her vigtigt i forhold til at skabe et motiveret og kreativt læringsrum. Sådan udtrykker projektleder Dorte Larsen fra Biblioteket Sønderborg. Eleverne var bedst klædt på, når lærere var gode til at koble til andre oplevelser eleverne havde haft og hvad de havde drøftet i klasseværelset forinden.

I forløbet fik eleverne således både et indblik i det fagfaglige mål og en idé om, hvordan huse, beklædning og krigen havde forløbet i 1864. Men også diskuteret og repeteret pointer under deres egne oplæg, eksempelvis om, hvad ting var lavet af dengang, hvordan bygninger så ud og hvilke erhverv, der fandtes i en by på den tid.

**Minecraft - Byg op og bryd ned**

Gert J.J. Biesta peger på, at det at undervise har en dobbeltfunktion, nemlig

*”at være forpligtet overfor rum såvel som hændelser, overfor både design og overskridelse af designet, til både at bygge op og bryde ned*” (Biesta, 2009)

På samme vis som undervisning kan man sige, at spillet Minecraft handler om at bygge op og bryde ned. Dvs. at berige et givent spilunivers ved at give rummet fylde og indhold på den ene side, men også turde at ødelægge det igen for at berige nye universer og spilleflader på den anden side.

For Gert J.J. Biesta er læring en reaktion på en udfordring eller forstyrrelse. Undervisningen er dermed ikke elevcentreret, men handlingscentreret. Derfor handler læring for ham om relation og reaktion i en kommunikativ handling. Vi bliver først til i verden ved at bringe vores egne “begyndelser” i spil gennem andres reaktioner på vores “begyndelser” og ved at lytte og vente på andres begyndelser. (Biesta, 2009) På den måde kan man sige, at scenariet som handling giver eleverne mulighed for at eksplicitere scenariets faglige værdi gennem deres fortolkning og æstetiske udtryk.

At arbejde med Minecraft og historiske scenarier handler derfor om at skabe i et kommunikativt handlingscentreret rum og om at skabe sammenhæng mellem fagmål, forforståelser og elevenes fantasi og fritidsuniverser. Thorkild Hanghøj, forsker i spildidaktik peger på, at denne ligning kun går op, hvis læringsmål tilpasses viden om spil og til situation og kontekst. (Hanghøj, Spilscenarier i undervisningen –præsentation af en didaktisk model, 2012) (Hanghøj, 2014) Nedenfor diskuteres dette i sammenhæng med at inddrage spil, scenarier og kulturinstitutioner i undervisningen i den åbne skole.

**Spil i undervisningen - et udfordrende felt**

Selvom bølgerne går højt i samfundsdebatten, om hvorvidt computerspil er skadelige eller lærerige for børn, peges der nogen grad i retning af at elementer i computerspil kan underbygge og styrke børns indlæring. (Jessen, 2014) Som en af de førende amerikanske spilforsker James Paul Gee skriver:

*”How do you get someone to Learn something, long, hard and Complex and yet enjoy it”* (Gee, 2007)

Eller som en af de deltagene lærer Irene Larsen, beskrev forløbet:

*“ Det man kan blive imponeret over, det er, at de (eleverne) kunne sidde I så mange timer og arbejde med det”*

* *”Så når der kom noget nyt, så var de straks parate.”*

Et andet eksempel på spil som læringsagent kommer fra egne rækker. En dag, hvor min datter og jeg fulgtes hjem fra hendes skole, havde vi en løs snak om oplevelser i skolen. Min datter fortæller, at de har haft om kroppen og hun bruger i samtalen spillets ”Clash of Clans” som kroppens allegori med henblik på at forklare kroppens funktioner.

*Så hvad er det inddragelse af spil i undervisningen giver mulighed for og hvad er det for en type af læring spil kan tilbyde?*

Der er ingen tvivl om, at man i læringssammenhænge både nationalt og internationalt har skævet til, hvad det er for et særligt læringspotentiale, der ligger i computerspil. Hvad det er for kræfter, der kan motivere børn og unge til i flere timer at være motiveret og fokuseret på at løse komplekse opgaver for at komme videre i spillet og så alligevel, at finde denne form for læring morsom. International forskning har således påvist, at spil har et læringspotentiale og er stærkt motiverende. Men overgangen til undervisningssituationen har vist sig ikke at være så ligetil. Balancegangen mellem motivationen ved at spille og det ønskede læringsmål, man har håbet, at motivationen gennem spillet ville have ført til, har vist sig at være svær at finde. (Jessen, Læringsspil og leg, 2008). Det har således været en didaktisk udfordring at finde det rette blandingsforhold mellem spilmål, spildesign, fagmål og læringsmål. Tilsvarende med en “oversættelse” af de kontekster eller domæner et spilscenarie er “behæftet” med (Hanghøj, 2012) (Hanghøj, 2014)

Thorkild Hanghøj illustrerer meget tydeligt dette dilemma i et studie om Minecraft i danskundervisningen, hvor elevernes forventninger og forkendskab til Minecraft støder imod lærerens intentioner. Dilemmaet opstår, da en dreng udtrykker sin frustration over hele setuppet med sætningen “man kan jo ikke overleve, når man ikke kan dø!”. Lærerne har valgt at opbygge en overlevelsesø i Minecraft-universet i Creative Mode, så eleverne ligesom Robinson Crusoe kan være med til at opbygge et minisamfund på øen. Problemet er, at “overlevelse” støder sammen med to forståelser, nemlig det danskfaglige narrativ, ”Robinsonaden” og spilfladen i Minecraft. Elevernes forforståelse af “overlevelse” hænger sammen med at spille Minecraft i Survivalmode, hvor der er chance for at blive udslettet af zombier, mens lærernes forventer, at eleverne skal overleve ligesom Robinson Crusoe ved at bygge huse og værktøjer til at overleve på en øde ø. (Hanghøj, 2014)

Hvis vi går tilbage til allegorien i eksemplet tidligere, hvor min datter bruger sin spilforståelse til at sammenligne og forstå kroppens funktioner, kræves der her af drengen, at han skal løsrive sin forforståelse fra spiluniverset og forstå setuppet i en danskfaglig sammenhæng. På den måde frarøves drengen muligheden for, ligesom min datter, at skabe transfer fra egen spilverden over i det danskfaglige narrativ og scenarie.

At inddrage spil i undervisningen handler derfor om komplekse læringssituationer, hvor forskellige domæner skal finde en fælles “oversættelse”. Desuden skal man som professionel finde en vej mellem spilmotivation og læring i en undervisningssammenhæng, som kræver fleksibilitet og processuelle mål tilpasset situation og spilunivers. (Hanghøj, 2012)

**Historiske scenarier - på visit i fortiden**

I de nye forenklede fællesmål har begrebet historiebrug fået sit eget kompetenceområde med historiske scenarier som en af de underordnede færdigheds- og vidensmål. Ifølge vejledningen har historiske scenarier til hensigt i form af eksperimenter og iscenesættelser at give eleverne praktiske erfaringer, indsigter og identifikationsmuligheder med historien (Læringsportal, 2017). Jens Aage Poulsen, som er medforfatter til målene, mener at historiske scenarier kan stimulere elevernes refleksive historietænkning gennem innovativ og kritisk tænkning. Her lægger han vægt på elevernes evne til empati ved at kunne fortolke en given fortid gennem perspektivskifte på fortidens egne præmisser (Poulsen, 2015), dvs. en form for scenarietænkning.

*Når mennesker sammenkobler fortidsfortolkning, nutidsforståelse og fremtidsforventninger, opbygges og udvikles en scenariekompetence – altså en evne til at opstille, gennemspille og vurdere socio-kulturelle scenarier.* (Jensen, 1996)

Sådan definerer historiedidaktikeren Bernard Eric Jensen scenariekompetencer. Jensen lægger her især vægt på evnen til at forholde sig til relationen mellem fortiden, nutiden og det som kommer. Med andre ord handler det at have scenariekompetencer om, at disse kan være med til at udvikle og styrke historiebevidstheden. Undervisningsstrategier man her kan arbejde med for at styrke evnen til at tænke i scenarier, er kontrafaktiske historie, rollespil eller narrative tilgange. Dvs. at gå fra det konkrete og forventede til det mulige gennem opbygning af scenarier (Hanghøj, 2009)

Hvis man skal se scenariekompetencer i en bredere forstand end scenariekompetence knyttet til historiebevidsthedsbegrebet og dermed historiefaget, mener Hanghøj, at det kan formuleres og forstås som evnen til at kunne forestille, handle gennem og vurdere udfaldet af et scenarie, der er opstillet på baggrund af fagbestemt optik. (Hanghøj, 2009)Scenariekompetencer er altså noget som alle fag i folkeskolen stifter bekendtskab med.

Overordnet set er der således tale om en simuleret praksis, hvor eleverne gøres i stand til gennem forestillingen om et givent udfald at kunne forklare, analysere og tolke på vigtige faglige begreber og begivenheder. Hanghøj beskriver dette som en kontekst, der skabes ud fra et løbende samspil mellem “et didaktisk rum, et fiktionsrum og elevernes livsverden”. (Hanghøj, 2009)

En anden vinkling for mig at se, på det at arbejde med scenarier i historieundervisningen, kan være at arbejde med begrebet *Visiting* som læringsforskeren Gert J.J. Biesta har hentet inspiration fra hos filosoffen Hannah Arendt. *Visiting* forstås her som evnen til *”at være og tænke med sin egen identitet, hvor man faktisk ikke er”* og *”at se fra en position, der ikke er ens egen, med sine egne øjne”* Evnen til at bruge fantasien som det, der bygger bro til andre er her et vigtigt led. (Biesta, 2009)

*Visiting* er således ikke det samme som empati, som fordrer en “optagelse” af fortiden, dvs. man gennem empati tvinger sig selv til at føle sig hjemme i en ”abstrakt fortid” ved at påtage sig fremmede skikke og vaner. (Biesta, 2009)

Biesta sætter især begrebet i relation til læring. Men her tænker jeg begrebet specifikt ind som led i forståelsen af en scenariekompetence. Det betyder, at fantasien og evnen til at “gå på besøg” hos andre er det, der kan sætte historiske begivenheder i perspektiv og ”bygge bro til andre” (Biesta, 2009)

Fantasien er en stor del af kommercielle IT-baserede spil og kan tænkes at være animerende for *”at være og tænke med sin egen identitet, hvor man faktisk ikke er”* (Biesta, 2009). På den måde kan eleverne måske gennem spillet bringe sig selv ind som gæst i en anden tid og dermed styrke deres scenariekompetencer?

Et eksempel på elevers evne til at bygge bro mellem egen identitet, *hvor man faktisk ikke er* og fortiden gennem fantasien, kan skitseres i dette citat fra projektleder Dorte Larsen. En gruppe elever havde valgt at bygge en barbersalon, fordi der i dag ligger en frisør i den bygning i Sønderborg by, de ville bygge i spillet:

*”det var en sjov ide og de havde gjort virkelig meget ud af shampooflasker osv. og så sagde de da de viste det hele frem, ”så gik vi lige amok i voks, men altså det var der jo ikke dengang”*

Det store spørgsmål er så om eleverne gennem spilscenariet i Minecraft fik skabt bro til de mennesker, der dengang måtte flygte over stok og sten i en regn af bomber? Fik de skabt bro mellem spilmål og fagmål? Det kan være svært at gennemskue, men som Irene Larsen, lærer fra Ahlmannskolen siger:

*”Det de i hvert fald havde fanget, det var jo slåskampene….at 1864 har noget at gøre med krig”*

**Samarbejde på tværs - det bedste fra flere verdener**

I projekt “Minecraft - ægte død og ødelæggelse” var en bred palette af institutioner inviteret ind til et samarbejde med Biblioteket Sønderborg med henblik på at arbejde med den åbne skole som en del af den nye Folkeskolereform. Biblioteket har specialiseret sig i spillet Minecraft og det lå i forvejen som en integreret del af bibliotekets kulturtilbud til børn og unge. Projektets grundidé var at tage afsæt i Minecraft, i Sønderborgs kulturlandskab og krigen i 1864 og på den måde skabe et tilbud til historielærere og elever om deltagelse i et spil og læringsforløb på biblioteket. Jeg var med i projektet som fagdidaktisk konsulent.

Allerede i forhold til projektets ambition om at inddrage flere verdener lå der med Hanghøjs ord en række krav til ”oversættelser” mellem forskellige domæner og målsætninger for at projektet kunne blive en succes.

Da biblioteket tidligt i forløbet ønskede sparring på to opgaver, de havde udarbejdet til forløbet, viste denne komplekse situation sig. I de første opgaveoplæg kan man med lidt god vilje vove den påstand, at biblioteket var gået lidt forkert i deres ”oversættelse” af et undervisningsdomæne. Oversættelsen kan sammenlignes Google Translate. Systemet har den egenskab at kunne oversætte fra det ene sprog til det andet, men misser ofte vigtige sproglige nuancer og bidrager sommetider til at ord, der kan forstås i flere sammenhænge oversættes udenfor sammenhængen og følgelig får sætningen den forkerte betydning.

I den efterfølgende dialog og faglige sparring om det første opgaveudkast mellem undertegnede og biblioteket blev følgende problematikker opridset. For det første lagde jeg vægt på, at valget om at eleverne skulle bygge mindesmærker i Minecraft var abstrakt for målgruppen. For hvad er et mindesmærke for en størrelse, når man går i 4. og 5. klasse? Og hvis det skulle vise sig at nogle elever kunne recitere navnene på nogle, ville det så være ensbetydende med, at de kunne begribe mindesmærkers formål og funktion? For det andet var der tale om ”lukkede” opgavebeskrivelser. Eleverne skulle bygge 1-1 modeller, hvilket ikke åbnede op for det udforskende og kreative, som er en del af Minecraft. Et scenarie kunne her blive, at eleverne hurtigt ville få overstået byggeriet af et mindesmærke, som de mest af alt betragtede som en bunke sten for herefter at bevæge sig ind i egne minecraftverdener. For det tredje harmonerede valget af emne ikke til projektets titel om død og ødelæggelse, som ellers var oplagt i forhold til en så blodig begivenhed som krigen i 1864 var. På tilsvarende vis som i Hanghøjs eksempel med Robinsonaden ville det kræve af eleverne, at de skulle “oversætte” deres forståelse af død og ødelæggelse fra Minecrafts Survival mode, hvor man har mulighed for at dø og erstatte den forståelse med et byggeprojekt af et abstrakt historisk fænomen som mindesmærker i Creative mode. For det fjerde var det svært at skabe balance mellem fagmål og spilmål. Opgaven var i dets form primært en matematisk opgave, hvor mål på mindestenene blev fremhævet som en del af opgaven. Derfor var det svært at omsætte dette formål til kompetencemål for historie. Et mere oplagt valg ville at fokusere på færdigheds- og vidensmålet historiske scenarier, som umiddelbart hænger bedre sammen med spilmålene i Minecraft.

Bibliotekets “lovning” om ægte død og ødelæggelse, som lå i projektets titel blev således ikke imødegået i oplægget. I bestræbelserne på at skrive sig ind på et andet domæne, endte bibliotekets medarbejderne i virkeligheden med at overse de væsentligste styrker i deres eget domæne. Med baggrund i at være et kulturtilbud for børn og unge med stor erfaring med at skabe Minecraftsfora for børn og unge, havde de al mulighed for at skabe et kreativt og motiverende læringsunivers, hvor regler og ”pædagogiske” hensyn kunne ophæves for en stund, som det endelige resultat heldigvis vidnede om.

*”Så var der også det, at der var noget konkurrence imellem dem, hvor de skyder hinanden. Det var jo lige 5. Klasse det der, eller 4. Klasse må jeg hellere sige”*

(Irene Larsen lærer fra Ahlmannskolen)

Under indtryk af dialogen og et efterfølgende møde blandt alle institutionerne valgte bibliotekets folk at reformulere forløbet. Setuppet blev et helt anderledes univers, hvor eleverne skulle arbejde med skins og soldateruniformer fra 1864 og byggede huse i Sønderborg anno 1864. Til sidst ville eleverne som den store kulmination på forløbet opleve at blive “bombet” ligesom under bombningen af Sønderborg. På den måde var forløbet tro mod sin titel, “Ægte død og ødelæggelse”.

**Opsummering**

Spildidaktikker og spilscenarier kan med fordel være det, der bygger bro mellem domæner, det som skaber forbindelse mellem spilmål og læringsmål og det som bygger bro mellem elevernes fritidsdomæner og en abstrakt fortid, som eleverne kan tage på visit i.

Resultatet af samarbejdet mellem kulturinstitutioner, uddannelseinstitution og skoler blev derfor, at Biblioteket Sønderborg fik skabt et kreativt og motiverende tilbud til skoler som gerne vil agere i et spændingsfelt mellem flere verdener. Her er det vigtigt, at der skrives en usynlig kontrakt blandt aktørerne til at tage aktiv del i løjerne med hver sine forudsætninger, for at den åbne skole kan blive et vellykket projekt.

# Bibliografi

Biesta, G. J. (2009). *Læring retur: demokratisk dannelse for en menneskelig fremtid .* København: Forlaget UP - Unge Pædagoger.

Gee, J. P. (2007). *Good Video Games and Good Learning (New Literacies and Digital Epistemologies).* New York: Peter Lang Publishing, Inc.

Hanghøj, T. (2009). Debatspil i undervisningen - om scenariekompetence, mundtlighed og spildidaktik. I J. B. m.fl., *Kompetencer i dansk.* København: Gyldendal.

Hanghøj, T. (2012). Spilscenarier i undervisningen –præsentation af en didaktisk model. *Læring & Medier (LOM)* (9), s. 1-22.

Hanghøj, T. (2014). ”Man kan jo ikke overleve, når man ikke kan dø!” – didaktiske refleksioner over brug af Minecraft i danskfage. *Viden om literacy*(16).

Jensen, B. E. (1996). Historiebevidsthed og historie – hvad er det? . I H. &. Brinckmann, *Historieskabte såvel som historieskabende: 7 historiedidaktiske essays.* Gesten: OP-forlaget Aps.

Jessen, C. (2008). Læringsspil og leg. I L. B. Andreasen, B. Meyer, & P. Rattleff, *Digitale medier og didaktisk design: Brug, erfaringer og forskning* (s. 46-63). København: Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag.

Jessen, C. (2014). Generation Minecraft: Digitalisering af børns leg. *K Forum*.

Læringsportal, E. -D. (2017). *emu.dk*. Hentet fra EMU - Danmarks Læringsportal: http://www.emu.dk/omraade/gsk-lærer/ffm/historie

Poulsen, J. A. (20. 04 2015). *Hvad pokker er historiske scenarier.* Hentet fra historielab.dk: http://historielab.dk/hvad-pokker-er-historiske-scenarier/