**Hvem har QR koden til ”Bombningen af den franske skole”?**

**Besøg fra naboskolen**

52 forventningsfulde stemmer fylder 7.B’s klasselokale på Strandskolen I Karlslunde lidt nord for Køge en solrig onsdag morgen. Der er tæt pakket med tasker og cykelhjelme fra 35 elever fra naboskolen, Mosede skole, 6. årgang. De er særligt inviteret til at spille de fem spil til mobiltelefoner, som 7.B har arbejdet intensivt med i 4 måneder i faget dansk. En lang arbejdsproces, som har udfordret både elever og lærer, skal stå sin prøve. Der er meget på spil.

”Lige om lidt fordeler jeg jer i 10 grupper og så går I hen til de elever, hvis spil i skal spille og så vil de fortælle jer, hvad der videre skal ske", siger 7. B’s lærer, Heidi Brønsbjerg til eleverne fra naboskolen. ”Og behold jakkerne på, for det hele foregår udenfor. I skal scanne de QR koder, som sidder fast på bordene her i lokalet. I har en time at spille i. Når I er færdige med et spil kommer I tilbage og scanner en ny kode hos en ny gruppe”.

**Avanceret mobil teknologi skaber ny læring**

Rundt ved bordene i klasselokalet venter fem grupper elever på at sende de besøgende ud for at opleve, hvordan et ”fysisk” computerspil fungerer. For selv om børn i dag er velbevandrede i teknologi, er 7.B’s spil noget helt nyt og avanceret. Spillene er baseret på GPS-teknologi via programmet PlayingMondo som laves af Euman A/S. Man spiller ved at bevæge sig rundt ude i den fysiske verden med en mobiltelefon, og eleverne har selv udviklet spillene på baggrund af en roman om Danmark under 2. Verdenskrig som de har læst i danskfaget. Projektet er tværfagligt og kobler historie og dansk.

**”Du er den røde prik”**

Den første gruppe besøgende bliver instrueret af Tobias, der fortæller, hvad det hele går ud på: ”Det spil i skal spille nu handler om en jødisk familie, der er nødt til at flygte fra Danmark til Sverige, fordi tyskerne er efter dem. Mobilen vil vise jer et kort over skolen. I er en rød prik på skærmen, og I skal gå ind i de punkter, som I kan se på mobilen. Der vil komme billeder op på skærmen, hvor der enten står noget, eller hvor vi siger noget, så det er vigtigt at i hører, efter for der kommer nogen informationer, som i skal svare på. I vores spil skal I samle penge, så den jødiske familie kan komme til Sverige, hvor de er i sikkerhed”. Gruppen forsvinder ud af døren, og kort efter går de rundt på hele skolen for at finde de GPS-punkter, som udgør spillet. Til hvert punkt knytter der sig et spørgsmål eller en opgave. Det kan være at flygte på tid fra den tyske SS officer, finde skatten med penge, der betalte den illegale tur for jøderne over Øresund, vaske tøj eller slås med en tysk soldat for at befri en frihedskæmper. Alt sammen opgaver, der skal løses ved hjælp af mobiltelefonen. Indbygget i softwaren ligger der muligheder for at bruge telefonen som værktøj. Man kan løbe fra et punkt til et andet på tid eller ryste den for at skulle slås eller vaske tøj.

**Professionelle eksterne samarbejdspartnere**

Mens 7.B venter på, at eleverne fra Mosede skal komme tilbage, fortæller Kirstine: ”Det har virkelig været noget andet at lave de her spil i stedet for almindelig undervisning. Vi skulle finde ud af en masse nyt, både om programmet, om spil, om 2. verdenskrig og om at fortælle en historie. Og jeg har været lidt nervøs for, om de andre elever ville synes vores spil var kedeligt. Det var rigtig godt, at vi havde forfatter Jan til at hjælpe os med at skrive en god fortælling”.

”Forfatter Jan” er den kendte danske børnebogsforfatter og tegner, Jan Kjær, som har deltaget i forsøgsprojektet, *(Inter)aktive børn som peer-educators*, som har dannet rammen om 7. B’s arbejde med spiludvikling. Projektet er udformet og ledet af Sussi Nyled Heinrichson fra Greve Bibliotek og har fået støtte fra Kulturstyrelsen. Formålet har været at afprøve nye undervisningsformer med it i almindelig skoleklasse. Projektet har fulgt opfordringen i den nye skolereform til at forsøge at åbne skolen mod det omgivende samfund for at give eleverne et bredere grundlag for at lære ved at møde andre undervisere med kompetencer, der kan supplere skolen. Tanken hermed er, at eleverne kan udvikle nye kompetencer, som passer til den 21. århundredes krav, hvor den form for undervisning og læring, skolen traditionelt har stået for, ikke er tilstrækkelig. Det handler med andre ord om kompetencer til det 21. århundrede, som forudsætter nye læringsformer.

**Det traditionelle uddannelsessystem udfordres**

Den tankegang er ikke et særligt dansk fænomen, men noget, der tages alvorligt over hele verden. Eksempelvis har det amerikanske undervisningsministerium skabt det, de kalder ”Partnership for 21st Century Skills” i samarbejde med nogle af verdens største virksomheder. Dette partnerskab har tiltrukket sig stor opmærksomhed, herunder fra danske lærere og pædagogiske forskere. Partnerskabet taler ret tydeligt og præcist om en kløft, der i dag er opstået mellem skolens undervisning og det, der er brug for i samfundet og på arbejdspladser i fremtiden, hvor konstante forandringer er udtalte. Man taler ligefrem om, at det eksisterende uddannelsessystem vil blive irrelevant, hvis der ikke bygges bro over kløften.

Partnerskaber påpeger, at skolen ikke blot skal lære børn traditionelle basisfærdigheder (læsning, skrivning, regning m.v.), men også skal have styrket deres læringskompetencer ud fra ny viden om, hvordan mennesker lærer. Én af de metoder, der fremhæves som effektive er projektarbejde, hvor eleverne i stor udstrækning selv undersøger, erfarer og udvikler ny viden, og hvor de arbejder med en konkret problemstilling i kontakt med verden uden for skolens mure. Det særlige ved projektarbejde er, at eleverne her både kan udvikle basisfærdigheder og læringskompetencer.

**Folkebiblioteket knytter bånd til folkeskolen med eksterne aktører**

I *(Inter)aktive børn som peer-educators* er samarbejdet med Jan Kjær en god demonstration af, hvordan andre kompetencer kan inddrages i skolens undervisning. Jan Kjær har deltaget i projektet som underviser og vejleder af eleverne. Første gang, eleverne møder Jan, er til et foredrag på biblioteket, hvor han fortæller dem om, hvordan han skaber fortællinger. Han taler til eleverne i sin rolle som professionel, ikke i et fag, men i sit eget fag, dvs. som kunstner, der udøver et ”håndværk”. Foredraget er spækket med eksempler, tips og tricks til det, som fortælling handler om i praksis: Hvordan får vi en historie til at virke på læserne? Et af de tips som eleverne overrasket tager til sig, fordi det er anderledes, end de er vant til at tænke, er, at de skal finde på slutningen på fortællingen først, derefter på en start, og så fylde resten ud. Andre tips er, at personerne i fortællingen skal ville noget, både helten og skurken, og at der skal være en konflikt.

På sin vis bruger Jan Kjær en klassisk berettermodel, og hans foredrag er fyldt med konkrete eksempler fra hans egen og andres fortællinger. Foredraget er kun en begyndelse på hans medvirken. I de følgende undervisningstimer bygger han videre på det, når han vejleder eleverne med afsæt i deres egne fortællinger. Han indleder sin vejledning med at fortælle klassen, hvordan han selv er vant til at få kommentarer fra sin redaktør på forlaget, og fortæller bl.a. at hans seneste bog kom tilbage med 600 rettelser. På den måde sætter han fokus på at kritik er en naturlig og uundværlig del af processen med at skabe et professionelt produkt. Det er i den iterative arbejdsproces man skaber produkter, der holder vand.

**Praksislæring i klasselokalet**

De professionelle arbejdsbetingelser, som Jan Kjær tager med ind i klasseværelset viser sig på mange måder, men det centrale er, at målsætningen for elevernes arbejdsproces bliver produktrettet. Det bliver flere gange understreget, når eleverne går i stå i deres fortællinger og ikke selv kan finde på. Så hjælper Jan dem med helt konkrete forslag til personer og forløb. Det handler ikke om at opretholde en skarp grænse mellem eleverne og Jan. Eleverne skal skabe en fortælling. Det er en slags stiltiende kontrakt, som eleverne og Jan har indgået, og det flytter elevernes opmærksomhed fra tekst som ”skrivning” til tekst som noget, der skal virke på de elever, der senere skal spille deres spil. Man kan sige, at Jan Kjær ”inspirerede” eleverne, men i realiteten er der mere tale om, at den arbejdspraksis, som Jan har og tænker i, ”smitter af” på eleverne. Jan Kjærs undervisning rummer en god del ”tavs viden”, som ikke italesættes, men som eksisterer i samværet mellem ham og eleverne. I kraft af samarbejdet med Jan kommer ”praksislæring” således ind i klassen. Den eksterne professionelle betragter således eleverne som med-professionelle og ikke som traditionelle elever. Den tillid til egne evner, der opstår i projektarbejdet, smitter af på elevernes selvsikkerhed.

**Rationeringsmærker og sort børs**

Dagen, hvor eleverne fra Mosede skole skulle afprøve spillene, bød ikke bare på bevægelse udendørs, men lærte også eleverne nye ord. Ordet *rationeringsmærke* blev forklaret mange gange. Og en korthåret dreng med Bad Boy skrevet henover maven spurgt, om sort børs var noget med, at de havde slukket lyset dengang? Spillene rejser mange spørgsmål, som sætter gang i snak og spekulationer mellem de besøgende elever og 7.B i den korte tid, der er til rådighed.

Inden eleverne fra Mosede skole igen tager af sted, spørger Heidi Brønsbjerg dem, hvad der var godt. Reaktionen komme prompte fra flere elver, der stikker en lab i vejret: ”At vi skulle løbe rundt og fik frisk luft” fortæller en, og flere supplerer: ”Det er så kedeligt, når vi kun skal sidde stille i timerne. Her lærte jeg noget mens jeg bevægede mig og det kunne jeg rigtig godt lide”. ”Det var super cool, at man selv skulle gå rundt og *være* i spillet, i stedet for at man selv skulle styre en mand i et spil". ”Det var sjovt at man skulle finde rundt på skolen ved hjælp af kortet. Det er noget nyt, som jeg ikke har prøvet før", afslutter en pige inden cykelhjelme og jakker igen findes frem til turen hjem.

**Frisk luft og fysisk aktivitet**

Anita, som er dansklærer på Mosede skolen fortæller: ”Vi har kunnet se at eleverne har hygget sig. De har knoklet op og ned af gangene og stierne herude. Hver gang vi har spurgt dem om noget, har de sagt at de ikke havde tid, fordi de lige skulle finde næste punkt

Da de besøgende elever er gået, ånder eleverne i 7.B lettet op. Det gik. Godt endda. Så har det været al sliddet værd. Og på spørgsmålet om, hvordan projektet har været, sammenlignet med andre ting i skolen, svarer en af eleverne: ”Det var meget sjovere. Man har lært på en anden måde om historie, end hvis man bare sad og kiggede i en bog. Så er det meget sjovere selv at kunne researche, så man kan bruge det, man lærer i vores spil”, og en anden fortsætter: ” Det sværeste har været at programmere selve spillet. Der skulle vi vide og huske meget, og tit have lidt hjælp fra Heidi”.

**Projektarbejde med et klart mål skaber ny læring**

”Der har været mange kompetencer i spil i det her projekt”, siger dansklærer Heidi Brønsbjerg. ”Og det er forskelligt hvilke kompetencer, eleverne har skulle bruge i fortælleworkshop forløbet med Jan Kjær, og hvilke, der skulle bruges, når de sad og programmerede sammen med underviseren fra Euman A/S. Det har været et autentisk forløb. Her har det været meget tydeligt for dem, *hvorfor* de skulle lære at fortælle en god historie. Der var nogen, der skulle spille deres spil, og lære noget af dem. Der var et konkret produkt, som de selv havde indflydelse på. De skrev ikke en stil, som jeg skulle rette. De skulle lave noget, der gav værdi og mening for andre på deres egen alder”.

**Stolthed styrker lysten til at lære**

Og netop det, at det var jævnaldrende elever, der roste 7.B's spil, var også en væsentlig faktor, der skabte stor stolthed hos eleverne. Derudover fortæller Heidi Brønsbjerg, at eleverne undervejs i processen har lært hinanden at kende på en ny måde. Igennem forløbet har eleverne fået øjnene op for at de også er samarbejdspartnere i en produktrettet proces, ikke bare klassekammerater. (*Inter)aktive Børn som Peer Educators* har desuden sat fokus på elevernes forskellige kompetencer. Nogen er rigtig gode til IT, nogen er stærke i historieopbygningen, nogen er visuelle og andre igen kan overskue komplekse arbejdsprocesser og holde skruen i vandet og dampen oppe. Alle har bidraget med det, de kunne, samtidig med at de lærte nyt - og lærte fra sig. Eleverne har udviklet en ny ansvarlighed over for arbejdsopgaver, som især er kommet i takt med, at de har opdaget, at de kan skabe noget selvstændigt sammen med en stolthed over deres færdige produkt.