



Spil – og sprog om spil – i undervisningen

Interview med Alexander Råe Holm, Risbjergskolen, Danny Stensgaard Andreasen, Vibeholmskolen, og Marianne Borup, Langhøjskolen.

HENRIETTE ROMME LUND, FAGLIG KONSULENT I NATIONALT VIDENCENTER FOR LÆSNING.

Der er brætspil, bilsplil, skydespil, kortspil og strategispil. Der er eventyrspil, actionspil, tænkespil og platformspil. Spil danner en parallel til vores virkelige verden, de er den legeplads, hvor vi, med terningekast og fysiske figurer eller digitalt og online, får mulighed for at konstruere ting, vi ellers ikke formår, tage på spændende togter eller blot udradere og ruinere irriterende modstandere. Alt imens vi er dybt underholdt. Men kan spil mere end det? Er de mere end tidsfordriv?

Spørger man matematiklærerne Alexander Råe Holm og Danny Stensgaard Andreasen, fra henholdsvis Risbjergskolen og Vibeholmskolen, og dansklærer Marianne Borup, Langhøjskolen, er de slet ikke i tvivl. Spil er et kulturprodukt og en æstetisk udtryksform på linje med eksempelvis litteratur og teater. Derfor skal eleverne have et sprog om spil og lære spilspecifikke udtryk, så de kan tale om, forholde sig til og forstå spil. Nøjagtig ligesom de skal udvikle et fagsprog i andre faglige sammenhænge. Spil giver også læreren nye muligheder for at introducere det faglige stof, samtidig med at spil i sig selv kan være katalysator for faglig viden. Og endelig er elevernes motivation i top, de bliver nysgerrige og undersøgende, når spil bringes ind i undervisningen. Derfor skal der undervises både med og i spil.

De tre lærere ønsker følgelig ikke at diskutere, om spil har en berettigelse i undervisningen. De vil meget hellere diskutere, *hvilken* rolle spil har.

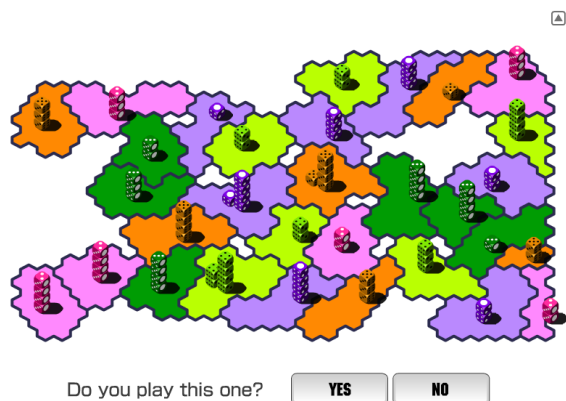
Sammen har de undersøgt eleveres for forståelse af og sprog om spil samt det udviklingspotentiale, der er heri. Det er sket som del af masteruddannelsen i IKT og Læring på Aalborg Universitet. Centeret mødte dem en onsdag formiddag på Risbjergskolen. Først for at spille og tale om spil sammen med en 8. klasses valghold om programmering, dernæst for at høre om, hvad de tre lærere mere konkret har undersøgt og fundet ud af i deres undersøgelse. Det blev til en snak om multimodal læsning af spil, vigtigheden af at arbejde med elevernes forståelse og udvikling af sprog samt nogle eksempler på, hvordan man helt konkret kan inddrage spil i undervisningen.

Marianne Borups, Danny Stensgaard Andreasens og Alexander Råe Holms undersøgelse af eleveres sprog om spil er formidlet i opgaven "Digitale spil som katalysator for sprog og samarbejde i skolen" udarbejdet på valgmodulet Spil og Literacy på masteruddannelsen i IKT og Læring, Aalborg Universitet.

Multimodalt sprog i spillet *Dicewars*

Alexander Råe Holm har åbnet det gratis, online strategispil *Dicewars* på whiteboardet. Ingen af de 12 8. klasses elever er blevet introduceret til, hvad det handler om, og det er netop meningen. For over de næste 20 minutter skal de selv finde frem til spillets regler og formål og reflektere over, hvorfor de kommer til de konklusioner, de gør. Det didaktiske formål er at bevidstgøre eleverne om, hvordan

spillet kommunikerer via modaliteter som farve, form og tekst samt via forskellige muligheder for interaktivitet. Alexander Råe Holms første spørgsmål til klassen er da også: Kig på spillet, hvad fortæller det jer om, hvad man skal? Og hvad tror I, det går ud på?



Screen dump af spillet Dicewars. Find spillet på <http://www.gamedesign.jp/flash/dice/dice.html>

I sit udtryk minder Dicewars meget om et traditionelt brætspil. Det udgøres af en række kantede flader i forskellige farver, der er sat sammen. Ovenpå er placeret et varierende antal terninger. Alle fladerne er placeret på en hvid baggrund, som indimellem titter frem mellem de farvede flader. Nedenfor står teksten: "Do you play this one?" Med valgmulighederne: "Yes" og "No".

Det er denne tekst, eleverne i første omgang hæfter sig ved, da især ordet "play" tydeligt markerer, at Dicewars er et spil – ikke et farvestrålende onlinemaleri eller patchworktæppe eksempelvis. Ydermere er ordene "Yes" og "No" opsat på hver sin firkant, der svagt skifter farve, når cursoren rammer den. Det fortæller eleverne, at de er klikbare, og at de her gives en interaktiv mulighed i form af et til- eller fravalg af spillet. Den næste elev, der markerer, henviser til selve navnet Dicewars, som han mener har tydelig reference til Star Wars. Det er altså en krig eller kamp, der er tale om, konkluderer han. Endelig bliver spillets mange terninger diskuteret – hvad skal de, og hvad kan de? På elevernes opfordring og input klikker Alexander Råe Holm på de forskellige farvede flader, og sammen finder de ud af, at terningerne er skyts i krigen. Et

højt antal gør, at man erobrer nabofeltet, et lavt antal gør, at man taber sit eget felt til naboen. Og så er formålet med spillet på plads. Som en elev siger: "Hey, det gælder jo bare om at erobre så mange lande som muligt. Det er ligesom Civilization".

Dermed har de 12 elever afkodet spillets regler og formål. Udelukkende ved at se på det og afprøvende klikke på det.

Dermed har de 12 elever afkodet spillets regler og formål. Udelukkende ved at se på det og afprøvende klikke på det. Sammen med Alexander Råe Holm har de oplevet, hvordan spillet taler til dem, og hvordan de forstår det ved at afkode modaliteterne samt trække på deres mere generelle viden om film, spil og spilgenrer. Denne viden skal de nu anvende. Alexander Råe Holm beder eleverne om at gå i gang med at opfinde og programmere et digitalt spil, hvor de inddrager den erfaring med multimodal kommunikation, som de netop har oplevet i Dicewars. Vær opmærksom på, hvordan I viser jeres spiller, hvad spillet går ud på, og hvordan man spiller det, understreger han, inden alle bøjer hovederne over computere og skitseblokke.

Sprog om spil

Det at kunne forstå et spil, man møder for allerførste gang, er meget afhængigt af, at man kan afkode det, understreger Alexander Råe Holm, Danny Stensgaard Andreasen og Marianne Borup. Grunden til, at de tre lærere bruger så lang tid på at se på og italesætte Dicewars, er både for at understøtte elevernes forforståelse og aktivere deres egen spilerfaring.

De allerfleste elever elsker at spille, og de har derfor en stærk referenceramme, de kan trække på. De medbringer også et helt eget spilsprog med ord som gamere, lacks, bugs og cheats, der tydeliggør, at det nok kræver at være indviet for at tale med. De er vant til at observere hinanden spille, til at spille sammen, og så finder de såkaldte paratekster, ofte i form af film om spillene, på internettet. Her følger de andre spillere, de får tips om genveje

i spillet og gode strategier – eller de bliver blot underholdt af at se andre spille.

Eleverne kan, qua deres spilerfaring, ikke kun lære af læreren, men også af hinanden, og dette fremmes via et didaktisk design med klassesamtaler og gruppearbejder.

Med så bastant en sproglig og erfaringsmæssig bagage anser de tre lærere det for væsentligt, at eleverne inviteres til at komme mere verbalt på banen i undervisningen. Grundskolen er, fortæller de, blevet kritiseret for, at læreren ofte taler for meget i forhold til eleverne, og at de mange lærerstyrede klassesamtaler ikke giver megen mulighed for, at eleverne kan stille spørgsmål eller udfordre lærerens forklaringer. Det vil Alexander Råe Holm, Danny Stensgaard Andreasen og Marianne Borup gerne skabe rum for. Eleverne kan, qua deres spilerfaring, ikke kun lære af læreren, men også af hinanden, og dette fremmes via et didaktisk design med klassesamtaler og gruppearbejder, hvor eleverne taler, lytter og bygger ovenpå hinandens spørgsmål, overvejelser og erfaringer.

Elevernes forforståelse styrkes også, når læreren opfordrer til, at eleverne sammen reflekterer og undres over spillet og sammenligner det med film, bøger eller andre spil. Derved bliver de bevidste om, hvordan man udtrykker sig om spil, og de tre lærere mener, at dette sprog er en vigtig forudsætning for at kunne samtale om, hvordan spil kommunikerer. Gamersproget, som eleverne har med i forvejen, kan medvirke til, at de forstår hinanden, mens de spiller. Men det sprog, som de tre lærere stilladserer til, handler om at kunne tale om spil og kommunikere med andre, som ikke forventes at have lige så meget spilerfaring.

I undersøgelsen på masteruddannelsen anvendte de tre lærere også *Dicewars*. Det skete i en sammenlignende undersøgelse, hvor de dels underviste en gruppe elever, der skulle forstå spillet ved at se på det og aktivere egne erfaringer, dels underviste en gruppe elever, der blev grundigt introducere-

ret til spillet af lærerne. Konklusionen var, at begge grupper var lige gode til at forstå og agere i spillet samt til at forstå spillets genre. Dog var der stor forskel at spore i elevernes sprog om spillet. Her oplevede de tre lærere, at den gruppe, der var introduceret til spillet, trak på spilspecifikke udtryk som nabofelt, angribe og strategi. Noget, der højst sandsynligt skyldes, påpeger Marianne Borup, at de havde fået dem foræret i introduktionen. Denne gruppe havde let ved at sætte ord på, hvad der skete, og hvad de tænkte undervejs i spillet. Omvendt anvendte den anden gruppe, tilføjer Danny Stensgaard Andreasen, et sprog, der var langt mere hverdagspræget, ligesom det ledsagede deres handlinger, hvorfor det var sætninger som ”den der ovenover” og ”klik på den”, der blev anvendt. Noget, der viste, at de, selvom de godt forstod spillet, var mindre gode til at præcisere og italesætte, hvad der skete. Undersøgelsen inkluderede ikke et studie af, hvorledes formidling af spillet fra en af de elever, der ikke var blevet introduceret til det, til en elev, der ikke kendte det i forvejen, lød og forløb. Men, som Alexander Råe Holm understreger, så kunne det have været interessant at undersøge, hvilket sprog eleven ville anvende i en sådan situation.

Alexander Råe Holm, Danny Stensgaard Andreasen og Marianne Borup mener, at man skal bide mærke i, at elever godt kan sætte sig ind i et spil, når de får mulighed for sammen at afkode og fortolke dets interaktive og multimodale udtryk samt trække på deres spilviden og erfaringer. De opfordrer til, at læreren understøtter dette. Denne skal dog også understøtte, at eleverne lærer at anvende spilspecifikke udtryk og udvikler et godt spilsprog. Det vil hjælpe eleverne, mener de tre lærere, når de skal formidle et spil til andre, og samtidig vil det gøre, at de lettere vil kunne huske og drage nytte af de erfaringer, de har fået i spillet. Eksempelvis hvis de, som eleverne i 8. klassen, selv skal producere et spil. Eller at de, såvel i skolekontekst som privat derhjemme ved spillekonsollen, vil kunne gennemskue og sætte ord på de handlingsmuligheder og funktioner, der er i spillet, på spillets formål og gameplay samt på spillets audiovisuelle udtryk.

Lærerens rolle, forklarer de, er således både at skabe rum for, at eleverne kommer på banen med deres erfaringer og viden, samt at vejlede og hjælpe eleverne med at sætte spilfaglige termer på. Nøjag-

tig ligesom lærere gør det i andre faglige sammenhænge med faglig læsning, hvor eleverne skal lære fagspecifikke udtryk.

Spil i fag

Spil kan indgå i alle fag, understreger de tre lærere, naturligvis under forudsætning af at læreren didaktiserer brugen af dem i overensstemmelse med fagets faglige mål. Spil kan også fungere som katalysator for faglig viden. De kan så at sige videregive særlig viden, det være sig eksempelvis historisk, samfundsmæssig, matematisk eller danskfaglig, til eleverne, mens de spiller.

Spil kan indgå i alle fag, [...] naturligvis under forudsætning af at læreren didaktiserer brugen af dem i overensstemmelse med fagets faglige mål.

Dicewars kan eksempelvis danne afsæt for udvikling af matematikfaglig viden, forklarer Alexander Råe Holm og Danny Stensgaard Andreasen, hvis eleverne bedes om at udregne sandsynligheden for at vinde næste træk i spillets kampsituation med terninger. Her bør lærerne, i forforståelsesarbejdet, lægge vægt på at få eleverne til at reflektere over, at måden at spille spillet på involverer de faglige mål, chance, sandsynlighed og strategi. Italesættelsen af de faglige termer kan bevidstgøre eleverne om, hvilke mål der arbejdes hen imod, og hvad de skal lære af denne undervisningsaktivitet.

Blev Dicewars i stedet introduceret i en dansktime, fortsætter Marianne Borup, så kunne man anvende de kendte læsestrategier: at læse på linjen, mellem linjerne og bag linjerne til at forstå spillet. De kan lige så vel bruges til at forstå en multimodal tekst, som Dicewars er, som de kan bruges til at forstå en novelle eller et digt. Spørgsmål, eleverne i så fald skulle besvare, kunne være: Hvad kan man umiddelbart se og aflæse i spillet? Hvad skal man studere nærmere og gøre for at forstå det, der ikke lige springer i øjnene? Og: Hvad går spillet ud på, hvad er dets tema, dets slutmål? Samtalen kan endvidere bruges til at spore eleverne ind på, at de, efter at have spillet, skal producere en instru-

erende tekst, en paratekst, hvor de indfører andre i, hvordan dette spil skal spilles. Det kan igangsætte refleksioner og et sprog om, hvad spillet går ud på, forklarer Marianne Borup. I forforståelsesarbejdet vil det derfor være relevant at introducere ord som modstander, lande, områder, felter, chance, sandsynlighed, strategi, vinde og tabe for at sikre, at eleverne har de ord til rådighed.

For de tre lærere hænger sproget, der bruges om spillet, i høj grad sammen med graden af forståelse af spillet. Jo bedre eleverne kan italesætte og forklare med brug af relevante spilspecifikke samt fagspecifikke ord, jo dybere forståelse af spillet har de. Derfor er stilladseringsarbejdet og forforståelsesfasen uendelig vigtigt, understreger de.