

kan se de potentielle i computerspil i undervisningen. Men debatten skal nuanceres, så skoler kan skelne mellem gode og dårlige spil, mener førende spilforsker.

gelighed, blev engang betragtet som en ny »læringssteknologi«. Således betvivlede den græske filosof Sokrates omkring 400 år før Kristi fødsel dets evner som læringsredskab. Han kunne ikke se, hvorfor man skulle forsøge at huske noget, når alt alligevel kunne skrives ned.

En lignende skepsis har omgæret computerspil, siden man begyndte at tale om emnet i 1980'erne. Men stemningen er vendt. I de seneste ti år har danske spiludviklere målrettet designet uddannelsesspil, og på danske folkeskoler ønsker man at bruge flere digitale undervisningsprogrammer. Alligevel har uddannelsesspil ikke taget de danske klasserum med storm. Det er faktisk kun blevet til en let brise. Således viser en KMD-undersø-

Computerspil påvirker forskelligt

Potentialet i spil er da også til at få øje på: Mange danske unge – og i særdeleshed drenge – kan ikke fokusere i en hel skoletime, der varer 90 minutter. Derimod kan de sidde fire timer i streg og være komplet opslugte af et computerspil. Det er kendt viden, at computerspil potentielt har evnen til at gøre læring sjov og interaktiv, hvis man kan udnytte dem som pædagogisk værktøj. Men hvis denne mission skal lykkes, skal debatten om computerspil i skolen nuanceres. Det mener Christopher Shawn Green, associate professor i psykologi ved University of Wisconsin og en af verdens førende spilforskere.

»I nyhederne kan man læse, at computer-

Grunden til, at computerspil endnu ikke har indtaget en obligatorisk plads på skoleskemaet, er, at der er for mange dårlige uddannelsesspil, mener spilforskeren.

Mange af spillene er såkaldte »chokoladebelagte broccolispil«, og børnene kan alt for let gennemskue, hvad der er uddannelsesdel, og hvad der er spildel. Disse spil kan ikke fange elevernes opmærksomhed på samme måde, som spillene de kender fra fritiden.

»Hvis eleven pludselig skal løse et regnestykke i et spil, for at hovedpersonen kan bevæge sig videre, skal regnestykket have relevans for spillets handling. Ellers mister spillet sin evne til at tryllebinde brugeren, og så kan man lige så godt bruge papir og blyant,« siger Christopher Shawn Green.

Green:

»Actionspil er de bedste. Dels tvinger de eleverne til at engagere sig på grund af det høje tempo, men min forskning viser også, at denne type spil gør unge bedre til at tage beslutninger, multitasking og tænke rumligt.«

Piger og drenge spiller forskellige spil

Den vurdering tilslutter Linda Jackson, professor i psykologi ved Michigan State University, sig kun til dels. Hun er også en internationalt anerkendt spilforsker, der rådgiver Microsoft i børns brug af computerspil.

»Min forskning viser, at spil gør børn mere kreative, men ikke at særlige genrer, såsom actionspil, er bedre end andre. Til gengæld ved vi med sikkerhed, at actionspil er mest popu-

terspil i undervisningen stadig en græson. I finansloven er der sat 500 mio. kr. af til at styrke IT i folkeskolen, og i sidste uge begyndte forhandlingerne om, hvordan pengene skal udmøntes over de næste fire år. En af målsætningerne er at styrke brugen af digitale undervisningsmateriale. Undervisningsminister Christine Antorini (S) indrømmer, at en debat om gode og dårlige spil er nødvendig, hvis pengene skal bruges optimalt.

»Der mangler systematisk viden om emnet. Jeg vil gerne spille ind med, hvordan computerspil kan understøtte digitale lære midler, for de har potentiale til at motivere eleverne,« siger ministeren, der lover mere klare svar, når budgettet er på plads inder sommerferien. ■

Drenge fik selv sat spil på skemaet

Minecraft. Tre drenge har fået indført computerspil i undervisningen på deres folkeskole i Vejle, fordi de ville bruge deres computere til noget spændende.

Af Rasmus Palludan

// rapa@berlingske.dk

De 13 elever i 6. klasse sidder tæt i det lille klasselokale på Grejsdal Skole i Vejle, men de har masser af plads at boltre sig på i den enorme, farverige 3D-verden, som toner frem på deres bærbare computere. De har netop afleveret skriftlige opgaver om Christian den fjerdes bygningsværker, og nu bygger de selv 3D-modeller af alt fra Rundetårn til Rosenborg Slot i computerspillet »Minecraft«.

Normalt sættes innovative initiativer som Minecraft-undervisning i gang af skoleledelsen eller på kommunalt plan, men på Grejsdal Skole blev det startet af tre drenge, som i dag sidder og klikker ivrigt på tastaturet.

»Vi skulle have computeren med i skole hver dag, men vi blev sure over, at vi ikke brugte den til noget spændende. Vi spillede selv Minecraft i fritiden, så vi spurgte vores lærer, om vi ikke kunne bruge det i undervisningen,« siger 13-årige Jacob Danielsen, der spiller Minecraft tre timer om dagen.

Efterfølgende satte skoleledelsen et møde op, hvor drengene fremlagde deres idéer. I dag har de været med til at designe den virtuelle Minecraft-verden, som skolen bruger i undervisningen.

»Vi forklarede dem, at det er meget sjovere at spille Minecraft end at stirre ned i en kedelig bog, og at man godt kan lære af det,« siger 12-årige Martin Seiger.

10.000 skoler bruger Minecraft

På Grejsdal Skole begynder de snart at bruge Minecraft i matematik og dansk. For eksempel skal eleverne beregne rumfanget af de bygninger, de skaber i spillet, og skoleledelsen planlægger nu at bruge Minecraft helt ned til 2. klassetrin på grund af de gode erfaringer.

Den 29-årige klasselærer Mikkel Kirkegaard kan mærke en tydelig forskel, når eleverne

»Vi spillede selv Minecraft i fritiden, så vi spurgte vores lærer, om vi ikke kunne bruge det i undervisningen.

Jacob Danielsen,
13 år og elev på Grejsdal Skole

spiller Minecraft i timerne.

»Mine elever vil pludselig gerne sætte sig ind i emner, som normalt keder dem. Især dem, der normalt laver ballade i timerne, er blevet fanget af spillet.«

Det er dog ikke alle eleverne, der er lige begejstrede.

»Jeg synes Minecraft er vildt kedeligt, men normal historieundervisning er endnu mere kedeligt,« siger 13-årige Malou Jensen.

Den oprindelige idé til at bruge Minecraft i undervisning er omkring et år gammel og stammer fra den amerikanske skolelærer Joel Levin. I dag bruger omkring 10.000 skoler i verden undervisningsudgaven af spillet. Han tror ikke, det er tilfældigt, at det var eleverne, der stod bag initiativet på den danske skole.

»De her børn er vokset op i en langt mere digitaliseret verden end lærerne, og de har et behov for at lære på nye måder.«

Minecraft kan dog både være et godt og et dårligt undervisningsspil ifølge spilforskeren Christopher Shawn Green, associate professor i psykologi fra University of Wisconsin.

»Minecraft fremmer aktiv læring, kreativitet og spænding, og det kan potentielt være et godt uddannelsesspil. Men fordi man kan bygge alt i Minecraft, er spillet som et lærred. Det kan understøtte et hæsligt maleri, og det kan understøtte et meget smukt.« ■

