

Ægte død og ødelæggelse – Minecraft og historiske scenarier

Byg op og bryd ned. Minecraft tilbyder 3D genererede verdener, hvor der kan bygges, udforskes, samles, skabes og kæmpes. Elever fra Ahlmann-skolen i Sønderborg deltog i et utraditionelt undervisningsforløb om 1864 på Bibliotek Sønderborg, bygget og fortalt gennem Minecraft. Forløbet var et led i at styrke og kvalificere samarbejde og netværk i den åbne skole.

Forfatter: [Hildegunn Juulsgaard Johannesen](#)



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 Historieundervisningen og bidrage til elevernes scenariekompetencer.

Herefter ser artiklen på, hvordan samspillet mellem kulturinstitutioner, uddannelsesinstitutioner og skole, kræver indsigt i hinandens virkeligheder men også respekt for at inddrage de forskellige fagligheder på forskellige tidspunkter i løbet af en samarbejdsperiode.

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

Formålet med projekt Minecraft – Ægte død og ødelæggelse (2015-2016) var at udvikle et tættere samarbejde mellem biblioteket, en lokal kulturinstitution og Folkeskolen. Projektet skulle skabe et tilbud, der dannede bro mellem skole og fritid ved, at Biblioteket Sønderborg tilbød deres ekspertise i forhold til en varieret skoledag.

I projektet blev en bred palette af institutioner inviteret ind til et samarbejde med Bibliotek 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.

På besøg 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 gennemleve bombningen af Sønderborg d. 2. april 1864 i spillet Minecraft.

Stemningen i lokalet er actionpræget 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 bomberegning i det virtuelle univers. 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 agerer Sønderborgs civilbefolkning, har til opgave at flygte og bringe så mange ejendele med sig fra de sønderskudte huse som muligt. De skal samle ejendele i en fælles kiste på byens torv, og 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 alle eleverne opleve, at deres bygninger gik tabt på et tidspunkt i spillet.

” Hvorfor smadrer du den?
Fordi, der skal være en hvid streg

Undervejs i forløbet blev eleverne klædt på til at arbejde med tiden omkring 1864. Eleverne fik således både et indblik i det fagfaglige mål og en idé om, hvordan huse, beklædning og krigen havde forløbet i 1864. Der var derfor tale om detaljerighed og et ønske blandt eleverne om at få deres bygninger til at ligne bygningerne i Sønderborg, som de så på billeder.

Minecraft – Byg op og bryd ned

Ifølge Gert J.J. Biesta er læring en reaktion på en udfordring eller forstyrrelse, og undervisningen er dermed ikke elevcentreret, men handlingscentreret. Derfor handler læring 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 hævde, at scenariet som et handlingsunivers giver mulighed for, at scenariets faglige mål tydeliggøres gennem elevernes fortolkninger og æstetiske udtryk.

Biesta peger i den forbindelse 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 ødelægge det igen for at berige nye universer og spilleflader på den anden side. I projektet i Sønderborg og scenariet byggede eleverne deres viden om levevis og boligskikke op gennem spillet. Samtidig brød de det hele ned igen ved at bombardere hinanden som en del af scenariet om d. 2. april 1864, da Sønderborg by blev bombet, og folk måtte flygte ud af byen med deres nærmeste ejendele.

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 elevernes 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, 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

Der er ingen tvivl om, at man i læringsammenhænge både nationalt og internationalt har interesseret sig for hvilket 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.

Et godt eksempel på denne motivation hos eleverne, der under forløbet arbejdede med Minecraft, illustreres i en udtalelse fra en af de deltagende lærere Irene Larsen, Ahlmannskolen:

” 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.

International forskning påviser da også i den sammenhæng, 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 de ønskede læringsmål, man har håbet, at motivationen gennem spillet ville have ført til, har vist sig at være svær at finde. (Jessen, Læringspil 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 spilsценarie 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 nemlig valgt at opbygge en overlevelseshøj i Minecraft-universet i såkaldt ”Creative Mode” (hvor figurerne ikke kan dø), 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 såkaldte "Survivalmode", hvor der er chance for at blive udslettet af zombier, mens lærerne forventer, at eleverne skal overleve ligesom Robinson Crusoe ved at bygge huse og værktøjer til at overleve øen. (Hanghøj, 2014)

På den måde kan man hævde, at drengen skal løsrive sin forforståelse fra spiluniverset og herefter kunne forstå setuppet i en danskfaglig sammenhæng. Drengen frarøves dermed muligheden for at skabe transfer fra egen spilverden over i det danskfaglige narrativ og scenarie.

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

Historiske scenarier – på visit i fortiden

I de nye forenkledede fællesmål har begrebet historiebrug fået sit eget kompetenceområde med historiske scenarier som et 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).

” 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, som citatet vidner om, 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.

Hvis man skal se scenariekompetencer i en bredere forstand end blot knyttet til historiebevidsthedsbegrebet og dermed historiefaget, mener spilforskeren Thorkild 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 på det at arbejde med scenarier i historieundervisningen kan, som jeg ser det, være at arbejde med begrebet Visiting, som læringsforskeren Gert J.J. Biesta har hentet inspiration fra hos filosofen 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 Visiting 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 "tage 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 egne scenariekompetencer?

Et eksempel på elevens 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 i Minecraft, 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 spils scenariet 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

Eksemplet med frisørsalonen ovenfor vidner da også om, at eleverne viste forståelse for, at 1864 var mere en blot krig og ødelæggelse, men også rummede mennesker og livsvilkår, der adskiller sig fra den i dag.

Samarbejde på tværs – det bedste fra flere verdener

Som nævnt indledningsvist foregik projektet gennem et bredt samarbejde mellem skole, kultur og uddannelse med henblik på at finde konkrete samarbejdsflader som en del af at arbejde med den åbne skole som en del af den nye Folkeskolereform. Formålet var at udvikle et forløb, hvor både spil, historiens spor og historieundervisning indgik og på den måde skabe et tilbud til skoler om deltagelse i et anderledes læringsforløb på biblioteket. Jeg var inviteret ind i projektet som konsulent og havde til opgave at kvalificere det historiefaglige forløb.

En af de første udfordringer, der viste sig, lå i selve projektets ambition om at inddrage flere verdener. Når flere aktører inddrages, kræver det med Thorkild Hanghøjs ord en række "oversættelser" mellem forskellige domæner og målsætninger for at projektet kan blive en succes. Der var således flere forståelser i spil omkring, hvad historieundervisning er og hvilket indhold, det bør have.

Biblioteket havde valgt at sende deres første udkast til opgaver, der skulle indgå i forløbet, som jeg fik til opgave at give sparring på. Opgaverne var opbygget med en forklaring på, hvad der skulle ske i spillet og indeholdt herefter en lang og forklarende tekst om nogle meget specifikke nedslag i krigen 1864. Opgaverne bar præg af en meget "klassisk" forståelse af, hvad man skal lære i historie og var karakteriseret ved at være fokuseret på fagindhold fremfor fremgangsmåde og læringsmål. Følgende problematikker blev efterfølgende opridset i forhold til opgaveudkastene:

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 mindstenene blev fremhævet som en del af opgaven. Derfor var det svært at omsætte dette formål til kompetencemål for historie. Et mere oplagt valg ville være 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 medarbejdere 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.

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 skind 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 mere tro mod sin titel, "Ægte død og ødelæggelse".



Et illustrativt eksempel på, at bibliotekets målsætning om at skabe et motiverende tilbud til skoler lykkedes, ligger i lærer Irene Larsens evaluering af forløbet, hvor hun fortalte om elevernes motivation under forløbet.

” Så var der også det, at der var noget konkurrence imellem dem, hvor de skyder hinanden. Det var jo lige ... 4. klasse. (Irene Larsen, lærer fra Ahlmannskolen)

Opsummering

Spil didaktik og spils scenarier kan, som dette projekt illustrerer, 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.

At sætte sig ind i en fjern fortid kan for mange elever synes svært og abstrakt. Det kan være svært at forstå en krig, som udspillede sig for over 150 år siden. Gennem opbygning af historiske scenarier tilbød Minecraftforløbet elever en kreativ vej ind i fortiden ved at være på "besøg" med sig selv og lade fantasien bygge bro mellem et nutids spildomæne og en abstrakt fortid. At eleverne gennem spillet faktisk brugte deres fantasi og kunne veksle i tid, dvs. demonstrerede en historiebevidsthed, blev synlig gennem deres indlevelse i spillet. Det at bygge op og bryde ned i Minecraft blev et indblik i krig og panik lidt ligesom befolkningen i Sønderborg oplevede d. 2. april, da bomber regnede ned over byen og tvang folk til at flygte.

Det at inddrage spil i undervisningen kræver, som spilforskeren Thorkild Hanghøj påpeger, en række overvejelser over, hvordan man finder den rette balance mellem de forskellige domæner, men også oversættelser af de forskellige domæner (kultur, skole og uddannelse, således at de kommer til at danne et fælles sprog for målgruppen dvs. elever og lærere, når spil skal indgå i undervisningen. I det beskrevne forløb foregik dialogen og planlægningen af forløbet derfor over en længere periode, hvor flere fagligheder og institutioner blev bragt i spil for at ramme det rette balancepunkt.

Resultatet af samarbejdet mellem kulturinstitutioner, uddannelsesinstitution 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.

Litteraturliste

1. Biesta, G. J. (2009). Læring retur: demokratisk dannelse for en menneskelig fremtid . København: Forlaget UP – Unge Pædagoger.
2. Hanghøj, T. (2009). Debatspil i undervisningen – om scenariekompetence, mundtlighed og spildidaktik. I J. B. m.fl., Kompetencer i dansk. København: Gyldendal.
3. Hanghøj, T. (2012). Spilscenarier i undervisningen –præsentation af en didaktisk model. Læring & Medier (LOM) (9), s. 1-22.
4. 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).
5. Jensen, B. E. (1996). Historiebevidsthed og historie – hvad er det? . I H. & Brinckmann, Historieskabte såvel som historieskabende: 7 historiedidaktiske essays. Gesten: OP-forlaget Aps.
6. 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.
7. Læringsportal, E. -D. (2017). emu.dk. Hentet fra EMU – Danmarks Læringsportal:

<http://www.emu.dk/omraade/gsk-laerer/ffm/historie>

8. Poulsen, J. A. (20. 04 2015). Hvad pokker er historiske scenarier. Hentet fra HistorieLab: </hvad-pokker-er-historiske-scenarier/>