

"Vi skal lave gode oplevelser" - om Minecraft og krebs på FGU

Nyhedsbrev 3/22

I denne uge har jeg været vidne til, hvordan en umiddelbart svær og tung opgave blev ændret til engagerende og lærerig undervisning, hvor eleverne bidrog kompetent og selvstændigt. Og det blev jeg så begejstret over, at jeg fik lyst til at fortælle om det her.

Som del af mit arbejde med at understøtte udvikling af ordblindevenlige læringsmiljøer på FGU Midt- og Østsjælland har jeg i denne uge været på besøg på et værksted, der er i gang med at udvikle deres arbejde med elevernes portfolio-skrivning. (For jer, der ikke er en del af FGU-verdenen, så kan det vel bedst beskrives som FGU-elevernes obligatoriske logbog, hvor de skal dokumentere deres arbejds- og læringsprocesser.)

Ofte er portfolio-skrivning ikke en yndlingsbeskæftigelse for hverken lærere eller elever. Det er en langsommelig, stillesiddende beskæftigelse, der bl.a. kræver masser af skrivning, struktur, koncentration og tro på egne skoleevner. Og netop dette kan være udfordrende for mange FGU-elever, hvoraf en stor del både har dysleksi og dårlige skoleoplevelser i bagagen.

Til den undervisning, der er udgangspunktet for dagens begejstrende beretning, havde værkstedslærerne, Finn og Rasmus, og jeg på forhånd lagt en plan for, hvordan en portfolio-skriveskabelon skulle tilpasses og benyttes i undervisningen, og lærerne kunne godt se fidusen med både strukturering og hjælpesætninger og med deres egen modellering af skriveprocessen.

Alligevel var det Finns og Rasmus' oplevelse, at det var et langt, sejt og ikke særlig energifyldt træk at få skrevet den portfolio. Lærere og elever havde svært ved at få det til at lykkes, og teksten blev ofte ubehjælpssom og slet ikke repræsentativ for den læring, eleverne havde tilegnet sig i det praktiske projekt med fangst af krebs, og som portfolien skulle dokumentere.

Finn og Rasmus går imidlertid til deres lærergerning med det udgangspunkt, at det, de laver, skal give energi til både elever og lærere. **"Vi skal lave gode oplevelser. Vi kan ikke holde ud, når eleverne ikke er engagerede"**. Og det var altså ikke, hvad lærerne oplevede hos eleverne. Og derfor valgte de en dag at gøre noget andet.

For et par uger siden kom Finn og Rasmus nemlig tilbage til eleverne efter en pause i undervisningen, og de hørte, at alle sad og talte om Minecraft. Og uden at kende noget som

helst til hverken programmet eller universet spurgte de to lærere spontant eleverne: "**Kan man mon lave portfolio i Minecraft?**"

Eleverne svarede bekræftende, og så var de i gang:

- Der blev skitseret en overordnet plan: Hvad skal vi have med? Hvem vil lave hvad?
- En elev oprettede en fælles verden i Minecraft Education.
- Eleverne gik i gang med at lave deres del af universet, samtidig med at de bad om og tilbød hinanden hjælp.

Da jeg kom på besøg, havde eleverne arbejdet med deres Minecraft-portfolio et par gange i løbet af en uges tid, og de havde allerede fået skabt en verden, som i detaljer beskrev det krebseprojekt, de havde arbejdet med.

Og jeg blev simpelthen så imponeret over elevernes frembringelser, kreativitet og gå-på-mod.

- Omgivelserne/Landskabet var tydeligt og genkendeligt udformet - skabt med udgangspunkt i fotos, eleverne selv havde taget. Her var der ingen ubehjælpssomhed eller overfladiskhed at spore.
- Elevernes egne opgaver og formålet med projektet var vist detaljeret, omhyggeligt og med sans for kreative løsninger. Alle elementerne var der i en let genkendelig form, som viste stor viden og opmærksomhed på, hvad eleverne havde lavet og lært.
- I de tilfælde, hvor der var brug for flere detaljer, end Minecraft-klodserne kunne give, havde eleverne bygget store modeller af enkeltdelene - fx af de krebs og krebsruser, der var omdrejningspunkt for projektet. Ingen havde bedt eleverne om at gøre det, de gjorde det bare, fordi de gerne ville.
- Alle dele af projektet var desuden beskrevet skriftligt på skilte/tavler, der var placeret rundt omkring i universet. Nogle elever lavede korte beskrivelser af lokationerne, nogle skrev længere tekster om processen, enkelte skrev nærmest lyrisk om stemningen. Nogle skrev helt selv, andre skrev med AppWriter, og enkelte var ret gode til copy+paste. **Men alle skrev!** Og for nogens vedkommende var det første gang, det lykkedes for dem.

Det gik lige i hjertet på mig at opleve elever, der normalt har svært ved at koncentrere sig og lykkes med mere klassiske skole-, læse- og skriveopgaver, gå til opgaven med engagement, selvstændighed, fællesskabsånd og sans for detaljer på en måde, hvor de virkelig fik vist, hvad de kan, og hvad de har lært.

Da jeg spurgte eleverne, hvordan de oplevede at lave portfolio på den måde, svarede en pige: "*Det er fedt, at vi ikke bare sidder foran en skærm, når vi laver portfolio i Minecraft... Eller altså...*"

Mange elever på FGU har meget modstand mod skolearbejde - ikke mindst på computer. Det vækker minder om tidligere nederlag og mislykkede forsøg. Men når læringen som her foregik i et spilunivers, så oplevedes det ikke i samme grad som skolearbejde, og så aktiveredes modstanden ikke. Det er da tankevækkende.

Intet af dette ville imidlertid være sket, hvis ikke lærerne havde turdet kaste sig ud på dybt vand, da de opdagede, at det var derude, de kunne få fat på eleverne og fange deres interesse. Jeg har simpelthen den allerstørste respekt for Finn og Rasmus og deres arbejde.

- Det kræver **opmærksomhed** at opdage, at den vej, man har planlagt at tage, viser sig ikke at føre det ønskede sted hen.
- Det kræver **lydhørhed** at lægge mærke til, hvor eleverne har deres motivation og energi lige nu.
- Det kræver **mod og overskud** at turde ændre planer på en måde, så man for en tid må slippe styringen, fordi man hverken kender metoden/programmet eller har haft mulighed for at nå at planlægge processen.
- Og det kræver **åbenhed** ikke fuldstændigt at skrotte den oprindelige plan, bare fordi den viste sig vanskelig, men derimod at fastholde gerne at ville afprøve og arbejde videre med den i en anden form. Og det er lige præcis, hvad Finn og Rasmus har planer om at gøre.

At være i stand til at udvise opmærksomhed, lydhørhed, mod, overskud og åbenhed midt i en presset skolehverdag, det er ikke helt let. Og samtidig er det ofte ret afgørende at kunne netop dette, hvis man som lærer skal lykkes med at få alle elever med - også de elever, der af forskellige årsager har svært ved at deltage i de "klassiske" skolediscipliner.

Og jeg har samtidig den allerstørste respekt for alle eleverne, som også udviste åbenhed, mod og overskud ved bare at kaste sig ud i opgaven og derved viste, at de har så mange styrker og kompetencer, som kommer i spil og åbenbares, hvis bare vi giver dem muligheden for det. Så lad os give dem den mulighed - både i grundskolen, på FGU og alle andre steder, hvor vi arbejder med at skabe de bedste rammer for elevers læring, udvikling og trivsel.

Selv er jeg fuldstændig blank, når det gælder Minecraft. Jeg ved fx ikke, hvordan man får sin figur til at bevæge sig, eller hvordan man finder og bygger med de mange forskellige klodser. Men mon ikke der findes en elev eller to, som kan hjælpe med den del?

Indtil videre ved jeg dog, at der allerede ligger en masse verdener tilgængeligt, som kan understøtte læringen inden for alle mulige forskellige fag og områder. Jeg ved, at man har adgang til Minecraft Education med sin skolemail. Og jeg ved, at man kan 3D-printe de ting, man bygger derinde.

Og jeg ser for mig, at mulighederne er store:

- Læringen understøttes visuelt og kreativt.
- Spil-elementerne og den legende tilgang booster engagementet.
- Eleverne kan benytte deres læse-/skriveteknologi med oplæsning, ordforslag og tale til tekst, når de skal læse og skrive.
- Der er god mulighed for samarbejde og løsning af udfordringer i fællesskab.
- Man kan som lærer lave præcis så stilladseret en ramme omkring opgaven, som man i situationen anser for mest optimal.
- **Det er sjovt!**

De allerbedste hilsner
Line Leth