

# Fra Fønnesbech til læringspil

---

## **Pau klike**

*" Et godt spiludviklingsforløb der kan forene faglighed, mediekompetencer, formidlingsevne, motivation, samarbejde, nysgerrighed, læringslyst og evnen til problemløsning og selvstændig tænkning!"*

**I starten af 2012** Filminstruktøren Christian Fønnesbeck lavede et "hands on" projekt med deltagerne i SGD/LABlearning-projektet. I løbet af en halv time blev de første spadestik til læringsspillet PAUKLIKEN taget. Temaerne fandtes indenfor det pædagogiske psykologiske område: seksualitet- ungdomsproblematikker- venskaber – kærester .....

Vores mål var et mediespil hvor deltagerne skulle påtage sig nogle roller imens de diskuterede problematikker over et offentlig medie eks facebook . Eleverne skulle eksperimentere, arbejde med noget der havde stort motivations- og læringspotentiale, stor elevdeltagelse, forandring af læreprocesser - en pendant til den top down-styrede undervisning.

Vi startede med skabelon og udkast til et spil , men havde hele tiden i tankerne at eleverne skulle være med til at skabe, have indflydelse og udfylde rammerne. Vi var i gang med at bruge spil som faglig metode, i gang med at udvikle en spildidaktik

Vi udviklede et fiktionsspil, der skulle ligne virkeligheden så meget som muligt. På den måde kunne eleverne bruge deres egne medie- og handlekompetencer, når de spillede.

## Spillet

---

- A. Spillet er et kommunikationsspil som foregår på et socialt medie. 3 medier er afprøvet: Facebook, First Class kommunikationsforum og Google +. Det sidste virker umiddelbart mest tilgængeligt for den socialrealistiske fiktion vi arbejder i og er i hvert fald det mest tilgængelige program, når alle profiler er opdigtede.
- B. Eleverne gennemgår en øvelse i, hvor forskelligt vi opfatter hinanden som mennesker, forskelligheden i hvad vi lægger vægt på ved hinanden.
- C. Der dannes grupper (3 personer) og hver gruppe får tildelt en karakter og et køn, som de skal agere igennem hele spillet. Der er i alt 8 karakterer i spillet. Hver gruppe får 1 pc og skal gennem hele spillet samarbejde og blive enige om, hvordan de skal agere i forhold til dilemmaet .

- D. Plottene handlede kort om at præsentere eleverne for et ungdomsdilemma : 1) *dine allerbedste venner bliver kærester og det går ud over Jeres venskab.* 2) *Et "one night stand" ender i graviditet, fyren ved ikke noget men er pludselig blevet far .* 3) *Er det i orden at finde en kæreste af praktiske årsager?*  
Plottene præsenteres på "mediet" enten på skrift , visuelt eller mundtligt – via et par profiler, som styres af underviserne.
- E. Undervejs i spillet har der været afprøvet forskellige metoder i tilblivelsen af karakterer og hvilke temperamenter de skulle have . Opsummeringen på dette er blevet 3 temperamenter: **Passiv, aggressiv og assertiv** ..... med rod i teorier bag kommunikationsstrategier.  
Hver karakter får tildelt et temperament , gerne et der ligger fjernt fra elevernes eget temperament.
- F. **Spillets regler** : Hver gruppe skal blive enige før de svarer på kommenterer med indlæg, Indlæggene SKAL være styret af det temperament den fiktive karakter har: PASSIV ASSERTIV ELLER AGGRESSIV. Eleverne skal give sig god tid til at sætte sig ind i deres figurs temperament og finde ud af hvilken sprogbrug der er tilknyttet til de 3 forskellige temperamenter, før de begynder at kommentere på indlægget.
- G. Spillets varighed er 1 time. Med øvelser og introduktion er det 1½ time.

Spillet er gennemført spillet 3 gange og hver gang har eleverne evalueret spillet og på den måde haft maksimal indflydelse på både udvikling af spillet og gennemførelse.

## Opsummering og perspektiver

---

Igennem spilsekvenserne har eleverne næsten været ustyrligt engagerede. Vi har arbejdet i et spilforum med plads til den enkelte elevs forestillingsevne og engagement.

I det færdige spilkoncept vil der blive større mulighed for at eleverne kan præge indholdet i dilemmaerne (selv finde dilemmaer). Det har der ikke været megen plads til igennem udviklingen af spillet.

**Det er værd at have fokus på de læsesvage elever** når der skal dannes grupper, da skriftlighed er en forudsætning for deltagelse i spillet.

Spillet vil kunne være startskud til faglige diskussioner og bruges i mange fag - eks : pædagogik, psykologi, kommunikation, samfundsfag og sundhedsfag.