

Elever og lærere på spil

Region Nordjylland er i gang med at udarbejde en ny regional udviklingsplan. Med henblik på at få nye ideer og visioner deltager 30 nordjyske gymnasieklasser i et spil over to dage i slutningen af august 2011. Titlen er Nordjylland på spil (www.nordjyllandpaaspil.dk). Som lærer på et handelsgymnasium, er det interessant at iagttage, hvordan eleverne reagerer. Spillet sætter nye tanker i gang. Hvad er det i virkeligheden vi uddanner de unge til?

Nordjylland på spil

Spillet handler om, at eleverne skal løse en række faglige og kreative opgaver over to dage. De skal f.eks. skrive et notat om udfordringer og løsninger i forhold til erhverv og bosætning i Nordjylland. Det er en udfordring, at mange nordjyder flytter væk fra regionen, når de skal have en uddannelse eller et godt job. Det er en udfordring, at mange unge nordjyder har meget langt til en ungdomsuddannelse osv. Gymnasieklasserne skal forsøge, at få politikere og eksperter til at støtte deres løsningsforslag på Facebook. Klasserne skal indgå alliancer med hinanden. Opgaverne i spillet henvender sig til både de faglige, kreative, men også sociale elever. De skal f.eks. digte en slagsang og fremstille et logo.

Normalt er det et problem, at der er elever, som spiller computer eller er på Facebook i timerne, men spillet bringer netop disse eleveres kompetencer på banen. Med videokamera eller Smartphones skal de fremstille korte film. Videoerne skal lægges ud på Youtube. Der er også opgaver, der handler om, at interviewe politikere og borgere på gaden. Her kan de rastløse elever få en sjældent kærkommen lejlighed til, at komme udenfor klasseværelset og ned i byen.

Spillet er bygget op på den måde, at eleverne selv skal organisere sig i forhold til at løse opgaverne. Deadlines skal overholdes hvis klassen, eller senere alliancen, skal have point. Det fremgår klart af spillet, at lærerne ikke må hjælpe, hverken fagligt eller med at organisere arbejdet. Eleverne kan få hjælp ved at ringe til såkaldte hotlines, hvor hjælpen naturligvis koster point. Eleverne bliver løbende orienteret om spillet via web-tv udsendelser, der fortæller om regler og slagets gang.

Dag to samles de 30 gymnasieklasser i Aalborg. Klasserne mødes fysisk med deres alliancepartnere, og der dystes videre om point. Der er bl.a. GPS løb på havnen. Om eftermiddagen går forhandlingerne i gang i regionssalen ledet af regionsformanden Ulla Astmann. Hvilken alliance kan opnå flest point og vinde præmien på 10.000 kr.? Aftenen afsluttes med en fest i en sportshal med buffet til 800 mennesker og underholdning af standup'en Jonatan Spang.

Kaos i klassen

Eleverne har store problemer med at organisere sig kl. 8.15 på handelsgymnasiet i Thisted. Hvem skal tage styringen i klassen? Hvem tør stille sig op foran de andre 24 elever og skabe ro? Gang på gang forventer de, at jeg som lærer griber ind. De er utrygge ved, at jeg sidder på bagerst række i klassen, og observerer, hvad der sker. De beder om hjælp, men jeg afslår. Tiden går. Irritationen lyser ud af nogle elevers øjne. De synes åbenlyst, at de spilder tiden. Det her er ikke fagligt. Endelig begynder tre elever at organisere. Ali stiller sig op foran tavlen, og beder på jævnt dansk om ro. Langsomt får eleverne skrevet en dagsorden. Arbejdsgrupper bliver dannet. Hannah skriver referat, og påtager sig rollen som den, der har overblik over spillets regler.

Eleverne har fået tildelt temaet mobilitet. Opgaven lyder: *"1. Identificer, beskriv og motiver den udfordring I vil arbejde med. 2. Opstil et konkret løsningsforslag til udfordringen, der kan være med til at skabe et endnu stærkere Nordjylland i Fremtiden. 3. Lav præsentation og formidling til YouTube af jeres løsningsforslag"*.

Eleverne prøver at brainstorme. Kun få deltager i processen. Der er knaphed på ideer og visioner. Det er tvivlsomt om de ved, hvad ordet *"mobilitet"* betyder. Jeg bryder spillets regler, og fortæller dem om min egen historie i forhold til mobilitet. Jeg beretter om, hvordan jeg måtte arbejde i Aalborg, Århus og København. Hvordan jeg var afhængig af bil, fly og tog. Jeg fortæller dem om begrebet *"at pendle"*. Jeg giver eleverne nogle ideer til, hvad man kan gøre for at skabe mere mobilitet i Nordjylland.

Et par elever finder ud af, at løsningen er et såkaldt *"University College"* i Nordjylland. Der skal være undervisning som sendes over internettet. På den måde undgår man, at unge nordjyder skal

benytte transport eller flytte fra området. Der skal også oprettes en portal på nettet, hvor nordjyderne kan tilmelde sig fælles transport ud af regionen. Det er elevernes ide, løsning og vision. Eleverne er åbenbart ikke klar over, at der findes noget, der hedder University College Nordjylland. At der på den anden side af vejen findes et uddannelseshus, hvor de kan læse til sygeplejerske, pædagog, markedsførings- eller finansøkonom. Det er svært som lærer at forholde sig passivt til elevernes vildfarelse. Sidenhen går holdet i alliance med en gymnasieklasse i Fjerritslev, som har en vision om, at skabe en folkeskole i Nordjylland, der lægger vægt på elevers forskellige læringsstile. De to forslag bliver senere i spillet skrevet sammen af eleverne.

Som ny gymnasielærere, med en baggrund i konsulentbranchen, undrer jeg mig over, at gymnasieelever, der har gået 10 til 12 år i skole, har så vanskeligt ved at organisere, tage initiativ, brainstorme og komme med ideer og visioner. Hvad er det, de har lært igennem de mange år i uddannelsessystemet? Er det at sidde stille på en stol og lytte til os almægtige og alvidende lærere? Er det blot at gengive indholdet i lærebøgerne?

Elever kobler til og fra

To tredjedele af eleverne tager ansvar. De kobler sig til spillet, opgaverne og fællesskabet. En gruppe piger går f.eks. i gang med at fremstille en videofilm om holdets ide med et universitet og fjernundervisning. De arbejder intensivt i gymnasiets auditorium. Jac er klædt ud som nyhedsoplæser i nobelt sort tøj. Hun bærer nu briller. Hun interviewer Martin. De glemmer næsten elevrollen. Deadline er 12.15, men deres sædvanlige pause er fra 11.30 til 11.55. En pige udbryder: ”*Jeg skal altså holde min middagspause*”, mens hun forlader sin computer med holdets videofilm. Andre tager heldigvis over. Dalida og Martin skriver på notatet, fordi de andre i klassen ved, at de to personer er ”*seriøse*”. Maja, Sara og andre tager ned i byen for at interviewe borgere og politikere. De får interviewet to folketingsmedlemmer. Gina får sin søster til at fremstille et logo til alliancen. Henrik, Julie og et par andre digter en slagsang til holdet.

De ”*useriøse*” drenge bliver sat til at oprette holdet på Facebook og få skabt venner, der synes godt om holdets ide. I løbet af de to dage, får de ofte skideballe af de andre for ikke at lave noget. Jeg bemærker, at eleverne er temmelig hårde overfor hinanden.

Ali's mobiltelefon er rødgloedende. Han forhandler alliancer med andre gymnasieelever rundt om i Nordjylland. Samtidig forhandler han med dommerne i Aalborg. Holdet bliver ikke færdige med notatet og videoen til 12.15. Stemningen er dårlig. ”Vi har tabt, og kan lige så godt gå hjem”. Ali giver ikke op. ”Det er internettets skyld, at vi ikke blev færdige til tiden”. Der forhandles og forhandles. Til sidst bliver dommerne i Aalborg overbevidst, og holdet får point.

Spillet om Nordjyllands fremtid viser klart, hvilke elever der kobler til og fra. Der er elever, der benytter sig af den pludselig opståede situation, hvor læreren ikke længere har kontrol. De spiller computer, leger, pjatter og løber eller kører rundt i området. Der er elever, der brokker sig over, at spillet strækker sig ud over kl.13.30, hvor de normalt har fri. Jeg fører protokol kl. 14.00, hvorefter der er elever, der kobler fra og tager hjem. Der er også elever, der ikke møder op på dag to af mere eller mindre legitime grunde. Heldigvis er der mange elever, som kobler sig til de udfordringer, problemer og løsninger, der er i forhold til den region, de lever i. De kobler sig til fællesskabet og andre elever rundt om i Nordjylland. Nogle elever har taget fri fra deres eftermiddagsarbejde for at kunne deltage i spillet. De sidste elever går hjem kl. 20.00 den første dag, efter de har arbejdet i 12 timer. Næste dag er de klar til at løse opgaver i Aalborg og promovere holdets forslag i regions salen. De møder kl. 8.00 og er igen hjemme i Thisted kl. 21.00. Mange skal videre til Hanstholm, Vorupør, Vigsø, Sjørring osv.

Er spillet fagligt?

Holdet har forhandlet med uddannelseslederen om, at de vil have pizza og cola på gymnasiets regning. Lederen accepterer, og forhandlingsgruppen er stolte over resultatet. Gymnasiet er dog ikke helt gearet til et sådan spil, hvor de tidsmæssige rammer sprænges. Kollegaerne har ikke deres elever og rengøringspersonalet kan ikke få gjort rent! Spillet passer heller ikke ind i undervisningsministeriets gymnasiale bekendtgørelser. I samfundsfag anvender jeg spillet om Nordjyllands fremtid, som en del af et overordnet tema med titlen ”Den rådne banan”. Men hvor kommer de faglige begreber ind? Hvor er fagets kernestof? Hvor er de forskellige taksonomiske niveauer? Hvilken litteratur skal jeg opgive på den obligatoriske pensumopgivelse?

Glem det! Som lærer ser jeg nye sider af eleverne. Nogle kan faktisk tage initiativ og organisere. De to dages spil lærer eleverne, hvilke udfordringer og talenter der kræves for at organisere og

samarbejde. Hvad der kræves for at overholde deadlines, opnå resultater i fællesskab, indgå relationer og forhandle med andre grupper af mennesker med andre ideer. De lærer, hvor svært det er at være kreativ. Eleverne får indblik i, hvilken udfordringer et udkantsområde som Nordjylland står over for. De agerer som politikere, og får en oplevelse af, hvordan politik fungerer i virkeligheden. Der skal f.eks. indgås alliancer. Lobbyisme, overtalelse og manipulation bliver en naturlig del af spillet. Eleverne lærer også, hvordan der i dag arbejdes på moderne videns arbejdspladser. Embedsmænd, konsulenter og mange andre arbejder i projektgrupper og skal ofte overholde skrappe deadlines.

Det er dog en mangel ved spillet, at eleverne ikke får et fagligt feedback på deres forslag og produkter. Naturligvis giver dommerne point, men hvad er det, som er godt og skidt? Hvorfor er der ikke rigtige politikere og embedsmænd, der stiller kritiske spørgsmål til elevernes forslag? Jovist leder regionsformanden spillet i regionssalen, men kan hun og embedsmændene bruge forslagene til noget? Er der noget nyt i, at vi skal have mere uddannelse og forskning til regionen? At erhvervsliv og uddannelser skal samarbejde? At vi skal anvende IT?

Hvad uddanner vi til?

Spillet om Nordjyllands fremtid har været en øjenåbner. Hvad er det vi uddanner de unge gymnasieelever til? Har vi som lærere og system for meget fokus på det snævert faglige, og for lidt på det sociale og det innovative? For meget fokus på det teoretiske, og for lidt på det virkelighedsnære? Medvirker vi stadig til at passivere eleverne på trods af gymnasireform i 2005 med projektarbejde og elevmotiverende arbejdsformer? Uddanner vi, som autoriteter og organisatorer, de unge mennesker til en servil lønmodtagerkultur? Gør, hvad der bliver sagt. Lav din lektie. Mød kl.8.00 og gå hjem kl. 15.00. Jeg håber, at vi i fremtiden får flere virkelighedsnære spil, hvor elever, lærere og uddannelsesinstitutioner kommer i spil.

Dato: 13. september 2011

Peter Gorm Larsen,

Cand. Scient. Pol.

Master i Evaluering

Nyuddannet lærer på handelsgymnasiet i Thisted

Har en baggrund i konsulentbranchen

Hortensiavej 33,

7700 Thisted

E-mail: policy@policy.dk eller pgl@eucnordvest.dk

9750 Tegn