

# BU NYT

**VIOLINER  
STYRKER  
SPECIAL-  
KLASSE**

**S. 5**



**TILMELDING  
TIL DHL ER  
ÅBNET**

**S. 8**



## Guldjagt og magiske sværd skaber bedre læringsmiljø

To klasser på Højvangskolen deltager i banebrydende forskningsprojekt, der har fået over 4 millioner kr. af Egmont Fonden. Projektet "Sæt skolen i spil" bruger kommercielle computerspil til at styrke faglig og social trivsel og er det første af sin slags i verden.

*#I lokalet EDB2 sidder 6. b klar i deres kamphold ved de klyngearrangerede computere. Deres underviser Morten præsenterer klart og tydeligt dagens mission, og eleverne søger koncentrerede ind i dagens slag med sværd, tryllestave og lommeregner som våben. Klassen spiller computerspillet Torchlight II i matematikrimen - for at lære statistik.*

### Den gode motivationsspiral

Eleverne bliver motiverede, når de opdager, at jo dygtigere de er i undervisningen, desto dygtigere bliver de i spillet.

»Computerspillene bliver en meningsgivende kontekst at putte undervisningen ind i. Jeg leder stort set hver dag efter begrundelser for, hvorfor eleverne skal lære om for eksempel statistik.« Sådan lyder det fra matematiklærer Morten Lauritsen Thingbak,

der gennem computerspillet har fået et konkret redskab til at gøre undervisningen relevant for eleverne.

»Når eleverne først har et formål med for eksempel statistik, så kan vi gå tilbage i de almindelige lærebøger og arbejde med statistikken med den samme motivation og engagement, for nu har de noget at bruge det til,« forklarer pædagogen Tore Neergaard Kjellow, der er en af de to konsulenter bag virksomheden 'Skolen i spil'.

Sammen med læreren Stine Melgaard Lassen deler han visionen om at øge elevernes trivsel og motivation for læring gennem kommercielle computerspil. Han forsætter:

»Ønsket om at klare sig godt i computerspillene skaber en indre motivation hos eleverne, frem for at lærer eller forældre udefra motiverer ved at sige: 'Det skal du'.«

### DET SIGER ELEVERNE:

” Normalt er det jo sådan ”åh, skole det gider jeg ikke,” men jeg glæder mig til at komme herop og være sammen med min gruppe igen. Det er meget sjovere, og man føler sig ikke så presset.

Frej Vilholm Stadil, 5.c.

## 2 | DEN ÅBNE SKOLE



*#Undervisningen er godt i gang. Matematiklærer Morten hviler ikke fødderne i løbet af lektionen. Efterspurgt stepper han fra den ene gruppe til den anden og hjælper eleverne med at udregne gennemsnit eller finde typetal ud fra holdets opsamlede mængde guld. Begge begreber er fra matematikkens verden, men samtidig også brugbare at kende undervejs i spillet, hvis deres hold skal klare sig godt.*

### Det fælles tredje

»I spillene får eleverne en spilkarakter, og denne nye rolle giver eleverne noget nyt fælles at mødes ud fra,« fortæller Morten Lauritsen Thingbak. På den måde baner spiluniverset vej for nye møder både inde i spillets verden og ude i virkeligheden.

Samarbejde på tværs af klassens grupperinger og nye venskaber er en af de største gevinster ved læringsmetoden.

»Jeg har endnu ikke set nogen aktivitet, der kan skabe et fælles tredje for alle, som computerspil kan. Her kan alle være med,« fortæller Tore Neergaard Kjellow. Det at spille computerspil sammen skaber fælles oplevelser, udfordringer og sprog, som binder dem sammen på en helt ny måde.

Eleverne bliver sat sammen i mindre kamphold på tværs af klassen, hvor de erfarer, at de bliver nødt til at samarbejde og hjælpe hinanden, ellers klarer deres hold sig dårligt - i værste fald dør deres spillerkarakter. På den måde oplever mange elever, at de kommer til at tale med nogle af dem i klassen, de ikke talte med før.

»Normalt taler jeg ikke med drenge, men jeg er den eneste pige på mit hold. Og nu er det pludselig sjovt,« fortæller Clara Møller Christensen fra 6. b.

### En integreret spilmetafor

I spillet måler eleverne deres udvikling ved hjælp af en skala. Den samme type skala bruger eleverne i den klassiske undervisningssituation til at følge deres fremskridt i det, læreren forventer, de når. Her farver eleven selv mere og mere af skalaen, efterhånden som de arbejder sig frem i opgaverne. Det bliver derfor let tilgængeligt for hver enkelt elev at se, hvor langt de er kommet i forhold til lærerens forventninger, og hvad næste skridt for udvikling er. På Højvangskolen er skalaerne gennem forløbet vokset fra de forventede 100 procent til at måle næsten det dobbelte, 175 procent.

### Fritid med læring

Højvangskolen ønsker at udvide elevernes mulighed for at lære gennem denne metode. Derfor opstarter de et samarbejde med fritidsklubben, så de tilbyder de samme computerspil eleverne spiller i skolen. På den måde fortsætter eleverne med at lære i fritiden.

Både Højvangskolen og fritidsklubben ser en styrkelse af skoleklubsamarbejdet med et fagligt perspektiv i de unges fritid som et vigtigt skridt hen i mod den fælles målsætning, om at 95 procent skal have en ungdomsuddannelse. Højvangskolens klasser begyndte det banebrydende forløb i november 2015 og fortætter til marts 2016. Det samlede forskningsprojekt løber frem til juli 2017.

*#Spillene bliver lukket forsvarligt ned, og Morten sikrer, at alle elever husker at få regneark og udviklingskalaer med ned i klassen. Mannan, Clara og Meryem deler deres begejstring over forløbet. De føler sig heldige over, at deltage i projektet og glæder sig allerede til næste gang, der står matematik på skoleskemaet.*

### DET SIGER ELEVERNE:



**Der er mere ro i undervisningen, fordi folk er mere koncentrerede, end vi plejer at være i klassen**  
Mannan Ahmad Raza, 6.b.

## 3 | DEN ÅBNE SKOLE



### OM PROJEKTET:

- I marts 2015 donerede Egmont Fonden 4.250.569 millioner kr. til at starte forskningsprojektet "Sæt skolen i spil", som skal undersøge potentialet i at bruge kommercielle computerspil i undervisning.
- Projektet er et forskningssamarbejde mellem Aalborg Universitet, ForskningsLab: It og LæringsDesign, University College Copenhagen og VIA University College

samt konsulentvirksomheden Skolen i spil.

- De undersøger den faglige værdi og inklusionspotentialet i læringsmetoden i fagene dansk og matematik på 4 skoler, hvor Højvangskolen er den ene med klasserne 5.c og 6.b.
- De involverede skoler er: Skolen ved Søerne i Frederiksberg Kommune, Kirsebærhavens Skole i Københavns Kommune, Højvangskolen i Aarhus Kommune og Skansevejens Skole i Aalborg Kommune.

### DERFOR SÆTTER HØJVANGSKOLEN I SPIL:

»Højvangskolen arbejder på mange forskellige måder med at skabe inkluderende fællesskaber, og derfor er det nærliggende at sige ja til forskningsprojektet. Kernen i "Sæt skolen i spil" er inklusion med fagligt fokus. Forløbet er med til at forme nye fællesskaber på tværs af klassens elever og giver samtidig både lærer og elever ny grobund for at kvalificere fagligheden og arbejde fagligt på andre arenaer end de sædvanlige.«

**Dorthe Kirkegaard Larsen, pædagogisk leder for mellemtrinnet på Højvangskolen.**

### LINKS:

Følg projektet og læs mere om Skolen i Spils historie og deres erfaringer fra andre skoler her: [www.skolenispil.dk](http://www.skolenispil.dk)



Matematiklærer Morten Lauritsen Thingbak hjælper med guldjagten.

### DET SIGER ELEVERNE:

” Jeg er blevet bedre til at samarbejde. Jeg hjælper folk inde i spillet.  
Meryem Rashid, 6.b.

” Man lærer matematik, dansk og engelsk på en helt anden måde end ved bare at sidde helt bomstille  
Anna Søndergård Matthiesen, 5.c.