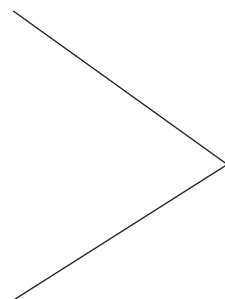


a little le
a little n
please.

Less action more con

Mindre spil og mere læring, tak

'A little less conversation. A little more action, please.' Den kendte Elvis-melodi synger måske på sidste vers. I hvert fald hvis det står til den nyeste forskning inden for læringsspil for voksne.



on. hver satid

* Voksne mennesker, der spiller spil i arbejdstiden, er efterhånden ikke noget sjældent syn i moderne organisationer. Læringsspillet vinder hastigt indpas som kompetenceudviklende og strategisk værktøj, alt imens EU's innovationspuljer støtter udviklingen af nye og til stædighed mere indholdsrige, realistiske og sjove læringspil. Men leder de populære læringspil reelt til innovation? Og lærer deltagerne det, de skal, eller bliver læringsspillet blot en bekvem undskyldning for at lege i arbejdstiden?

”Det er vigtigt at skelne mellem, hvad der er et godt spil, og hvad der er et godt læringspil. Spil spiller man for at vinde. Den logik lægger op til, at deltagerne konkurrerer og skyder genveje for at komme hurtigst i mål. Men hermed skyder de samtidig genveje i deres egne læreprocesser, og det er ikke hensigtsmæssigt set fra et læringsperspektiv. Man vinder måske spillet, men taber læreprocessen,” siger Thomas Duus Henriksen, cand.psych. og adjunkt i voksenlæringspil på DPU, Aarhus Universitet. I sin ph.d.-afhandling gentænker han forestillingen om, hvad læringspil kan og skal i organisationer. Afhandlingens titel henter inspiration i den gamle Elvis-sang, men budskabet er vendt på hovedet: ”A little more conversation. A little less action, please”. Han forklarer nærmere: ”Hvis selve

Don,

spildelen fylder for meget i læringsspillet, er der ikke plads til, at deltagerne kan reflektere og stille spørgsmål”. Hans budskab til udviklerne af læringsspil er klart: De skal tænke læring, før de tænker spil.

Mere læring, mindre spil

Thomas Duus Henriksen er kritisk over for læringsspil for voksne i deres nuværende form. Voksne har lært deres færdigheder, og læringsspillet skal derfor motivere dem til at sætte deres viden i spil i nye sammenhænge eller bygge oven på den viden, de allerede har. Og det gør de bedst ved at reflektere og stille spørgsmål.

”Problemet er, at de fleste læringsspil er baseret på en trivial pursuit-mekanik, hvor de rigtige og forkerte svar er givet på forhånd. Det giver ikke megen plads til, at deltagerens viden kan komme i spil. Deltagerne ser måske aktive ud, mens de spiller, men rent videnskabsmæssigt pacificerer spillet dem,” siger Thomas Duus Henriksen.

I stedet peger han på, at de interessante diskussioner og refleksioner opstår, når spillet provokerer deltagerne til at tænke deres egen virkelighed op imod spillets.

”Jeg vil gerne have deltagerne til at træde ud af spillet og reflektere over, hvad spillet gør ved deres forståelser,”

Fakta:

Om EIS Simulationen

EIS Simulationen er et digitalt læringsspil om forandringsledelse. Deltagerne spiller forandringsagenter fra en større virksomhed og bliver sat på en opgave i et nyindkøbt selskab. Spillerne skal overtale ledelsen i det nyopkøbte firma til at tage et nyt it-system til sig. Spillerne har seks måneder til at få forandringen igennem. Der er 24 ledere i spillet, der skal påvirkes for til sidst at tage systemet til sig. Udfordringen består i at sætte ind med de rigtige indsatser over for de forskellige ledere – og på de rigtige tidspunkter. Spillet er udviklet ved det franske universitet INSEAD og bruges bl.a. hos Fiat, IKEA og den amerikanske hær.

siger Thomas Duus Henriksen og fortsætter: ”Spillet skal få dem til at tænke og protestere: ’Det er ikke realistisk! Det ville aldrig ske hos os’. Når sådanne refleksioner går i gang, realiserer man spillets virkelige læringspotentiale.”

Thomas Duus Henriksen taler bl.a. på baggrund af sin erfaring som følgeforsker hos en gruppe mellemledere i IKEA, der spillede læringsspillet EIS Simulation. Spiludvikleren havde forsøgt at gøre det så virkelighedsnært som muligt, bl.a. ved at udskifte spillets fiktive navne på lederkarakterer, som optræder i spillet, med autentiske navne fra IKEA. Men det autentiske set up gav problemer undervejs. Deltagerne tog spillets virkelighedsbillede for pålydende og afviste det, fordi det ikke præcis matchede deres virkelighedssituation. ▶

”Man vinder måske spillet, men taber læreprocessen.

Læringsspillets didaktiske udfordringer

Underholdningscomputerspil som the Sims repræsenterer på overbevisende manér virtuelle og virkeligheds-simulerende universer med regler og procedurer, som spillerne skal overholde. De indholdsmæssige ambitioner og grafiske finesser har smittet af på læringsspillene, der på samme måde repræsenterer en virkelighed, hvor noget er muligt, og andet ikke er. Men set fra et læringsperspektiv er der ingen grund til begejstring.

”Hvis spillet repræsenterer en virkelighed, beder man sine deltagere om at acceptere, at spillet har ret. Det betyder, at læreprocessen bliver på spillets præmisser frem for på deltagerens. Spiludviklerne skal blive mindre ambitiøse omkring selve indholdsdelen og fokusere mere på at skabe en optimal læreproces for deltagerne.” Men her er Thomas Duus Henriksen oppe imod stærke kræfter.

”Jeg ved godt, at jeg går imod tidsånden, når jeg siger, at spil ikke skal være for indholdsrigt. Men hvis spillets indholdsmæssige kvaliteter breder sig over for mange områder, bliver spillet og hele formålet med det uoverskueligt for deltagerne. Det fjerner fokus fra spillets læringsmæssige pointer.” Thomas Duus Henriksens tilgang kræver et skift i fokus fra indhold til form. Vi kender det fra enhver undervisningssituation, der i princippet er betinget af, hvorvidt underviseren rent didaktisk formår at forme sin undervisning. På samme måde skal spiludviklere tænke i didaktisk design, når de udvikler og tilrettelægger

lærings spil. Det er forudsætningen for at optimere læringsudbyttet af spillene, hvilket blev tydeligt for Thomas Duus Henriksen, da han arbejdede med gruppen fra IKEA.

”Deltagerne spillede spillet, og det gik umiddelbart fint. Men da jeg spurgte ind til deres udbytte, blev det klart, at de ikke forstod formålet med spillet. Vi brød derfor spiloplevelsen op i mindre moduler og indlagde pauser undervejs. Spilpauserne blev tænkepauser, og resultatet blev en helt anden læreproces,” fortæller Thomas Duus Henriksen

Det skal ikke være sjovt

Pauserne modvirker den totale indlevelse, hvor deltagerne er så opslugte af spillet, at de glemmer tid og sted. Men taler det ikke imod moderne læringsteori, der siger, at læringssituationen skal være medrivende, engagerende og sjov? Thomas Duus Henriksen forklarer nærmere, hvori hans kritik består:

”Hvis det er for sjovt, så skyder deltagerne genveje og handler intuitivt frem for reflektivt. De afprøver spillets muligheder og gentager det, der er sjovt, uden at tænke over, hvorfor de egentlig gør, som de gør. Det skaber et overengagement, hvor de bliver opslugte af selve spillet og udelukkende spiller spillet for spillets skyld.”

Men skal lærings spil så være kedelige?

”Alternativet til sjovt er ikke nødvendigvis kedeligt. Der ligger langt flere udviklingsmuligheder i at spørge hvilken form for deltagelse, man som spiludvikler ønsker at skabe hos sine deltagere, frem for at diskutere, hvorvidt det skal være sjovt eller ej. Det interessante er, hvad der sker, når spillene ikke tænkes sjove, indholdsrige og realistiske. Det er dér, innovationspotentialer ligger, når vi i fremtiden skal designe spilbaserede læreprocesser for voksne.”

Af Mathilde Weirsøe
mawei@dpu.dk



THOMAS DUUS HENRIKSEN

Thomas Duus Henriksen er adjunkt, ph.d. ved Institut for Didaktik på DPU, Aarhus Universitet. Han forsker i brugen af lærings spil i voksenuddannelse og organisationsudvikling med særlig fokus på design og anvendelse af lærings spil og spilbaserede læringsprocesser. Thomas Duus Henriksen underviser på DPU's masteruddannelse i Voksenuddannelse og er faglig koordinator for masteruddannelsen som fleksibelt forløb.

<http://www.dpu.dk/om/tdh>