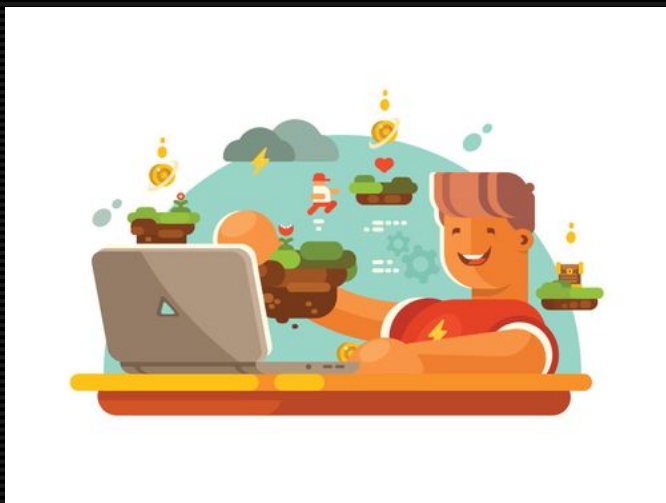


# Hvordan Minecraft Education Edition kan skabe muligheder for autentisk kommunikation i tyskundervisningen



*et professionsprodukt i gamebased playful learning*

**Af Natasha Andersen**



## Indledning

Som fremtidig tysklærer har jeg ofte gjort mig overvejelser om, hvordan jeg kan motivere elever til at deltage aktivt i tyskundervisningen, og om hvordan jeg kan understøtte elever til at turde at tale mere tysk. Dette kan nemlig være en udfordring i tyskfaget, der til tider kan have et ry for at være overdrevet svært eller meget kedeligt og ligegyldigt. 'Gammeldags tyskundervisning', med alle grammatikremserne og bøjning af sein, kan da også forekomme meget ligegyldigt, svært og kedeligt, hvilket jeg selv har oplevet i min egen tid i folkeskolen og gymnasiet.

Et studie udgivet af Det Nationale Center for Fremmedsprog (Daryai-Hansen & Fischer-Rasmussen, 2020) peger da også på flere problemer i tyskundervisningen i grundskolen: eleverne oplever ikke at undervisningen omhandler noget, der interesserer dem; eleverne mangler succesoplevelser i undervisningen; undervisningen differentieres ikke; og eleverne føler sig ikke udrustet til at kunne fortsætte med at bruge tysk i deres videre skoleforløb (Daryai-Hansen & Fischer-Rasmussen, 2020). Hvor er det bare ærgerligt!

Jeg har igennem mine tre tyskmoduler derfor undersøgt hvordan jeg på forskellige måder kan tackle disse udfordringer. Ofte peger teori fra tyskfaget på at man skal skabe autentiske kommunikationssituationer, hvilket betyder, at man skal planlægge indhold i undervisningen, der er meningsfuldt for eleverne, og som de naturligt har lyst til at kommunikere om. Det giver god mening, men det er lettere sagt end gjort.

Da jeg fik modulet gamebased playful learning, lagde jeg mærke til, at teori og metode fra dette modul på mange måder pegede på det, jeg netop forsøgte at opnå i min tyskundervisning. Det virkede som en oplagt mulighed at undersøge, hvad der ændrer sig i tyskundervisningen, når en tilgang med gamebased playful learning introduceres. Måske kan dette være et svar på de udfordringer, der findes i tyskundervisningen? På baggrund af dette besluttede jeg mig for at jeg ville undersøge følgende problemstilling:

## **Hvordan kan en tilgang med gamebased playful learning bruges til at skabe situationer med autentisk kommunikation i tyskundervisningen?**

Denne problemstilling er ikke kun relevant i forhold til tyskfaget, men også for folkeskolens formålsparagraf, som arbejdet i alle fag jo skal være præget af. I stk. 2 af folkeskolens formålsparagraf står der:

*"Folkeskolen skal udvikle arbejdsmetoder og skabe rammer for oplevelse, fordybelse og virkelyst, så eleverne udvikler erkendelse og fantasi og får tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle."*

En tilgang med gamebased playful learning er netop med til at opfylde dette. Særligt ordet "udvikle" springer i øjnene, når jeg læser stk. 2 af formålsparagraffen. Det betyder nemlig, at vi som lærere (og som studerende) skal afprøve nye ting, og skal være undersøgende. Vi skal ikke bare gøre som vi altid har gjort, eller som alle de andre gør, og det kan føles skræmmende. En tilgang med gamebased playful learning viste sig da også at være en afkrog i tyskfaget, som ikke mange havde besøgt, hvilket krævede at jeg selv skulle finde ud af, hvad jeg ville gøre – der var nemlig ikke mange eksempler at hente andre steder fra. Men netop dette relaterer til kravet om at "udvikle" i folkeskolens formål, og det er der hvor man som lærer kan hjælpe med at skubbe faget videre, sådan at det giver eleverne helt nye muligheder, fornyet glæde og større potentiale for personlig og faglig udvikling.

# Empiri i undersøgelsen

## Observationer

Observationerne består af 1) deltagerobservationer og 2) observationer foretaget af klassens tysklærer.

Deltagerobservationer har den fordel, at man som lærer kan observere sin praksis, samtidig med at man er en del af den. Men de kritiseres ofte for at være subjektive og fyldt med blinde vinkler (Szulevicz, 2015). For at øge reliabiliteten og inddrage flere nuancer i min undersøgelse, har jeg derfor inddraget **observationer fra klassens tysklærer**, hvilke blev givet mundtligt i en samtale med læreren efter undervisningen var gennemført.



Her findes et Word dokument med observationer og evaluering fra eleverne.

## Evaluerende samtale med eleverne

I slutningen af lektionen havde jeg en evaluerende samtale med eleverne om undervisningen. På den måde kunne jeg af- eller bekræfte nogle af de hypoteser jeg opstillede i løbet af undersøgelsen.



**I gennemførelsen af undersøgelsen foretog jeg undervisning i en 6. klasse.**

**Undervisningen foregik som fjernundervisning, hvilket i dette tilfælde indebar, at jeg gennem en Microsoft Teams forbindelse, blev koblet op til klassens whiteboard. Af samme grund var der en tysklærer til stede i klassen, som kunne hjælpe med det praktiske og som kunne lede klassen i udførelsen af opgaverne. Det blev således til en form for co-teaching (Hedegaard Hansen, 2016).**

# TEORI

I dette afsnit vil jeg komme ind på teori om:

- autentiske kommunikationssituationer
- playful learning
- gamebased learning
- brug af Minecraft i undervisningen



## AUTENTISKE KOMMUNIKATIONSSITUATIONER

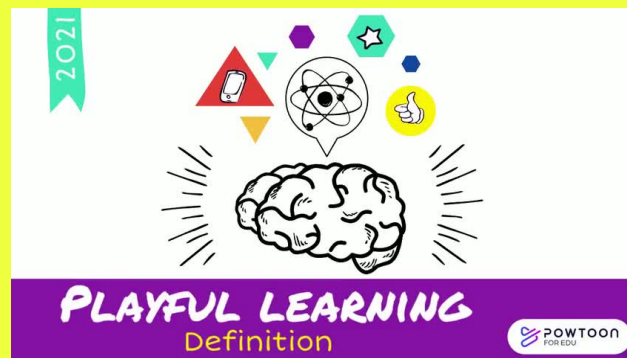
Man kan sige meget om autentisk kommunikation i tyskfaget, men i dette afsnit vil jeg blot kort definere begrebet.

Autentisk kommunikation i tyskfaget handler om at give eleverne muligheder for at kommunikere om noget meningsfuldt i undervisningen. Med andre ord, skal eleverne have en god grund til at tale eller skrive tysk i undervisningen. For at gøre dette, skal undervisningens indhold tage udgangspunkt i noget livsverdensnært og interessant for eleverne. Indholdet skal derefter arrangeres i kommunikative opgaver, som indbefatter interaktive sprogbehandlinger, der har forskellige formål, f.eks. at eleverne skal give og få informationer, hilse på hinanden eller udveksle holdninger, ideer og meninger.

For at disse opgaver skal give mening, skal de indgå i en meningsfuld sammenhæng, f.eks. et emne eller et projekt. Dette kaldes også at 'konktekstualisere' indholdet (Ginman & Svendsen Pedersen, 2018).

# PLAYFUL LEARNING

Videoen til højre giver en definition af hvad playful learning handler om.

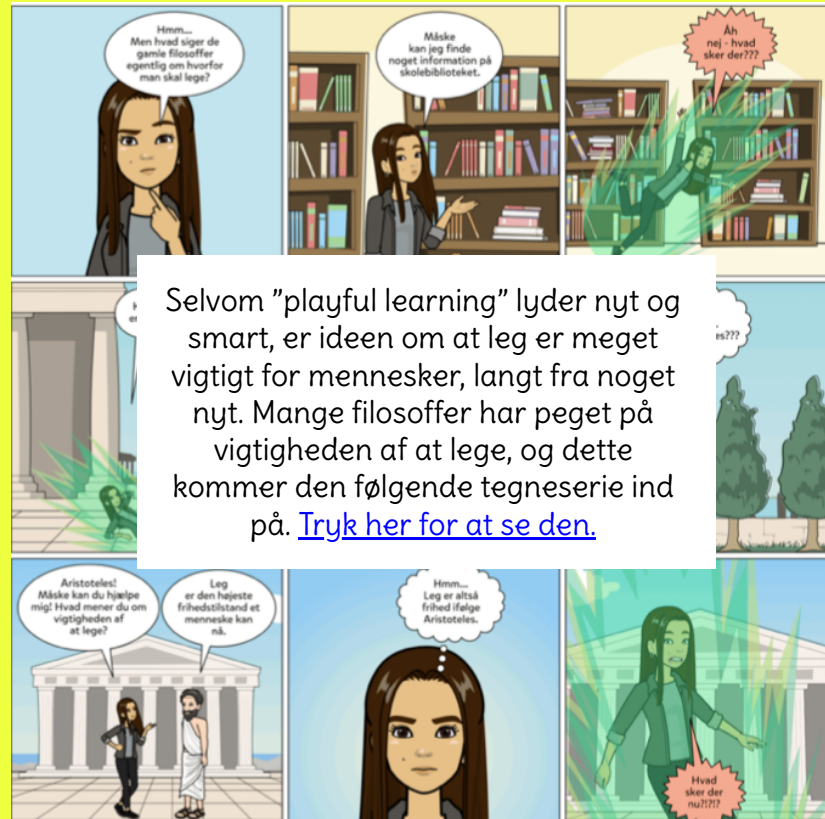


Videoen understreger, at leg i undervisningen ikke er noget, der skal overlades til tilfældighederne. Som LEGO-fonden siger det:

***“Leg [er] ikke bare sjov – leg har også en vigtig og afgørende rolle i læring og i at forberede børn på de udfordringer, de møder både i barndommen og i voksenlivet” (LEGO Foundation, 2017, s. 11).***

Børn lærer med andre ord at forholde sig til livet gennem legen. Ovenstående video peger på forskellige kompetencer, der fremmes særlig godt gennem leg (kompetencerne ses også på billedet til venstre). Disse kompetencer er vigtige gennem hele livet, og opbygningen af dem vil således skabe børn, der trives bedre, både i barndommen og i voksenlivet.





Selvom "playful learning" lyder nyt og smart, er ideen om at lege meget vigtigt for mennesker, langt fra noget nyt. Mange filosoffer har peget på vigtigheden af at lege, og dette kommer den følgende tegneserie ind på. [Tryk her for at se den.](#)

Kilde brugt til udarbejdelsen af tegneserie: Steenhold, 2018.



#### Agon

- Konkurrence
- Kappestrid



#### Alea

- Chance
- En beslutning som vilkårligt kan ændre resultatet af et forløb, som ikke kan forudsiges.



#### Mimicry

- Simulering og efterligning
- 'Efteraber' hændelser, situationer eller personer.



#### Ilinx

- Eufori, svimmelhed, beruselse
- Den legende bliver 'høj' af at foretage sig noget bestemt eller deltage i et bestemt forløb.

Det skal her understreges at leg findes i mange forskellige former.  
Det understreges i teoretikeren **Roger Caillois typologi over leg**.  
Ovenstående billede viser hvilke kategorier Caillois opdeler  
billeder i.  
Desuden mener Caillois at leg er en måde at frigive energi, som  
kan bruges i andre sammenhænge (Steenhold, 2018).

En tilgang med playful learning skal ikke opfattes som værende undervisning med mangel på planlægning, målsætning og evaluering. I alle fag i folkeskolen er der mål for undervisningen, som indebærer at eleverne skal lære særlige kompetencer, og dette må man som lærer bestemt ikke ignorere (Lieberoth, 2017). Playful learning skal derfor bruges til at understøtte elevernes læring – og ikke mindst deres dannelse (Skovbjerg, 2016).



# Gamebased learning

I dette professionsprodukt undersøger jeg ikke blot en playful learning tilgang til undervisningen, men en *gamebased* playful learning tilgang, hvilket peger på, at en måde at inddrage leg i undervisningen er ved at inddrage computerspil. I gamebased learning lærer eleverne gennem at spille, og undervisningen tager derfor udgangspunkt de muligheder for læring der tilbydes i spillet (Microsoft, 2021).

Det er vigtigt at understrege at gamebased learning ikke bare er undervisning med inddragelse af computerspil, men det er særlig tilgang til undervisningen, hvor elev- og lærerroller er anderledes fordelt end 'klassisk' undervisning. Eleverne får tildelt langt større autonomi og mulighed for at undersøge, hvorimod læreren i højere grad har rollen som facilitator (Brodersen, 2015).

Følgende tegneserie kommer ind på hvilke fordele der er ved at inddrage gamebased learning i undervisningen, og hvilke principper, der lægger til grund for gamebased learning i undervisningen.



Kilde brugt til udarbejdelsen af tegneserien: *What are the benefits of game-based learning* af Microsoft, 2021.

I tegneserien inddrages et eksempel med en lærer, der bruger Minecraft: Education Edition (herefter forkortet MEE) i undervisningen. Dette har jeg også valgt at bruge i min undersøgelse i tyskundervisningen, hvilket jeg i det følgende afsnit vil begrunde.



MEE er ikke bare et spil, hvor eleverne skal komme igennem forskellige baner, for til sidst at vinde. MEE kan beskrives som en interaktiv digital platform, hvor både elever og lærere kan udfolde deres kreativitet. Dette relaterer til kategorien mimicry i Caillois typologi over typer af leg. Ved at inddrage Minecraft i undervisningen kan man nemlig imitere virkelige situationer og steder gennem at bygge og interagere med hinanden (Microsoft, 2021). Det er altså et meget alsidigt og fleksibelt spilprogram, hvilket netop gør, at det kan bruges til mange forskellige fag og projekter i skolen.

Hvilke fordele er der ved at bruge MEE i undervisningen? Rapporten *Transforming Education with Minecraft* (Karsenti, Bugmann, &

Gros, 2017) peger på at MEE har en meget positiv effekt på elevernes motivation, det styrker elevernes opbygning af emotionelle og sociale færdigheder, understøtter meningsfuld læring, skaber større begejstring og engagement i undervisningen, og hjælper eleverne til at opbygge færdigheder til problemløsning. En anden rapport - *How Minecraft Supports Social and Emotional Learning in K-12 Education*- viser, at fordi Minecraft har et stor appel uden for klasseværelset, er eleverne meget motiverede for at arbejde med det i undervisningen, og er ivrige efter at hjælpe deres jævnaldrende (Getting Smart, 2017, s. 18). Denne rapport understreger vigtigheden af at man som lærer skal bruge MEE med tydelige læringsmål i sigte.

# ANALYSE

I dette afsnit vil jeg med udgangspunkt i ovenstående teori og med inddragelse af min empiri, analysere hvordan gamebased playful learning kan bruges i tyskundervisningen til at skabe autentiske kommunikationssituationer.

For at skabe en overskuelig og logisk opbygning af min analyse, har jeg valgt at dele min analyse op i nedenstående afsnit. Inddelingen af det første afsnit er baseret på den didaktiske relationsmodel af Hiim og Hippe (Nørregaard Rasmussen, 2008).

## 1) planlægning af undervisning

- mål
- elevernes læringsforudsætninger
- indhold
- social arbejdsform
- læreprocessen

## 2) evaluering af situationer fra undervisningen.

- tekniske problemer
- socialt samspil i grupperne
- elevernes faglige udbytte

*analyse*

# Planlægning af undervisning

I dette afsnit vil jeg forklare, hvordan jeg - med udgangspunkt i teori fra teori afsnittet - planlagde og tilrettelagde undervisning med Minecraft i tysk faget.

# MÅL planlægning

I teori afsnittet nævnte jeg, at rapporten *How Minecraft Supports Social and Emotional Learning in K-12 Education* (Getting Smart, 2017) understreger vigtigheden af, at man som lærer har tydelige læringsmål i sigte, når man arbejder med MEE. Derfor valgte jeg som det første at opstille læringsmål for undervisningen. På den måde ville der være en rød tråd i undervisningen. Her er målene for undervisningen:

- Elevernes lyst til at bruge sproget i samarbejde med andre fremmes
- Elevernes kommunikative kompetencer styrkes
- Elevernes interkulturelle kompetencer styrkes ved at de viser 'fremmede' rundt i deres eget nærområde, og dermed ser på dette med nye øjne.

Målene tager udgangspunkt i stk. 2 i fagformålet for tysk, hvor der står:  
*Gennem oplevelse, fordybelse og aktiv medvirken skal elevernes lyst til at bruge sproget personligt og i samspil med andre fremmes (Børne- og undervisningsministeriet, 2019, s. 7).*

I min opstilling af mål for undervisningen inddrog jeg også overvejelser om, hvilke af de kompetencer, der nævnes af LEGO fonden (se billede på s. 9), jeg kunne fokusere på at styrke med inddragelse af gamebased playful learning. Målene fokuserer på udviklingen af kognitive, følelsesmæssige (inddragelse af kulturforståelse), og sociale kompetencer.

I min evaluering ville jeg lede efter tegn på elevernes fordybelse, aktive medvirken og oplevelse, samt undersøge om eleverne var mere villige til at bruge tysk i undervisning med gamebased playful learning.

# ELEVERNES FORUDSÆTNINGER

## *planlægning*

### Sproglige forudsætninger

Inden jeg gik i gang med at planlægge undervisningens indhold, måtte jeg tage et nøjere blik på den elevgruppe, jeg stod over for. Eleverne gik i 6. klasse, og havde derfor haft tysk i 1,5 år. De kunne derfor stadig betegnes som nybegyndere, og det havde konsekvenser for det niveau, indholdet i undervisningen skulle have (eleverne havde desuden været ramt af lockdown to gange under deres tyskforløb, hvilket har haft stor indflydelse på deres sproglige kompetencer). Jeg besluttede at holde det sproglige indhold på et meget enkelt niveau, for på den måde at skabe grundlag for succesoplevelser for alle eleverne i klassen.

Rapporten nævnt i indledningen peger på, at eleverne mangler succesoplevelser i tyskundervisningen, hvilket kan skyldes at niveauet til tider bliver for højt (Gibbons, 2016).

### Forudsætninger for at bruge MEE

Inden jeg planlagde undervisningens indhold, havde jeg desuden et møde med klassens tysklærer, hvor jeg fik oplysninger om elevernes forudsætninger i forhold til at bruge Minecraft. Læreren fortalte, at eleverne ikke havde prøvet at

bruge MEE i undervisningen før, men at de fleste spillede Minecraft i deres fritid. Det stemmer overens med det der står i rapporten *Minecraft Supports Social and Emotional Learning in K-12 Education*, om at Minecraft har stor appel uden for klasseværelset.

Læreren fortalte også, at hun dagen inden min undervisning havde heldagsundervisning med klassen, hvor hun ville bruge tid på at hjælpe eleverne med at komme ind på MEE-programmet, give instruktioner i forhold til rammerne for brugen af programmet, lade dem afprøve dets forskellige funktioner, samt give dem mulighed for at spille frit, sådan at eleverne ville være mere rolige og fokuseret på at bruge programmet til undervisningen dagen efter (de havde jo prøvet f.eks. at slå hinandens karakterer ihjel dagen før, så ville det være mindre sjovt dagen efter...). Normalt ville jeg planlægge tid til at tage en snak med eleverne om hvad god og dårlig brug af Minecraft indebærer, og måske lade eleverne formulere nogle regler for hvordan man opfører sig, når man bruger MEE. Men på grund af lærerens hjælp på dette punkt, besluttede jeg ikke at lade det fylde i min undervisning.

# INDHOLD

## planlægning

Inddragelse af MEE i undervisningen  
Planlægning og tilrettelæggelse af selve indholdet fandt jeg meget udfordrende, eftersom jeg skulle bruge MEE til fremmedsprogsundervisningen. Som nævnt i ovenstående teoriopsnit er gamebased learning ikke blot undervisning med inddragelse af spil, og derfor var det vigtigt for mig at undervisningen skulle gennemføres på en måde, hvor eleverne kunne bruge MEE som et læringsunivers, hvorigennem de kunne opfylde målene, og altså ikke bare som en gimmick, for at undgå kedsomhed.  
På MEEs hjemmeside kan man finde mange eksempler på hvordan spillet kan bruges i forskellige fag. Der findes dog inden eksempler på hvordan MEE kan bruges i fremmedsprogsundervisningen, og derfor måtte jeg bruge noget tid på at lede efter inspiration. På et internetfora for lærere, der bruger MEE i undervisningen, fandt jeg et link til en YouTube kanal af en spansk lærer i USA, der deler ideer til brugen af Minecraft i spanskundervisningen.

Her er en af de videoer, hvor jeg især fandt inspiration til brugen af MEE i tysk faget:



### Successoplevelser

Videoer som denne hjalp mig også til at forstå hvordan man i det hele taget bruger MEE, eftersom jeg på daværende tidspunkt stadig ikke helt forstod hvordan man brugte basale funktioner i programmet. Elevernes dybe kendskab til Minecraft, gjorde dog at jeg ikke var så nervøs for at bruge programmet i undervisningen, for hvis teknikken drillede, ville de jo kunne hjælpe hinanden.



Rapporten *Minecraft Supports Social and Emotional Learning in K-12 Education* understreger jo også, at elever generelt er meget villige til at hjælpe deres klassekammerater med at løse problemer i Minecraft. Dette ville kunne lede til nye og anderledes succesoplevelser i undervisningen – måske for elever, der normalt ikke oplever succes i tyskundervisningen. Succesoplevelser i tyskundervisningen behøver efter min mening bestemt ikke at begrænse sig til sproglige succesoplevelser! Hvis eleverne oplever, at tyskundervisningen er et rart miljø, hvor de føler at de kan bidrage med noget, vil dette helt naturligt smitte af på deres motivation for at deltage i undervisningen, og så følger opbygningen af sproglige kompetencer helt naturligt.

#### **Meningsfuld og autentisk kommunikation**

Som teori om autentisk kommunikation i fremmedsprogsundervisningen peger på, er der brug for en autentisk kontekst til undervisningens indhold. Det skal være noget livsverdensnært, noget eleverne kan relatere til. Derfor besluttede jeg at tage udgangspunkt i elevernes nærområde, nemlig byen Bryrup, hvor de bor og går i skole. Hvert år er der flere turister, der kommer på besøg i området, særligt fra Tyskland. Det gav derfor mening at tage udgangspunkt i en situation, hvor

eleverne skulle kommunikere med disse turister. Dette kan de meget vel komme til at opleve i virkeligheden, og derfor kan et sådant indhold betegnes som meningsfyldt og autentisk. Fokus i indholdet var ikke kun at forberede eleverne sprogligt på et møde med tyske turister, men også kulturelt. Her kunne de i trygge rammer reflektere over hvordan det er at tale med mennesker fra et andet land, se sig selv udefra, og eventuelt begå fejltagelser - alt sammen i legens trygge rammer. Mimicry-typen af leg har et særligt potentiale til at understøtte eleverne i dette, eftersom virkelige situationer kan simuleres, og det er derfor spillet MEE giver så god mening at bruge i denne sammenhæng. Denne inddragelse af leg kunne virkelig være med til at forberede børnene på livet, som det nævnes af LEGO-fonden (se s. 9).

#### **Tilrettelæggelse af indholdet**

Oprindeligt set lavede jeg et undervisningsforløb, hvor eleverne skulle arbejde på en campingplads og tage sig af tyske turister (se link nedenfor), men dette kunne af tidsmæssige årsager ikke lade sig gøre. Derfor tog jeg i undervisningen udgangspunkt i at eleverne skulle arbejde i en kiosk, hvor de enten skulle tage imod tyske kunder, eller selv være tyske kunder.



Undervisningspla...

Jeg byggede en kiosk i MEE, hvor eleverne kunne arbejde (se billede). Ideen var at lave en verden til alle grupper, sådan at de hver kunne færdes i en verden, uden at blive forstyrrede af andre grupper. Dog fandt jeg senere ud af at det ikke kan lade sig gøre at være vært for mere end én verden ad gangen, og derfor måtte jeg bygge flere kiosker i samme verden, med lidt afstand.

Undervisningens indhold bestod derfor af at eleverne skulle løse nogle opgaver i MEE-verdenen. På den måde blev der opstillet nogle rammer for deres kommunikation, hvilket skulle stilladsere eleverne i at producere mere sprogligt output. Jeg producerede to forskellige opgaveark – et til de tyske turister, og et til kioskmedarbejderne. De to opgaveark bestod af en række kommunikative opgaver (Ginman & Svendsen Pedersen, 2018).



Link til fil med opgaverne, der blev uddelt i undervisningen.



Kiosken til brug i undervisningen



Lager i kiosken med prisliste til venstre for lageret.

## GENNEMGANG AF TO EKSEMPLER PÅ OPGAVER I UNDERVISNINGEN

### AUFGABE 2 - Touristen

I denne opgave får de tyske turister til opgave at købe nogle bestemte varer gennem at kommunikere med kioskmedarbejderne. Varerne skal kioskmedarbejderne hente til dem i kioskens lager (se billede på forrige side). Eleverne bliver understøttet til at gennemføre opgaven på forskellige måder: De understøttes sprogligt gennem hjælp fra et Redemittel (en slags parlør), og gennem brug af en ordbog. De understøttes i brugen af MEE gennem et billede med eksempel på hvordan lagerbeholdningen ser ud.

Alle opgaverne indeholder delen "Løsning af opgaven", hvor eleverne får oplysninger om, hvordan de skal vise, at de har løst opgaven. Dette fungerer som en måde at evaluere elevernes læringsudbytte på. Løsningen bestod f.eks. af screenshots af samtaler i chatfunktionen i MEE, eller af noter til oplysninger fra modparten.

### Aufgabe 2

Køb disse varer ind:

6 Æbler 🍏

2 kilo kød 🍖

6 Gulerødder 🥕

1 Agurk 🥒

Brug de sætninger der er i jeres Redemittel til at tale med medarbejderen i kiosken.

💡 Tip! Kig i ordbogen, for at finde ud af hvordan man siger varerne på indkøbslisten.

### Løsning af opgaven

📷 Fotografen tager et billede af 1) jeres samtale med kioskmedarbejderen og 2) af jeres beholdning efter i har købt varerne ind (se billede)



## GENNEMGANG AF TO EKSEMPLER PÅ OPGAVER I UNDERVISNINGEN

### Aufgabe 5

Svar på kundens spørgsmål om seværdigheder i Bryrup.

💡 Tip! Tænk over hvad i gerne ville se, hvis i var turister i Bryrup.

### Løsning af opgaven

📷 Fotografen tager et billede af jeres samtale med kunden.

#### AUFGABE 5 - Mitarbeiter

Denne opgave skulle løses af kioskmedarbejderne. Opgaven har blandt andet til formål at hjælpe eleverne med at se deres eget nærområde fra en tysk turists synsvinkel, hvilket styrker deres interkulturelle kompetencer.

Løsningen af opgaven består i at gruppen tager et billede af deres samtale med kunden i chatfunktionen.

Samtalerne med modparten skulle foregå gennem chatfunktionen på MEE, hvilket tysklæreren og jeg vurderede passede bedst til elevernes niveau og til situationen. Men en variation af lektionen kunne sagtens indeholde mundtlig kommunikation.

# SOCIAL ARBEJDSFORM

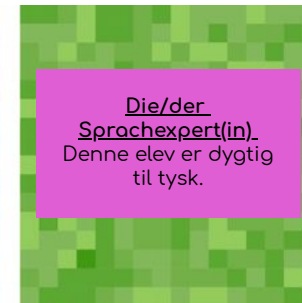
## planlægning

Opgaverne skulle løses i grupper á fire elever. Hver elev i gruppen fik tildelt en specifik rolle. Dette ville være med til at understøtte elevernes udvikling af sociale og kognitive kompetencer.

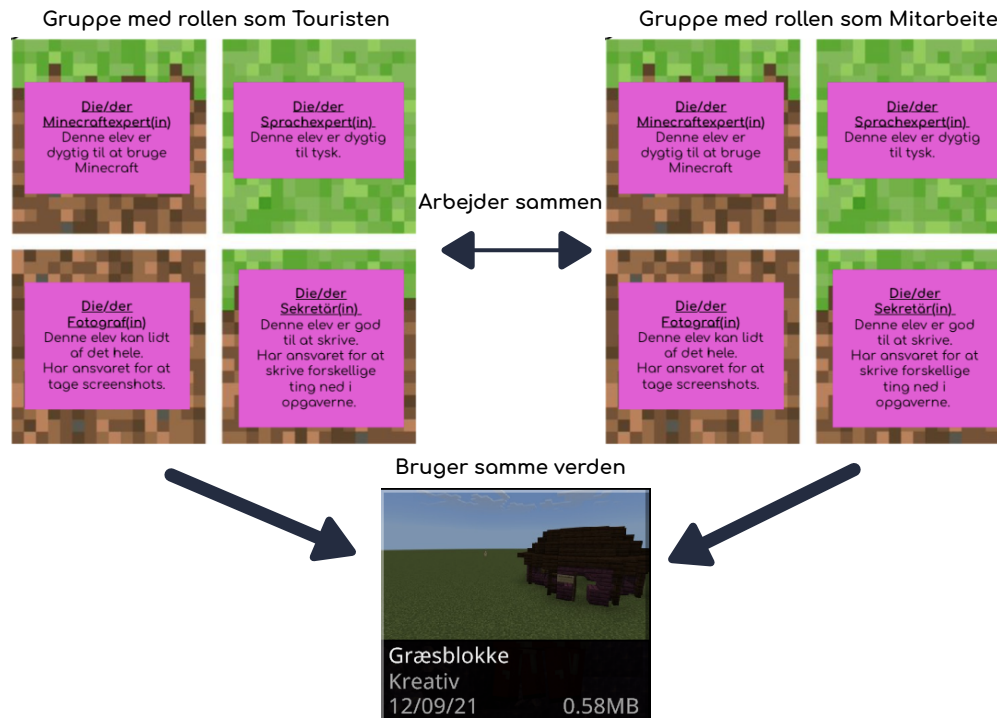
Til venstre ses de roller, der skulle fordeles mellem gruppemedlemmerne.

Klassens tysklærer hjalp mig med at inddele grupper, eftersom jeg ikke kendte klassen.

I elevernes evaluering af undervisningen havde de blandede meninger om rollefordelingen. Nogle syntes det var rart at alle i gruppen havde et særligt fokus, men andre syntes der var nogle af rollerne der havde for meget ansvar i forhold til de andre, særligt rollen som Sprachexpert(in).



Gruppen fik desuden enten rollen som turist eller kioskmedarbejder, og skulle samarbejde med en anden gruppe, der havde en anden rolle end dem selv. Det blev således til at otte elever skulle samarbejde om opgaverne.



**En kommentar der gik igen flere gange i den afsluttende evaluering var, at grupperne var for store. Det var for meget at arbejde to grupper á fire personer sammen. De foreslog, at en bedre gruppestørrelse ville være to grupper á to personer. Tysklæreren gav også udtryk for dette, da vi talte sammen efter undervisningen.**



# LÆREPROCESSEN

## *planlægning*

Her er planen for undervisningens forløb:

### Undervisningsplan d. 9/12-21

Tid: 2 lektioner ó 45 minutter.

1. Præsentation af lektionen (10 minutter).
2. Eleverne deles ud i grupper og får deres rolle tildelt.
3. Grupperne får at vide om de er  
Mitarbeiter\*innen eller Touristen. De får uddelt  
et Redemittel, som de får 3 minutter til at se på.  
(5 minutter)
4. Grupperne får uddelt et opgaveark. Evt. en  
kort præsentation af  
opgaverne/rammesætning for løsningen af  
dem. Eleverne får resten af timen til at løse  
opgaverne.
5. 5 minutter inden timen slutter: Evaluering.

*analyse*

# Evaluering af situationer fra undervisningen

I dette afsnit vil jeg beskrive udvalgte situationer, der opstod i klasseværelset, og som er relevante for min undersøgelse.

# *evaluering* TEKNISKE PROBLEMER

Vi oplevede desværre mange tekniske problemer i undervisningen. Værst var det at eleverne ikke kunne komme ind på den verden, jeg havde forberedt dem på (det kan have noget at gøre med, at computerne ikke var opdaterede). Det tog mere end en halv time, før eleverne kunne komme i gang med opgaverne, hvilket svarede til en tredjedel af undervisningstiden. Jeg løste det på den måde, at halvdelen af grupperne skulle oprette en verden, og lynhurtigt lave en meget simpel firkantet bygning, med et logo, og en indgang – dette skulle fungere som deres kiosk.

Her var det af stor værdi at der var en Minecraftekspert på hvert hold, for inden der var gået tre minutter, havde samtlige grupper bygget en kiosk. Problemet med at eleverne ikke kunne bruge den oprindelige verden, kunne derfor hurtigt løses på en tilfredsstillende måde, og det var godt at eleverne kunne arbejde i forskellige verdener, som min oprindelige plan havde været. Eleverne kunne virkelig godt lide at bygge, hvilket jeg oprindeligt ikke havde med i min undervisningsplan.

Næste gang vil jeg lade eleverne igen bygge deres egen kiosk, dog som forberedelse til opgaven inden undervisningens begyndelse.



Der var problemer med at eleverne ikke kunne komme ind på hinandens verdner, og nogle havde dårligt internet, hvilket eleverne gav udtryk for frustration over i den afsluttende evaluering.

Eleverne reagerede meget forskelligt, når de havde tekniske problemer. Nogle elever var meget gode til at omstille sig, og var helt klar til f.eks. at dele computer med et gruppe medlem. Andre gav helt op og meldte sig ud af gruppearbejdet, når deres teknik ikke virkede. Her ser jeg gode muligheder for at **understøtte elevernes dannelse**. For at hjælpe elever, der frustreres over teknikproblemerne, kunne man understøtte dem i på forhånd at lægge en plan B.

I elevernes voksenliv vil de ofte opleve at tingene ikke lykkes, og der er det vigtigt at de er parate til at afprøve alternative løsninger på deres problemer.

Selvom det ikke er rart for eleverne at opleve frustration i undervisningen, er det alligevel en mulighed for at de kan arbejde med deres personlige udvikling. I 'gammeldags' tyskundervisning, der kun består af tavleundervisning, grammatikremser, osv., vil eleverne ikke få sådanne oplevelser, fordi alt bliver 'serveret' af læreren.

Situationen med tekniske udfordringer understreger således hvilket potentiale gamebased playful learning har for elevernes dannelse.

DANNELSE





*evaluering*  
**SOCIALT  
SAMSPIL I  
GRUPPERNE**

Der var meget stor forskel på hvordan eleverne arbejdede sammen i grupperne. Der vil selvfølgelig altid være forskel på hvordan grupperne i en klasse arbejder. Men noget interessant jeg observerede var, at nogle af eleverne, der var meget vant til at 'game' i deres fritid, havde svært ved at skelne mellem de regler der er, når man gamer sammen med sine venner, og de regler der er, når man bruger et spil i undervisningen. Når nogle af eleverne overtrådte de sociale spilleregler, der findes i gamerverdenen, smed de hinanden ud af deres verdener. Det var en udfordring jeg slet ikke var forberedt på. Klassens tysklærer tog dette op med de pågældende elever, og forklarede at der er andre regler, når man spiller i skolen. Dette kunne være relevant at tydeliggøre over for alle eleverne, når jeg en anden gang skal introducere MEE i undervisningen.

På den anden side var eleverne utroligt søde til at hjælpe hinanden, og særligt kom minecrafteksperterne på banen, med viden som hverken tysklæreren eller jeg sad inde med. På den måde kunne eleverne få nogle helt særligt succesoplevelser.

I min samtale med tysklæreren efter undervisningen, kom hun ind på, at hun så mange muligheder for personlig læring gennem brugen af MEE i tyskundervisningen. Som anført i tegneserien, mener de to pædagoger Vygotskij og Leontjew at leg har en vigtig social funktion, og det relaterer til lærerens udtalelser.

# ELEVERNES FAGLIGE UDBYTTTE

Et naturligt spørgsmål at stille til min undersøgelse er: hvilket fagligt udbytte fik eleverne egentlig? For at tjekke dette lavede jeg i slutningen af timen en 'tommelfingerevaluering' hvor eleverne skulle reagere med "thumbs up/down/middle" på spørgsmålet "føler i at har lært noget tysk?". De fleste elever pegede tommelfingeren til side eller ned til dette spørgsmål. Dette kunne umiddelbart godt skabe bekymring for hvorvidt gamebased playful learning er en god måde at lære sprog på. Men her vil jeg nævne forskellige faktorer, der gør sig gældende:

For det første gik meget af undervisningstiden med at løse tekniske udfordringer, og det har højest sandsynligt været med til at påvirke elevernes holdning til hvorvidt de havde lært noget.

For det andet vil jeg mene at MEE virker bedst hvis det bruges kontinuerligt. I den efterfølgende samtale med klassens tysklærer, nævnte hun muligheden for at bruge det til en fagdag, hvor eleverne normalt har en hel dag med undervisning i det samme fag. Vi talte også om muligheden for at bruge det i slutningen af hvert forløb, eller som et gennemgående element i undervisningen fra 5.-9. klasse, hvor eleverne f.eks. langsomt kunne opbygge en by og bruge den i forskellige kontekster. På den måde kunne man skabe nogle rutiner omkring brugen af MEE, og

eleverne ville være mere vant til at løse de tekniske udfordringer, der eventuelt måtte opstå, hvilket ville mindske spildtiden i undervisningen.

Gamebased playful learning er ikke blot noget man som lærer skal tage frem i en enkelt lektion, men – som nævnt i teoriafsnittet – er det en tilgang til undervisningen, der er gennemgående for hvordan man arbejder som lærer. Man kan kritisere min undersøgelse for at være for kortvarig, og det kunne have været interessant at se, hvad der ville ske med elevernes faglige læring, hvis det blev brugt i et helt undervisningsforløb. Det er klart, at brugen af MEE ikke fører noget enestående med sig, når det kun bruges 1,5 time. Men den motivation og begejstring eleverne udviste i løbet af undervisningen, og den villighed de havde til at hjælpe hinanden, har et stort potentiale for at kunne understøtte læring i tyskundervisningen. Mange elever kommenterede at de virkelig syntes det havde været en sjov tysktime. Som jeg allerede har været inde på, var der mange muligheder for succesoplevelser i undervisningen.

Arbejder man videre med MEE er der således muligheder for at tage tyskundervisningen til helt nye højder, hvor eleverne kan udvise øget glæde og engagement.



## TIL SIDST: HER ER ELEVERNES EGNE FORSLAG TIL HVORDAN MAN KAN BRUGE MINECRAFT I TYSKUNDERVISNINGEN



**Bygge et hotel med forskellige værelser.**



**Bygge en by og bruge Minecraft som et interaktivt kort, hvor man skal vise vej gennem forklaringer på tysk.**



LANGUAGE

**Ændre sproget til tysk**



# KONKLUSION

Her findes min konklusion på spørgsmålet:

*Hvordan kan en tilgang med gamebased playful learning bruges til at skabe situationer med autentisk kommunikation i tyskundervisningen?*

Tryk på filmen for at se min konklusion i form af en DIGI-talk.



# LITTERATURLISTE

Børne- og undervisningsministeriet. (2019). *Faghæfte for faget tysk*. Hentet fra emu.dk: [https://emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK\\_Faghæfte\\_Tysk\\_2020.pdf](https://emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK_Faghæfte_Tysk_2020.pdf)

Brodersen, P. (2015). Undervisning. I P. Brodersen (red.), *Effektiv undervisning* (s. 17-52). Hans Reitzels Forlag.

Daryai-Hansen, P., & Fischer-Rasmussen, A.-M. (2020). *Tyskelevers og tyskstuderes kognition – opsummering af undersøgelsens centrale resultater*. Det Nationale Center for Fremmedsprog.

Getting Smart. (2017). *How Minecraft Supports Social and Emotional Learning in K-12 Education*. Microsoft.

Gibbons, P. (2016). Stilladsering af sprog og læring. I P. Gibbons, *Styrk sproget, styrk læringen: sproglig udvikling og stilladsering i flersprogede klasserum* (s. 17-38). Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Ginman, M., & Svendsen Pedersen, M. (2018). Skab meningsfulde sprogbrugssituationer. I P. Daryai-Hansen, & D. Albrechtsen, *Tidligere sprogstart – ny begynderdidaktik med fokus på flersprogethed* (s. 64-75). Konsortiet for Sprog og Fagdidaktik i folkeskolen.

Hedegaard Hansen, J. (2016). Co-teaching- det flerfaglige samarbejde. I R. A. (red.), *Inklusionsvejlederen 1: udvikling af fællesskaber* (s. 133-147). Dafolo.

Karsenti, P. T., Bugmann, J., & Gros, P.-P. (2017). *Transforming Education with Minecraft*. Montréal: CRIFPE.

LEGO Foundation. (2017). *What we mean by: Learning through Play*.

Lieberoth, A. (2017). *Spilpædagogik*. Aarhus universitetsforlag.

Microsoft. (2021). *How educators can use Minecraft in the classroom*. Hentet fra Microsoft Education Package: <https://docs.microsoft.com/en-us/learn/modules/minecraft-intro-game-based-learning/use-minecraft-in-the-classroom>

## LITTERATURLISTE (FORTSAT)

Microsoft. (2021). *What are the benefits of game-based learning*. Hentet fra Microsoft Education Support Package: <https://docs.microsoft.com/en-us/learn/modules/minecraft-intro-game-based-learning/benefits-game-based-learning>

Nørregaard Rasmussen, T. (2008). Planlægningsmodeller - en støtte og en udfordring til lærernes viden. I T. Nørregaard Rasmussen, & J. Lund, *Almen didaktik - læreruddannelse og lærerarbejde* (s. 108-128). Århus: KvaN.

Skovbjerg, H. (2016). Leg som stemning - at være i leg. I *Perspektiver på leg* (s. 57-75 og 104-110). Turbine Akademisk.

Steenhold, J. (2018). Legenes kendetegn gennem tiderne. I J. Steenhold, *Legenes kendetegn: bogen om legens semiotik* (s. 25-38, 117-121, 179-188). Excellent Play.

Szulevicz, T. (2015). Deltagerobservation. I S. Brinkmann, & Tanggaard, L, *Kvalitative metoder - en grundbog*(s. 81-96). Hans Reitzels Forlag.

# OVERSIGT OVER BILAG

Dokumenter/PDF'er



[Undervisningsplan over forløb med Minecraft i tyskundervisningen - Studietube](#)



[Opgaver til Minecraft i 6 klasse - Studietube](#)



[Observationer fra undervisning i tysk med brug af Minecraft - Studietube](#)

Tegneserier



[Game-based learning - Studietube](#)

# OVERSIGT OVER BILAG

Tegneserier



Tegneserie om filosofernes syn på leg - Studietube

Videoer



Playful+learning - Studietube