



UNGDOMSSTYRELSEN
www.ungdomsstyrelsen.se

METODIK

Om materialet

Ungdomsstyrelsen är en statlig myndighet som tar fram kunskap om ungas levnadsvillkor. Vi ger stöd till föreningsliv och kommuner samt till internationellt samarbete. Ungdomsstyrelsen har fått regeringens uppdrag att arrangera skolval på landets 7-9- och gymnasieskolor i samband med de allmänna valen 2010. Metodmaterialet i upplevelsebaserat lärande har tagits fram i syfte att inspirera och underlätta för dig som lärare i arbetet inför valet. Materialet distribueras som en del av Valboxen 2010. Fler exemplar av boxen kan beställas på Ungdomsstyrelsens webbplats.

www.ungdomsstyrelsen.se

GR Upplevelsebaserat Lärande

GR Utbildning - Upplevelsebaserat Lärande (GRUL) syftar till att utveckla, utbilda och genomföra verksamhet med den upplevelsebaserade pedagogiken som verktyg och förhållningssätt. GRUL sätter det livslånga lärandet i fokus och vänder sig till alla verksamheter inom utbildningssektorn. Den primära målgruppen är pedagogisk personal inom grundskolans senare år, gymnasieskolan, vuxenutbildning och på högskola.

För mer information se www.grul.se

Överblick 3

Stödjande och styrande.....	3
Tydlighet och otydlighet.....	3
Att träda in i spelets värld.....	4
Spelets system.....	4
Att träda in i den magiska cirkeln.....	4
Situationsanpassat ledarskap.....	4

Förberedelser..... 5

Att tänka på.....	5
Gruppindelning och typecasting.....	6
Hemliga instruktioner.....	7
Praktiska förberedelser.....	8

Att leda spelet..... 8

Att bryta i tid.....	9
Att instruera och svara på frågor.....	9
De gemensamma överenskommelserna.....	9
Pedagogens plats i den magiska cirkeln.....	10
Spelets planering.....	10
Problematiska situationer.....	11

Efterdiskussionen..... 12

Rum för dialog.....	13
Att lämna spelet.....	13
Att leda en efterdiskussion.....	13
Reflektion.....	14
Tolkning.....	14
Generalisering.....	15
Metoder för diskussion och dialog.....	15
Värderingsövningar.....	16

Bedömning..... 16

Att se det som inte sker.....	16
Den passiva deltagaren.....	17
Jag tycker att... ..	17
Observation.....	17
Observera förberedelser.....	17
Observera spelandet.....	18
Observera efterdiskussionen.....	18
Spelet är sällan repeterbart.....	19
Spelet är deltagarstyrt.....	19
Spelet är direktkommunikativt.....	19

Överblick

Upplevelsebaserat lärande är en övergripande rubrik för all typ av pedagogik som skapar lärandesituationer genom elevernas deltagande i aktiviteter av något slag.

Inom begreppet ryms en mängd olika metoder, till exempel simuleringar, rollspel, storyline, "case studies" och forumspel. Upplevelsebaserat lärande är en metod som ofta låter elever behandla verkliga problem i en simulerad miljö.

Metoden innehåller vanligtvis någon form av problemställning och eleverna måste samtala, resonera, förhandla och fatta beslut individuellt eller i grupp. Problemställningarna är ofta kopplade till frågor som inte har ett specifikt svar. Det är vanligt att eleven iklär sig en roll i den simulerade miljön, för att göra det lättare att byta perspektiv i frågan. Genom se en frågeställning ur ett annat perspektiv än det egna möjliggörs djupare insikt. Det krävs genomgång före samt genomgång och utvärdering efteråt för att möjliggöra ett gott resultat.

"Jag tycker spel, simuleringar och rollspel är en utmärkt metod för att skapa lärande. Eleverna tycker ofta det är roligt och spännande samtidigt som jag som lärare under en simulering får utmärkta uppslag och pedagogiska spår att arbeta vidare med senare i projektet. Spel är dock inte lösningen på skolans problem eller någon universal metod - det är en metodik bland många andra som jag behöver ha i min metodportfölj."

Sven Olsson, gymnasielärare i Härryda

Stödjande och styrande

Inför uppgiften att genomföra ett spel behöver deltagarna olika mycket stöd och styrande.

Mycket stödjande

Stöttande stil: svagt styrande, starkt stödjande. Kompetensen i deltagargruppen är stark och oftast tillräcklig för att klara såväl kända som okända situationer. Deltagarna har funnit sina roller. Engagemanget varierar utifrån rollerna. Deltagarna behöver hjälp med självförtroende och motivation ibland.

Tränande stil: starkt styrande, starkt stödjande. Deltagargruppens kompetens är högre och deltagarna känner en viss säkerhet och har börjat positionera sig som individer. Konflikter förekommer. På grund av detta kan entusiasmen och motivationen variera. Situationer som uppstår i dessa sammanhang är ofta förutsägbara. Som pedagog måste du både stödja och styra samtidigt.

Lite stödjande

Delegerande stil: svagt styrande, svagt stödjande. Kompetensen och den egna tilltron till deltagargruppens förmåga är stark, konflikter sällsynta. Alla situationer hanteras professionellt, man planerar utifrån erfarenheter och risker. Deltagarnas specifika färdigheter utnyttjas för gruppens bästa. Engagemanget och motivationen är hög, man vill och kan ta stort ansvar. Pedagogerna kan och bör också ofta hålla en låg profil.

Styrande stil: starkt styrande, lågt stödjande. Deltagargruppen är ny eller omogen och situationen är ny eller kritisk. Entusiasmen är ofta hög. Pedagogerna måste aktivt gå in och styra för att deltagarna ska komma vidare.

Lite eller mycket styrande

Utifrån modellen ovan är det möjligt att göra en bedömning inför den situation som deltagarna befinner sig i. En förhållandevis ny grupp, som till exempel precis har börjat lära känna varandra, kan komma att kräva något mer styrning än en grupp som har arbetat ihop längre och är vana vid spel i sin pedagogiska vardag. Vidare kan en erfaren grupp komma att behöva mer styrning då den befinner sig i en konfliktsituation eller har andra grupprelaterade svårigheter. Den bedömning som pedagogerna gör ligger sedan till grund för hur spelet genomförs. Ett styrande förhållningssätt kan innebära att gruppen kommer att behöva mer handledning under spelets gång, medan en grupp i behov av mindre styrning kan klara av att hantera situationer som uppkommer i spelet på egen hand, med betydligt lägre grad av handledning från pedagogerna.

Att träda in i spelets värld

Innan man inleder ett spel finns det flera saker som behöver göras för att etablera bra förutsättningar.

Instruktioner ska ges till deltagarna, de ska få sina roller eller funktioner, specifik information ska delas ut, lokalen ska möbleras på rätt sätt och eventuell rekvisita ska vara i ordning. I detta kapitel kommer vi att gå igenom de händelser och faktorer som vanligtvis äger rum i inledningen av ett spel. Den process som beskrivs är designad för att användas när man genomför en spelaktivitet i en formell utbildningsmiljö och använder ett spel som är skapat för denna.

Processen går bra att använda även i de sammanhang då man spelar spel som inte direkt är konstruerade för utbildningsmiljöer, men den kan då behöva modifieras och förändras. De flesta spel som är konstruerade för formella utbildningsmiljöer är oftast designade för att spelas av en klass under ett eller flera lektionstillfällen. När

ett underhållningsspel anpassas för att spelas i en formell utbildningsmiljö kan också den pedagogiska processen behöva förändras. Beroende på vilket spel det handlar om kan det komma att krävas olika mycket anpassning av processen.

Icebreakers

Redan innan pedagogen börjar introducera det spel som deltagarna kommer att genomföra behöver rätt förutsättningar finnas på plats. Ett bra sätt att förbereda en grupp på ett spel, att bryta isen och skapa en kollektiv känsla av "här och nu" är att genomföra en eller flera "icebreakers".

Spelets system

Alla spel, från Fia med knuff till datorspel eller pedagogiska spel kan beskrivas som ett system.

Spelets system utgör det ramverk som deltagarna förhåller sig till. Det består av fyra olika komponenter: objekt, attribut, relationer och miljö. Objekt kan till exempel vara spelpjäser, en rolltext, händelseapparat med mera. Attribut är de egenskaper och värden som tillskrivs systemet och dess objekt. Relationer är de relationer som finns såväl mellan deltagare, objekt och miljö. Miljön är den spelmiljö spelet utspelar sig i, till exempel i ett klassrum, på ett bräde eller på en datorskärm.

I Fia med knuff introduceras spelet vanligtvis till deltagarna genom att de plockar upp brädet (etablerar miljön), väljer sin spelpjäs (identifierar attribut på ett objekt) och slår tärning om vem som ska börja spela (skapar relationer mellan spelare och miljö). I de flesta datorspel startar spelet ganska omgående och spelaren kastas in i spelets värld på dataskärmen. I pedagogiska spel sker ofta introduktionen genom en instruktion av en pedagog.

Att träda in i den magiska cirkeln

Spelets system, oavsett om det är Fia med knuff, datorspel. Det nya landet eller Du får bestämma, går att beskriva som en magisk cirkel som deltagaren träder in i när hon börjar spela.

När deltagarna träder in i den cirkeln förvandlas föremål som utanför spelet saknar värde eller betydelse; de fylls med spelets symbolik. I Fia med knuff är det helt plötsligt väldigt viktigt var på spelbrädet de olika pjäserna befinner sig i förhållande till varandra. I det pedagogiska spelet blir de kopierade låtsassedlarna riktig valuta att handla med. Så länge man befinner sig i spelet, inom den magiska cirkeln,

utgår deltagaren inte bara ifrån den verkliga världens förutsättningar, utan också det skapade, fiktiva systemet som spelet utgör.

För att ett spel ska vara värdefullt och skapa mening, vare sig det handlar om nöje eller ett pedagogiskt syfte, behöver deltagarna uppleva att de befinner sig i denna magiska cirkel. I ögonblicket de träder ut ur den och lämnar spelet förlorar alla de föremål och relationer som skapats sin betydelse. Det är på grund av det här som det är viktigt att skapa en bra introduktion till spelet, samt ett bra sätt att träda ut ur spelet på.

Situationsanpassat ledarskap

En andra viktig faktor för att introducera och i nästa steg genomföra ett spel är pedagogens förhållningssätt och ledarstil.

En teori kring ledarskap är Kenneth Blanchards och Paul Herseys teorier kring det situationsanpassade ledarskapet. Teorin är ett användbart verktyg i många situationer där pedagogens roll också innebär ett aktivt ledarskap. Några genvägar finns som vanligtvis inte, men genom att identifiera och känna igen de vanligaste signalerna som karaktäriserar en situation ökar pedagogens möjligheter att leda gruppen genom aktiviteten.

Det situationsanpassade ledarskapet går ut på att ledarskapet måste anpassas till gruppens utvecklingsnivå i förhållande till den aktuella situationen. Det finns två centrala begrepp i teorin - styrande och stödjande ledarskap. Beroende på hur relationen mellan begreppen styra och stödja är beskaffade kan ytterligare två begrepp konstrueras - tränande och delegerande ledarskap. En styrande stil innebär att man aktivt går in i en situation, organiserar och ger direkta instruktioner om när, var och hur uppgiften ska lösas. Dessutom övervakar man också aktivt själva utförandet (auktoritärt ledarskap). En stödjande stil karaktäriseras mera av uppmuntran, aktivt lyssnande och vägledning med syfte att individen eller gruppen själv ska fatta det rätta beslutet (demokratiskt ledarskap). Situationsanpassat ledarskap presenteras vanligen i en fyrfältsmodell. För olika situationer och deras påverkan på olika individer rekommenderas olika grad av styrande och stödjande ledarstil.

Förberedelser

Inför ett spel har pedagogen möjlighet att förbereda ett antal faktorer som kan underlätta och förbättra upplevelsen. Det är viktigt att i sin egen planering reflektera kring syftet med spelet, då det ger förutsättningar för

avgränsningar och planering av egen tid. Genom att utgå från det pedagogiska syftet blir det lättare att avgöra huruvida det spel man tänkt använda svarar mot det.

Exempelvis kan syftet med att spela simuleringen "Här eller där" handla om att introducera och bearbeta aktuella EU-frågor. Samtidigt kan spelet också användas för att belysa olika aspekter av politiskt beslutsfattande: konsensus, enkel majoritet och kvalificerad majoritet. Beroende på vilket av dessa syften man koncentrerar sig på kan man utforma spelet på olika sätt.

Att tänka på

- ▶ Vad är syftet med att spela spelet?
- ▶ Vilka förberedelser behöver jag göra?
- ▶ Hur mycket tid har jag till förfogande?
- ▶ Vilka icebreakers ska jag använda?

Praktiska förberedelser

Den här checklistan kan vara en hjälp i de praktiska förberedelserna av ett spel.

- ▶ Val av lokal (klassrum, gymnastiksal, korridor, utomhus)
- ▶ Behov av teknik för att genomföra spelet (projektor, dator med mera)
- ▶ Praktiska frågor (kopiering av papper, roller och så vidare)
- ▶ Val av stolplacering (biosittning, cirkel, öar, stående)
- ▶ Val av scenografi (kläder för deltagare eller utsmyckning av lokalen)

Att förbereda för deltagaren

Utöver de pedagogiska och praktiska förberedelserna behöver allt som har med deltagandet i spelet förberedas.

Antalet deltagare är kanske den faktor som spelar störst roll. Med få deltagare ökar möjligheten för pedagogen att ge varje individ speciell handledning inför spelet, men med fler deltagare kan detta bli svårt. I de flesta handledningar till pedagogiska spel framgår det tydligt hur många deltagare spelet kan hantera. Det finns ofta både en minsta gräns och en maxgräns för antalet deltagare. Beroende på vilket spel det handlar om kan antalet deltagare variera stort. I förberedelserna är det bra att känna till ungefär hur många spelare som ska delta så att övrig planering med till exempel lokaler och annat fungerar bra.

Vissa spel har olika instruktioner beroende på hur många deltagare som medverkar. Det kan till exempel bero på att spelet är konstruerat för att deltagarna ska vara indelade

i grupper med ett visst antal personer, eller för att vissa spelmekanismer kräver att det är ett visst antal deltagare med. Detta är något som pedagogen sällan behöver reflektera över – ett väl designat spel innehåller ofta all den information som krävs för att enkelt kunna hantera situationer med olika antal spelare.

Förberedelser för pedagogen

Inför ett spel har pedagogen möjlighet att förbereda ett antal faktorer, för att underlätta och förbättra upplevelsen.

Syftet med ett spel är viktigt att belysa inför genomförandet, ur flera aspekter. Genom att vara tydlig med sitt syfte skapar man förutsättningar för avgränsningar och planering av sin egen tid. Att utgå ifrån det pedagogiska syftet gör att man på en gång svarar på frågan om spelet svarar mot det. Eftersom spel ofta skapar engagemang och lust hos deltagarna är det lätt hänt att använda sig av pedagogiken även i de fall syftet med den är otydligt. Svarar man däremot på frågan om spelets relevans, minskar man risken att genomföra ett spel med lågt pedagogiskt värde.

I förberedelsefasen har man som pedagog möjligheten att planera spelets introduktion, genomförande och efterdiskussion, både vad gäller tid och pedagogens roll eller funktion. Planering av tid är viktigt. De flesta spel har en "dramatisk kurva", ungefär på samma sätt som en film eller teaterpjäs. Ofta är det ur pedagogens perspektiv som mest intressant och givande att betrakta spelet när det närmar sig klimax, och i den situationen är det lockande att låta spelet fortgå en stund till just för att det är så bra i det ögonblicket. Istället för att fortsätta spela, kan det här vara bra att avbryta spelet och på så vis behålla intresset för upplevelsen in i en efterdiskussion. Genom att planera tiden även för efterdiskussionen säkerställer man att deltagarna får gott om tid att reflektera och bearbeta spelet eller simuleringen när den genomförs. Vid planeringen av tid kan man ha som tumregel att minst 20 minuter eller 1/3 av den totala tiden bör avsättas för efterdiskussion.

Inför ett spel behöver deltagarna tid och möjlighet att ta till sig den kommande upplevelsen, och även detta behöver förberedas. Många gånger när en grupp samlas efter en rast eller i början av dagen tar gruppen med sig det som tidigare hänt in i det pedagogiska rummet. Sorlet hos en grupp som möts känner alla igen och kan identifiera sig med; några pratar om vad som precis hände i korridoren utanför, någon spelar spel på mobiltelefonen, några andra diskuterar vad som ska hända ikväll. Man kan säga att atmosfären i rummet kännetecknas av "där, då och sen" och inte "här och nu". Det man som pedagog vill åstadkomma inför spelet är att förändra fokus i det pedagogiska rummet till "här och nu". Det finns många

sätt att skapa denna förändring på, enklare gemensamma övningar eller icebreakers. Genom att på förhand planera hur övergången sker från "då, där och sen" till "här och nu" har man möjlighet att välja de metoder och verktyg som bäst lämpar sig för just det tillfälle man planerar.

Under förberedelserna, inför genomförandet av spelet, skapar man möjlighet att själv observera och agera i relation till deltagarna genom att planera sin egen roll eller funktion i spelet. I vissa spel finns det en på förhand given roll eller funktion för pedagogen. Den kan antingen ingå som en del i spelet, eller "stå utanför" och påverka genom att förändra spelets förutsättningar. Beroende på vilken funktion pedagogen ska ha under spelet kan vissa förberedelser också komma att behöva göras även för denna funktion.

Även efterdiskussionen behöver viss förberedelse. Då man tidigare reflekterat över syftet med genomförandet samt hur lång tid man har till förfogande blir det förhållandevis enkelt att planera efterdiskussionen. Vilka frågor ska ställas, och i vilken ordning? Vad vill jag att efterdiskussionen ska mynna ut i? Finns det några moment i spelet eller simuleringen som troligtvis kommer att behöva belysas extra mycket? Finns det några roller eller funktioner i spelet som kräver uppföljning i efterdiskussionen? Genom att under förberedelserna besvara sådana frågor har man goda förutsättningar för att koppla ihop både ett eventuellt förarbete och själva upplevelsen i spelet med efterdiskussionen, och på så vis få en helhet i den pedagogiska processen.

Gruppindelning och typecasting

Mot bakgrund av vilka de individuella deltagarna är och hur gruppstrukturen ser ut vad gäller till exempel mognad och ålder, går det att dela in dem på olika sätt.

I de flesta rollspel och i många simuleringar får varje deltagare en egen roll eller funktion. De ställer olika krav på deltagarna. Därför är det viktigt att fundera över hur rollerna fördelas, och om det är någon som inte ska få en viss roll. En roll med ledande och styrande funktion bör spelas av en deltagare som förmår bära upp den. I vissa spel kan det också finnas roller som kan riskera att hamna i ett större eller mindre utanförskap i relation till de andra. Då är det självklart så att man ska undvika att ge den rollen till en deltagare som i sin vardag har en sådan ställning. Greppet att besätta roller enligt en viss princip är hämtat ifrån dramatiken och kallas för typecasting.

Precis som det kan vara känsligt att besätta individuella roller så kan en uppdelning i grupper också vara det. Viktigt i sammanhanget är att utgå från det mål som är uppsatt med genomförandet av spelet. Syftet med gruppindelning,

precis som med typecasting, är att skapa gynnsamma förutsättningar för spelet. Det är därför bra att dela in grupperna på ett sätt som skapar delaktighet för samtliga grupper. Genom en felaktig gruppindelning riskerar pedagogen att hamna i en situation där en väldigt svag grupp inte påverkar spelet nämnvärt, vilket i sin tur ofta gör att spelets utfall inte blir det tänkta.

Vid indelning i mindre grupper kan det vara bra att fundera över följande frågeställningar:

- ▶ Hur ser balansen ut mellan män/kvinnor?
- ▶ Hur hanterar jag "kompisgäng", eller subgrupper som vill vara ihop redan innan?
- ▶ Hur hanterar jag deltagare som är nya för de andra?
- ▶ Hur hanterar jag grupper med olika ålder, kunskap eller andra förutsättningar?
- ▶ Finns det någon eller några deltagare som behöver särskild uppmärksamhet vid en indelning i grupper? Hur hanterar jag dem?

Hemliga instruktioner

I vissa spel kan hemlig information behöva delas ut till alla eller vissa deltagare inför spelet.

I rollspel och vissa simuleringar får merparten eller alla deltagare hemlig information i sina roller eller funktionsbeskrivningar. För att spelet ska bli så bra som möjligt bör pedagogen eftersträva att denna information åtminstone är hemlig tills spelet inleds. Vad som därefter händer kan vara något svårare att kontrollera. En speciell form av hemliga instruktioner är skjebner, ett norskt begrepp som ungefär betyder ödesbeskrivning. Skjebner i spel är en hemlig information där det inte i informationen framgår riktigt vad den syftar till. Syftet med informationen blir uppenbar bara när rätt händelser i spelet inträffar. Ett exempel på en skjebne exempelvis vara att en deltagare får instruktionen "efter 10 minuter ska du hosta högt och tydligt", och en annan deltagare får instruktionen "den deltagare som hostar högt vet om din hemlighet".

Genom användandet av skjebner skapas möjligheten i spelet att distribuera information på ett sätt som gör att en eller båda informationsförmedlare får tillgång till information utan att den andra är medveten om det. Skjebner hanteras på samma sätt som med annan hemlig information, med tillägget att pedagogen kan behöva förklara för deltagare att informationen kommer att bli tydlig längre fram, så att de inte tror att det är felskrivet eller att de har missat något.

Det kan vara svårt att fördela hemlig information på ett diskret sätt. Deltagare brukar ofta vara väldigt nyfikna på vad andra deltagare får. Det kan alltså ibland vara bra att

delge den tidigare, eller i samband med en paus för att hemligheten inte ska avslöjas för tidigt. Ett annat bra sätt att fördela hemlig information under spel kan vara att dela ut lappar till deltagare, skicka sms eller mms. Huvudsaken är att det inte stör spelet i stort eller de andra deltagarnas upplevelse. Information kan också fördelas under spelets gång med hjälp av inspelade ljud eller videoklipp, eller andra tekniska media. Utdelning av lappar, eller införandet av information i spelet under spelets gång, brukar i regel påverka den skapade magiska cirkeln, eftersom informationen bryter igenom cirkeln utifrån.

Praktiska instruktioner och rekvisita

Beroende på vilken lokal spelet genomförs i kan flera medier användas för att ge instruktioner till deltagarna.

Då tiden ofta är begränsad är det viktigt att förmedla instruktioner på så kort tid som möjligt, samtidigt som informationen ska nå samtliga deltagare. Som i alla sammanhang har deltagare olika lätt för att ta till sig skriftlig, muntlig och audiovisuell information. Ofta är en kombination att föredra, då det ofta är mer effektivt. I den mån det är möjligt, är instruktioner som ges både muntligt och i skrift en god grund. Om möjligheten också finns att ge viss instruktion med stöd av bilder och andra visuella beskrivningar är detta ännu bättre.

Deltagarens rekvisita

Precis som deltagare kan behöva särskilda instruktioner för att spelet ska fungera som det är tänkt så kan vissa eller alla deltagare komma att behöva ytterligare stöd före genomförandet av ett spel för att spelet ska bli bra. Några av de vanligaste behov deltagare har är till exempel hjälp med personlig rekvisita och kostym om spelet kräver detta. Exempelvis i FN- och EU-rollspel är det brukligt att deltagarna klär upp sig i finare klädsel för att få en bättre känsla för inträdet i rollen som delegat i generalförsamlingen eller ministerrådet. Detta kan ibland utgöra problem då alla deltagare möjligen inte har tillgång till de kläder som krävs, eller är rädda för att inte passa in. Viss rekvisita kan deltagare också behöva hjälp med att inskaffa. Har man för avsikt att genomföra ett spel under upprepade tillfällen kan det vara bra att införskaffa även delar av sådan rekvisita för att underlätta planeringen av spelet.

Det finns många fördelar med användandet av rekvisita. Det kanske viktigaste skälet är för att ytterligare befästa den magiska cirkeln och det som sker i spelet, så att det tydligt bryter av mot den vanliga vardagen eller miljön. Genom införandet av exempelvis fin klädsel i samband med FN-rollspel uppstår en tydlig barriär mellan spelet och vardagen. Deltagarna blir varandras scenografi och de skapar kollektivt en mer autentisk upplevelse. Det blir

också i viss utsträckning lättare för deltagarna att leva sig in i situationen och att agera utifrån sin roll, då kopplingen på ett personligt plan förstärks ytterligare.

Instruktioner till deltagaren

I vissa simuleringar och rollspel bör vissa deltagare känna till mer om varandra. I rollspelet Det nya landet bör exempelvis deltagarna vara bekanta med varandras roller som kommer ifrån samma lag och vilka av dessa de känner större samhörighet med. Om sådana här förberedelser behövs så bör de göras i direkt anslutning till spelet. Själva processen kan hanteras på flera olika sätt. Ska alla deltagare ha viss kunskap om alla andra inför spelet kan man starta ett enklare "mingel" där deltagarna instrueras att hälsa på varandra och presentera sig som sin roll eller funktion. Ska mindre grupper känna varandra bättre kan ett arbete genomföras i dessa grupper där deltagarna får till uppgift att kort presentera sig själva, varpå man exempelvis låter grupperna gemensamt svara på ett par frågor som handlar om deras grupp, för att på så vis tydliggöra såväl gruppens gemensamheter och deltagaren i gruppens relation till dessa. När mindre grupper ska lära känna varandra utifrån sin roll kan det vara bra att utgå ifrån ett antal enklare frågeställningar som skapar en gruppgemenskap, men samtidigt tydliggör varje deltagares unika funktion. Exempel på frågor för mindre grupper att ställa varandra kan vara:

- ▶ Vad har vi gemensamt i vår grupp?
- ▶ Vad är våra gemensamma målsättningar?
- ▶ Har vi några egna funktioner i gruppen?
- ▶ Hur kan vi hjälpa varandra i gruppen?
- ▶ Vad är vår relation till de andra grupperna?

Praktiska förberedelser

De flesta spel kräver viss praktisk förberedelse för att spela.

Är det ett datorspel behöver det vara rätt installerat och datorn behöver ha rätt specifikationer för att kunna köra spelet. Är det ett kortspel behöver kortleken vara förberedd på det sätt som krävs. Merparten pedagogiska spel kräver sådana här förberedelser. Denna text om praktiska förberedelser tar sin utgångspunkt i spel som körs i ett klassrum med ett antal deltagare.

Material

De flesta pedagogiska spel är pappersbaserade. De kan bestå av olika dokument, rollpapper, hemliga lappar, röstkort, spelkort, händelsekort och så vidare. Hur många och vilka papper i spelet som ska användas vid ett givet tillfälle beror till exempel ofta på hur många deltagare som

ska medverka, eller åldern på deltagarna, då det i vissa spel finns olika versioner beroende på åldersgrupp.

Lokal

Många pedagogiska spel är konstruerade för användning i ett klassrum, men vissa kräver andra lokaler. För spel som med fördel kan göras i klassrummet kan det krävas viss anpassning av ytorna för att spelet ska gå att genomföra. Exempelvis kan rummet behöva möbleras om under pågående spel för att tillgodose stolplacering i olika stora grupper. Det är därför bra att fundera kring vilken lokal som ska användas och vad den lokalen kräver för anpassning för att spelet ska vara spelbart. Även andra faktorer kring lokalen spelar in. Ska man använda datakanon eller annan projektor är det bra att kunna reglera ljuset i den lokal som ska användas. Lokalens akustik kan också komma att påverka spelet, precis som hur bra luft det är i lokalen. Ofta är lokaler avsedda för traditionell möblering med bänkar och kateder, vilket gör att det kan vara svårt att veta hur till exempel luft, ljud och ljus påverkar spelet. Har man aldrig använt en lokal tidigare är det en god idé att på förhand se över lokalen så att den verkligen går att använda. En lokal med brister i akustik, luft och ljus kan avsevärt försämra upplevelsen av spelet.

Scenografi

De flesta pedagogiska spel kräver liten eller ingen scenografi. Kring vissa spel har det uppstått en tradition av mer avancerad scenografi och kostym. Ett exempel på ett sådant spel är FN-rollspel, där deltagare brukar klä ut sig så att de ser ut som om de är delegater i FNs generalförsamling. Även lokalen brukar smyckas ut så att den ger ett intryck av generalförsamlingen, med särskild stolplacering, flaggor, skyltar för varje land och så vidare. Genom uppbyggnaden av scenografi, kostym och annan rekvisita förstärks upplevelsen av "det magiska rummet", den fiktiva spelverklighet som skapas. Även i de spel där det inte i handledningen framgår att scenografi, kostym och rekvisita ska ingå, kan dessa element förstärka upplevelsen. Inför spelet behöver man veta vilka förändringar i det fysiska rummet som ska genomföras för att ge en bra spelupplevelse. Ska deltagarna ha speciell kostym behöver de instrueras på förhand och ska lokalen förändras behöver det planeras.

Teknik

Även om de flesta pedagogiska spel baserar sig på papper och penna så kan en projektor eller OH-apparat behövas för att visualisera viss information. Vissa andra spel kräver tillgång till en dator eller Internet. När teknik är en del av spelet är det alltid bra att testa den i god tid, för att vara säker på att man kan hantera den samt att den inte är

trasig eller felinställd.

Att leda spelet

"Spel och EU känns nästan som en nödvändighet, det är dyngsvårt att förklara tycker jag eftersom det är så komplext.

Har man gjort ett rollspel kan man hela tiden hänga upp förklaringarna på det och syfta tillbaka till det. Dessutom framstår EU som lite mer dynamiskt när man kan tänka på det som ett kollektiv med diverse knasiga medlemmar."

Zara Hedelin, gymnasielärare i Torsby

Att bryta i tid

Det är ytterst viktigt att man bryter ett spel i tid. Detta brukar vara något av det viktigaste pedagogerna har som uppgift.

Timing i avbrottet är enormt viktigt för det som ska komma efter själva upplevelsen. Man vill ju att deltagaren ska identifiera upplevelse delen som något positivt, och det är därför av största vikt att man inte låter aktiviteten pågå längre än att den fortfarande är intressant då man bryter den samma.

Ett riktmärke är att man ska bryta då aktiviteten är som bäst. Detta gör att man identifierar aktiviteten som en positiv upplevelse och inte som en långtråkig eller långsam dito. Timingen för avbrottet är alltså inte bara viktigt för själva upplevelsen som sådan utan också för kvalitén på efterdiskussionen, man vill att deltagaren ska sammanknipa aktivitet med positiva känslor då man pratar om den i efterdiskussionen. En fara här är att man ser att deltagarna verkligen har kommit igång och då kanske vissa av dessa inte alltid når denna grad engagemang vill man gärna ge dem en liten stund till. När den första sådana tanken har dykt upp bör man ta det som en varningssignal om att det är hög tid att bryta spelet. Annars kommer risken vara överhängande att man gör just det som nämns ovan och på så sätt sätter sig som pedagog i en svårare sits i den stundande efterdiskussionen.

Att instruera och svara på frågor

På vilket sätt man ger instruktioner inför ett spel beror på vad syftet med instruktionerna är.

I vissa fall bör man vara medvetet otydlig när man beskriver spelets syfte. Å andra sidan bör man alltid vara mycket tydlig i själva instruktionerna. Deltagarna behöver veta

vad de ska göra, men inte nödvändigtvis vad det syftar till. Detta är något man ska kunna använda som pedagogiska poängar under efterdiskussionen.

Om man till exempel ska spela Det nya landet, som utspelar sig i en klassisk dokusåpa så blir detta tydligt. Genom att berätta för mycket och börja med att säga att spelet egentligen handlar om demokrati, riskerar man att försämra stora delar av de pedagogiska poängerna. Deltagaren kommer nämligen att ägna mer kraft på att hitta tecken på att det faktiskt handlar om demokrati, än lösa de uppgifter som ingår i själva rollspelet.

De gemensamma överenskommelserna

När man jobbar med upplevelsebaserat lärande slår man ofta fast några överenskommelser som gäller mellan dem som träder in i den magiska cirkeln.

De bör på förhand vara klara och tydliga så att det inte under själva spelet uppstår några missförstånd om vad de innebär. Överenskommelserna kan egentligen inte kallas regler, eftersom de inte motsätter sig spelet utan snarare är en del av ramverket. Ett exempel är att alla accepterar att den låtsasverklighet man ska gestalta ska behandlas med respekt och inte störas. Att bryta illusionen är ett av de ingrepp som påverkar andras spelande mest. För rollspel i både pedagogiska och andra typer av miljöer brukar en överenskommelse råda om att man ska bejaka varandras spel och initiativ. Det innebär att om person A säger att han ser ett problem i en uppkommen situation, svarar person B med att fråga på vilket sätt A ser problem - istället för att säga att hon inte ser några problem alls. Genom att på så sätt driva fram en dialog skapar person B ett incitament att driva dialogen och i det här spelet mellan personerna framåt.

Det finns självklart massor av olika överenskommelser beroende på vilken typ av spel man har föresatt sig att sätta upp. Tumregeln är att de överenskommelser som behöver göras ska vara av den art att det kan råda tveksamheter om huruvida de kommer att brytas eller inte, samt om faktumet att man lever efter dessa överenskommelser gör spelet bättre. Självklarheter som: "vi slåss inte" behöver knappast uttalas om det inte finns en risk att deltagarna kan fatta spelsituationer som att de kan lösas med våld.

Vanliga överenskommelser

- ▶ Bejaka varandras initiativ!
- ▶ Vi håller oss inom dessa lokaler, den som lämnar rummet lämnar spelet
- ▶ Alla som kommer in i lokalen ska behandlas om de

var med i spelet

- ▶ Vi skrattar med varandra, inte åt varandra
- ▶ Om handledaren inte är närvarande fortgår spelet som om hon vore det.
- ▶ Man stjälar inte varandras pennor
- ▶ Ett kodord som man använder om man vill bryta spelet

Pedagogens plats i den magiska cirkeln

En viktig poäng är att spela spel inte bör vara något man gör för att fördriva tid eller för att deltagarna ska kunna bedriva verksamhet på egen hand.

Om man som pedagog bestämmer sig för att inte delta i själva aktiviteten så blir det just inget annat än en aktivitet som helt utelämnas åt deltagarna och risken finns då att spelet snarare blir ett spel för nöje, lust eller vinning snarare än ett spel som syftar till att deltagaren ska lära sig de saker som pedagogen har föresatt sig i sina förberedelser.

Med deltagande för pedagogen menar man främst att pedagogen måste bedriva en aktiv observation av det som sker inom den magiska cirkeln som spelet skapar. Det finns flera sätt för pedagogen att få tillträde till spelvärlden och dessa kan variera en hel del mellan olika typer av spel. Viktigt är att pedagogens observation inte går ut över deltagarens utövande av spelet. Till exempel bör man undvika att sitta med penna och papper mitt framför en grupp som spelar ett rollspel då det ofta stör deltagarens koncentration och rollinlevelse, framför allt om observatören inte har en funktion inom spelets kontext. Därför är det viktigt att pedagogen finner ett sätt att observera som gör att denna kan inkluderas i den magiska cirkeln som spelet satt upp. Om man sysslar med rollspel innebär detta att pedagogen bör ha en roll i spelet, oftast en roll som gör att denna kan vara en del av kontexten men egentligen inte påverka den samma.

Vid andra typer spel kan oftast pedagogens observationer göras mer naturligt utan att bryta spelets magiska cirkel. Det är ytterst viktigt att pedagogens observationer är detaljrika och tydliga då man i efterdiskussionen i största möjliga mån bör koppla varje diskussion till just den specifika gruppens spel. Om man inte gör detta, utan relaterar till generella effekter av ett spel tenderar man inte att på samma sätt kunna entusiasmera gruppen i diskussionen som komma ska. Det är alltså viktigt att pedagogen har observationsmaterial kopplat till varje specifik grupp för det kommande efterarbetet, mer om detta senare i avsnittet om efterdiskussion.

Behåll initiativet men släpp kontrollen

Något av det svåraste med att vara pedagog och arbeta med upplevelsebaserat lärande, jämfört med många andra undervisningssituationer, är att man måste våga släppa kontrollen. Spel kräver i allmänhet att man låter deltagarna få en hög grad av frihet inom ramen för spelet. De som deltar måste ha möjlighet att fatta egna beslut och göra sina egna misstag och erfarenheter. Självklart ska pedagogen ha kvar initiativet och se till att spelet inte går överstyr. Pedagogerna är fortfarande den som garanterar spelets kvalitet. Det är otroligt lätt hänt att man tror att man förbättrar spelet genom att lägga sig i lite här eller komma med ett gott råd där, då man snarare oftast gör tvärt om. Släpp kontroll men behåll initiativet brukar vara en bra devis att jobba efter.

Att spela spel som utbildning

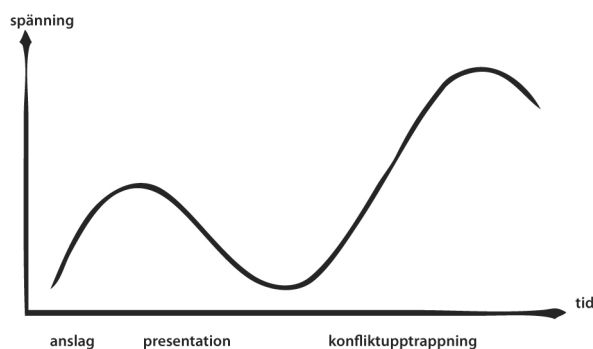
När själva aktiviteten, det vill säga spelet, kommer igång slutar den magiska cirkeln och man förflyttar sig till spelets kontext helt och hållet. Det finns självklart flera saker att tänka på under den här delen av spelandet och vi kommer här att behandla dessa saker.

Spelets planering

När man trätt in i den magiska cirkel som spelet innebär bör man hålla sig till den planering man på förväg lagt upp.

Självklart kan det, och ska det, förekomma avvikelser, inte minst eftersom deltagarna måste få sätta standarden på flera olika värden i spelet. Man kan inte planera ett spels process in i minsta detalj, men man kan ganska så lätt förutse hur ett spel kommer att förlöpa.

Spel följer i allmänhet en dramatisk kurva som liknar den som återfinns i film eller böcker. Det är en vågrörelse som löper genom handlingen, och representeras av händelser som når olika toppar och dalar.



Den som är väl förtrogen med spelet kan ofta förutse dessa toppar och dalar. Exempelvis vet man att det sällan blir särskilt spännande i Monopol innan man börjat handla med hotell och deltagarna faktiskt kan börja oroa sig för att bli utslagna ur spelet. I en simulering för skolan vet man oftast som pedagog på förhand vad som kommer att hända, och kan på vissa sätt styra handlingen genom att ge input i olika skeenden av spelet. I en simulering som är väl skriven och speltestad står det ofta i instruktionerna när man ska göra vad för att förändra dramaturgin i spelet.

Ett annat sätt att skaffa sig förtrogenhet med ett spel är självklart att spela det flera gånger och lära sig vilken typ av dramatisk kurva spelet brukar ha. Alla som spelat Fia med knuff några gånger vet att det är som mest spännande när en annan pjäs står inom ett tärningskast från motståndaren. Samtidigt går alltid flyttandet av pjäser extra fort då man är utom räckhåll för såväl sitt eget bo som för motståndarnas pjäser - helt enkelt har Fia med knuff en svacka i sin dramaturgiska kurva just där. Samtidigt ska man vara vaksam mot att kategorisera dramatiska kurvor som absoluta fakta.

Problematiska situationer

Det finns ett antal vanliga situationer som kan göra det svårt att leda spelet. Några av de vanligaste problemen har att göra med deltagarnas antal och engagemang.

Fel deltagarantal

Om antalet deltagare vid själva speltillfället inte stämmer överens med det antal man planerat för, bör man i förväg ha en plan för att lösa detta. En bra skriven simulering eller rollspel har en så öppen konstruktion att spelet inte står och faller med att det saknas en person, eller för den delen kommer till en person.

För få deltagare

Detta kanske är det vanligaste problemet, när sjukdom och andra förhinder ställer till det. I förberedelserna bör man ha gått igenom vilka åtgärder som kan vidtas för att det inte ska bli ett problem. Det betyder att ha koll på vilka roller eller positioner man kan klara av att jobba utan, och på så sätt vara beredd på vilka roller i spelet som kan tas bort.

För många deltagare

Om det blir fler deltagare än vad som från början är tänkt, finns det en stor poäng i att sprida de nytilkomna bland de grupper som var tänka delta. Dock är det viktigt att se till att nykomlingarna får tydliga instruktioner om vad de förväntas göra och vilka överenskommelser som gjorts

utanför spelet, annars riskerar man att spelet hamnar i andra kriser och att nykomlingarna känner sig utanför.

Deltagaren glömmet sin roll och uppgift

En deltagare som glömmet av sin roll eller sin uppgift under pågående spel behöver hjälp att komma tillbaka in på rätt spår. Detta kan annars vara en vanlig anledning till att spelet tar andra vändningar är pedagogen från början tänkt sig. Försök att ge deltagaren som hamnat i problem instruktioner på ett så diskret sätt som möjligt. Antingen kan man ta spelaren avsidet och förklara vad han eller hon har för förutsättningar, eller dela ut skrivna instruktioner. Bryt hur som helst inte spelet för att reda upp situationen, utan försök alltid att lösa problem inom den magiska cirkeln som spelet satt upp.

Deltagare vill bryta spelet

Om en deltagare vill bryta ett pågående spel är det viktigt att man hittar ett bra sätt att slussa eller spela honom eller henne ut ur spelet. I flera fall, särskilt när man håller på med rollspel, är det extra viktigt att deltagarens sorti blir en del av spelet. På så sätt undviker man att andra spelare får problem för att de inte vet vart den avbrytande deltagaren tagit vägen. Tänk på att det ofta finns information i den roll eller uppgift den avbrytande deltagaren har som kanske är viktig för det fortsatta spelet. Om man väljer att få in deltagarens sorti i spelverkligheten, kan man ganska enkelt överföra viktiga intriger eller information till någon annan spelare. Om deltagaren av akuta skäl måste gå omedelbart, blir det upp till pedagogen att se till att den information som är avgörande för det fortsatta spelförloppet ändå lämnas över på ett så okonstlat sätt som möjligt.

Besvärliga deltagare

Om deltagarna börjar uppföra sig på ett sätt som gör att du som pedagog inte är tillfreds, finns det lika många förslag på handhavandesätt som det finns möjliga situationer. Ett riktmärke är att om någon verkligen inte vill vara med i en spelsituation och därmed strävar efter att sabotera densamma, så är det ofta ganska lätt att göra det. Därför bör ingen tvingas in i situationen. Dock är det värdefullt att låta även så kallade passiva deltagare vara med.

Upplevelsebaserat lärande handlar inte om att synas eller höras mest, utan om att dela en upplevelse som sedan kan användas för att göra pedagogiska poänger. Försök därför få elever som inte klarar av situationen att delta på ett passivt sätt. Då kan man fortfarande använda situationen som ett exempel för dessa elever, för även om de inte deltagit verbalt har de bidragit genom att gestalta och skapa den miljö som spelsituationen har utgjort. De har i allra högsta grad bidragit till att skapa den magiska

cirkeln. Om deltagaren absolut inte kan ta en passiv roll utan försöker påverka situationen på ett negativt sätt, bör man i första hand diskutera vilka av överenskommelserna deltagaren inte kan gå med på. Nästa steg är att erbjuda deltagaren en annan roll än vad de andra har. Det kan innebära att vara pedagogens hjälpreda, eller ansvara för någon annan del i samband med spelet.

Ofta visar det sig att deltagare kan göra ett strålande arbete genom att bistå pedagogen, och på så sätt behåller man dem i den magiska cirkeln så att de får dela upplevelsen. Detta gör det möjligt för "besvärliga" deltagare att i ett senare skede ta till sig de pedagogiska poänger som görs av spelet, eftersom de faktiskt deltagit, om än i ett lite annat perspektiv. Skulle deltagaren varken vilja ta en passiv roll eller en assistentroll får man se till vilken nytta hon eller han kan göra i övrigt. Man kan rentav erbjuda deltagaren att inte vara med - allt för att de övriga deltagarnas upplevelse inte ska förtas. Sägås bör att om man genomfört förberedelser och överenskommelser på ett bra sätt, är risken att stöta på de "besvärliga" deltagarna förhållandevis liten.

Spel i fel riktning

Med spel i fel riktning menas de tillfällen då spelet inte alls följer de föresatser och mål man satt upp. Ett exempel kan vara ett spel om motsättningar som ska innehålla mycket argumentation, men där deltagarna hela tiden fattar konsensusbeslut. Det kan också hända att deltagarna inte alls spelar sina roller, utan skapar situationer de som privatpersoner skulle hamna i men knappast de karaktärer de egentligen är satta att gestalta. Det finns flera sätt att ta sig an dessa problem och självklart är det beroende av hur situationen i sig ser ut. De tre huvudvägarna för lösning är:

Låt spelet fortsätta. Om spelet får fortlöpa och pedagogen fortsätter med sina observationer, ser man snart att spelet så som deltagarna gestaltar det har egen livskraft och egenvärde. Efter spelet har avslutats tar man upp en diskussion om vad som kan ha gått fel, och vad som gjort att deltagare till exempel har tolkat sina instruktioner så som de gjort.

Avbryt spelet. Detta förhållningssätt bör användas mycket sparsamt och är egentligen inte en lösning som rekommenderas. Men om spelet har tagit en destruktiv riktning där deltagare riskerar att fara illa, ska man som pedagog bryta spelet. Om det skulle hända är det mycket viktigt att den påföljande efterdiskussionen har fokus på vad som hände och varför. Destruktiva situationer bottnar oftast inte i en avsikt hos deltagaren, utan är en följd av deras tolkning av spelet. Om så är fallet är det viktigt att man inte dömer dem för den uppkomna situationen, utan från ett värdeneutralt perspektiv ser till att diskutera händelsen och strävar efter att deltagarna själva ska kunna

se sin roll i vad som hänt. Efter att spelet avbrutits bör man undvika att återuppta det igen från samma position. Simuleringar och rollspel är beroende av att hela processen upplevs som ett flöde, och därför blir sällan upplevelsen den eftersträvade om man försöker att återuppta ett brutet spel.

Pedagogen glömmer saker i de inledande instruktionerna. Om pedagogen glömmer att ge vissa instruktioner bör man först och främst avgöra hur viktiga de är för det fortsatta spelet. Ofta kan man maskera med att instruktionerna faktiskt var tänkta att komma in i spelet vid ett senare skede. På så sätt slipper deltagarna förlora fokus för att de undrar över eller irriterar sig på försvunna instruktioner. Om möjligt för man in informationen på ett så diskret eller naturligt sätt som möjligt. I vissa sällsynta fall är den glömda instruktionen av sådan art att man helt enkelt inte kan fortsätta spelet med gott resultat. I sådana fall bör man ge instruktionen så kortfattat som möjligt och minimera avbrottet till kortast möjliga. Undvik att svara på frågor i grupp, utan hjälp istället behövande under pågående spel.

Fel lokal

Ibland inser man först på plats att lokalen inte fungerar. Om spelet inte har kommit igång än, försök i första hand att byta lokal till en som bättre passar syftet. Om det visar sig omöjligt gäller det att se till lokalens möjligheter. Var inte rädd för att improvisera med möblemanget, det är viktigt att man får de utrymmen som är nödvändiga för spelet. Ett antal bänkar kan fungera som avgränsare i ett rum och en cirkel med stolar kan bli konferensrum. Var mycket noga med att rummet har god syretillförsel, det finns få saker som skadar kreativiteten mer än syrebrist och för varmt inomhusklimat.

Borttappad utrustning

En del utrustning är oundgänglig för spelets genomförande, till exempel rollerna i ett rollspel eller vissa kort för en simulering. Men om det bara fattas några saker, kan man ofta hitta ersättningslösningar för de borttappade prylarna. En roll kan till exempel dupliceras, ges nytt namn och spelas av två personer. Det är sällan som deltagaren märker att pedagogen varit inne och fixat med materialet. Spelet mår bäst av att man inte talar om att något är borta, utan så smidigt som möjligt löser det inför spelet. Kom ihåg att deltagaren inte har lika bra insikt i materialet som pedagogen har. En glömd sak som för pedagogen verkar helt omöjlig att klara sig utan, kan för deltagaren te sig som en liten detalj. Om man saknar instruktioner som ska delas ut, exempelvis i lappform, kan man ofta med fördel ge instruktionen muntligen istället.

Efterdiskussionen

”Utan möjligheten att diskutera spelet efteråt, under kontrollerade former, så har spelet inte någon pedagogisk funktion.” Så uttryckte sig en lärare i Göteborg vid en kurs i upplevelsebaserat lärande år 2005.

Kanske är uttalandet något hårddraget, men det har likväl en viktig poäng. Efterdiskussionen är ett av de viktigaste momenten i genomförandet av ett pedagogiskt spel. David A. Kolbs modell för lärstilar, ”the cycle of experiential learning”, ger en vägledning till vikten av efterdiskussionen. Människor har olika fallenhet för de olika lärstilarna, men använder sig i någon mån av dem alla:

- ▶ Konkret upplevelse (insikt, uppleva, härma)
- ▶ Reflekterande observation (uppmärksamma, betrakta, reflektera)
- ▶ Abstrakt tänkande (analysera, sammanfatta, generalisera)
- ▶ Aktivt experimenterande (tillämpa, pröva, riskera)

Dessa fyra inlärningsstilar finns i ett cirkulärt förlopp där den som lär vid olika skeden utnyttjar olika stilar.

Under genomförandet av ett spel som innehåller en efterdiskussion, möjliggörs för tillämpning av samtliga fyra steg i denna cykel. Spelet fungerar som en aktivt experimenterande och simulerad, konkret upplevelse, under vilken deltagarna genom aktivt agerande skapar en pedagogisk upplevelse för varandra, med stöd av pedagogen. Under spelet sker även en reflekterande observation, genom deltagarens observation av andra spelare. Den reflekterande observationen fortsätter in i efterdiskussionen då det abstrakta tänkandet är i fokus. Spelet och den påföljande efterdiskussionen skapar alltså möjligheten för pedagogen att utnyttja samtliga fyra inlärningsstilar, där olika deltagare tar till sig processen i olika grad, beroende på deras fallenhet och intresse.

Rum för dialog

Under efterdiskussionen är det samtalet mellan deltagarna som står i fokus.

En förutsättning för ett bra samtalsklimat är att det fysiska rummet är anpassat för ändamålet. Samtalet karaktäriseras av att alla deltagare, som i många fall är upp emot 30 personer, ska kunna dela ett gemensamt utrymme. De ska ledigt kunna betrakta varandra och föra en dialog. Rummet bör vara möblerat på ett sådant sätt att det stimulerar ett samtal med hela deltagargruppen. Traditionell klassrumsmöblering riktar fokus mot kateder och tavla, vilket innebär att en annan möblering är eftersträfvärd. En ofta använd placering för efterdiskussioner är att

ta bort bänkar och bord och därefter ställa lika många stolar som det finns deltagare och pedagoger i en cirkel. Genom att flytta bort borden skapas en större närhet mellan deltagarna. Stolar kommer närmre varandra och det blir en något mer intim atmosfär, som lämpar sig väl för gruppsamtal. Eftersom fokus ska ligga på dialogen mellan deltagare är det viktigt att pedagogen placerar sig i samma situation som dem. Om pedagogen agerar utanför en cirkel av stolar och in i den, mot gruppen, så är fokus återigen skiftat ut ur gruppen och inte mellan och inom den. Längre fram återkommer vi till andra former av dialogmetoder som kan användas som ett komplement till den vanliga cirkelplaceringen.

”Använd inte simuleringar i brist på annat. Gör medvetna val av spel som du gillar och känner dig trygg i. Då kommer du snart att hitta ett antal som kommer att bli ett stående inslag i dina kurser. Tänk också på att det inte bara är samhällskunskapslärare som har nytta av spel. Det finns bra spel för i princip alla kurser och ämnen!”

Sven Olsson, gymnasielärare i Härryda

Att lämna spelet

En tydlig brytpunkt i den pedagogiska processen är gränslandet mellan spel och efterdiskussion.

I detta skede lämnar deltagarna den magiska cirkeln och träder ut ur spelets värld. I och med spelets avslutande upphör de regler, normer och strukturer som utgjorde spelets värld att gälla. Precis som i introduktionen av ett spel så kräver utträdet ur den magiska cirkeln ett visst mått av förberedelser. Pedagogen behöver ha funderat över när det är lämpligt att avbryta spelet och hur detta ska gå till. Beroende på spelets natur kan det se ut på många olika sätt. Vissa spel, framför allt datorspel, brädspel och kortspel har ett tydligt inbyggt slut. De flesta simuleringar och rollspel kräver däremot att pedagogen avgör när spelet ska avslutas. I samtliga spel behöver pedagogen hur som helst ha klart för sig hur det går till när spelet tar slut.

Det kan till exempel vara så att deltagarna inledningsvis gick in i den magiska cirkeln genom att sätta på sig en namnlapp, byta kläder, sitta i grupper eller agera på ett visst sätt. Ett kraftfullt och tydligt sätt att avsluta ett spel på kan vara att vända på den process som användes i början. Namnlappen kan tas av, kläderna bytas, grupper placeras om och så vidare. Oberoende av hur pedagogen väljer att avsluta spelet är det viktigt att vara tydlig med när detta sker, så att samtliga deltagare förstår att spelet är slut. Deltagarens roll har upphört att existera.

Det främsta skälet till att det är viktigt att ha ett tydligt avbrott mellan spel och efterdiskussion är för att skapa goda förutsättningar för reflekterande observation och abstrakt tänkande. Om deltagarna i efterdiskussionen

fortfarande resonerar med utgångspunkt från sin roll, och inte sin egen uppfattning, skapas inte de önskvärda effekter pedagogen eftersträvar i efterdiskussionen.

Att leda en efterdiskussion

Då efterdiskussionen har en så central roll för processen i upplevelsebaserat lärande är det pedagogiska ledarskapet viktigt.

Pedagogen har till uppgift att leda diskussionen på ett sådant sätt att deltagarna får möjlighet att uttrycka sig och dela med sig av sina erfarenheter, tankar och observationer för att skapa ett konstruktivt samtal. Det finns flera enkla knep att ta till för att samtalet ska fylla den funktion som avses. Exempelvis är det inte alltid så att deltagare formulerar sig tydligt så att de andra förstår vad deltagaren menar. Istället för att som pedagog inte svara alls, och låta samtalet fortsätta, eller att svara ”jag förstår” så kan man istället svara genom att fråga ”menar du...”. Genom att svara på deltagarens påstående eller fråga i form av en motfråga där pedagogen i egna ord återupprepar det som deltagaren sa så får han eller hon möjligheten att antingen bekräfta eller utveckla sitt resonemang.

Ett annat samtalsknep är att undvika ”varför”-frågor. En varför fråga brukar ofta leda till ett svar i form av ”därför” eller ”för att”. Den är också dubbelbottnad och används både för att ställa en positiv fråga och för att ifrågasätta eller bestraffa. En ”hur”-fråga är något mer öppen och tenderar att leda till svar som också svarar på ”varför”. Ett tredje knep är att försöka undvika dubbla budskap i dialogen. Ett dubbelt budskap kan uppstå till exempel när det man säger och det kroppen signalerar inte är det samma. Om jag gör en grimas och säger ”O vilken god mat du lagat!” är det sannolikt att detta tas emot som kritik snarare än som en positiv kommentar. I en efterdiskussion där man sitter i en cirkel utan bord framför sig är såväl pedagogens som deltagarnas kroppsspråk väldigt tydligt. Det kan vara viktigt att observera deltagarnas kroppsspråk för att identifiera dubbla budskap, och minst lika viktigt att aktivt reflektera över sitt eget kroppsspråk, så att pedagogens kommunikation är rak och tydlig.

Reflektion

Direkt efter att ett spel genomförs uppstår oftast en spontan dialog bland deltagarna. Hur var det för dig? Vilken konstig roll du hade!

Varför gjorde du på det viset? Hur kan det komma sig att jag hamnade i denna situation? Varför gick det inte så bra? Varför lyckades vi så bra? Vad roligt det var! Frågorna

och påståendena kan vara många. Ur ett pedagogiskt perspektiv är det viktigt att fånga upp denna diskussion. Den kommer att äga rum direkt efter det att deltagarna slutar spela, vare sig man tar en rast eller fortsätter med aktiviteten. För att ha någon som helst möjlighet att fånga upp den spontana process som uppstår och använda den är det med andra ord viktigt att genomföra en kontrollerad, reflekterande process i direkt anslutning till spelet. Behöver gruppen en rast så är det, trots att gruppen är trött eller hungrig, viktigt att gå igenom denna första fas. Pedagogens funktion är att vara handledare eller medlare under den reflekterande processen. Om pedagogen under spelet har spelat en roll är det viktigt att tydliggöra för deltagarna att pedagogen inte längre gör detta, utan är sig själv igen. Pedagogerna kan med fördel ställa frågor, till exempel:

- ▶ Hur var det att delta i det här spelet?
- ▶ Hur var det att spela en roll?
- ▶ Var det något som hände som var särskilt spännande/intressant/roligt?
- ▶ Var det något som var svårt/krångligt/tråkigt?
- ▶ Hur upplevde ni de andra spelarna?

Pedagogen ska inte vara allt för styrande eller vinklad under den reflekterande processen, då en stor del av syftet är att låta deltagaren själv få möjlighet att resonera och föra en dialog kring sin upplevelse. Deltagare behöver kunna ventilera åsikter utan krav på att ha en helt och hållet färdig tanke, och fri association är viktig för att skapa ett så bra underlag som möjligt för senare faser i efterdiskussionen. Däremot bör man stimulera till att så många som möjligt, gärna alla, bidrar i dialogen. Det är lätt hänt att en eller flera dominerande deltagare tar över diskussionen och på så vis utesluter andra från möjligheten att berätta. Vissa andra deltagare kan behöva stöd för att yttra sig även om samtalsklimatet är förhållandevis bra. Genom att låta alla medverka i dialogen blir det möjligt att utforska spelet och den gemensamma upplevelsen utifrån flera olika perspektiv, där det blir tydligt att allas medverkan är viktig för upplevelsen och den lärande processen.

Tolkning

När gruppen har gjort en aktivt reflekterande process påbörjas tolkningsfasen.

Det behöver inte vara tydligt när övergången sker mellan reflektion och tolkning, så länge deltagarna har haft möjlighet att reflektera innan de tolkar händelser, sammanhang och strukturer i spelet. Om gruppen däremot är i behov av en paus eller rast, är övergången mellan reflektion och tolkning ett bra tillfälle. I tolkningsfasen genomgår deltagarna en process där de försöker förklara spelets upplevelse mot sin egen bakgrund och erfarenhet.

De olika processer som deltagarna har varit igenom, känslor som uppkommit under spelet och specifika händelser i spelet tolkas och bearbetas utifrån tidigare erfarenheter. Konsekvensen av denna tolkning blir att många olika, parallella, tolkningar äger rum samtidigt, eftersom deltagarna har olika erfarenheter som relaterar till spelet. I tolkningsfasen samlar pedagogen upp dessa olika tolkningar och försöker att, om möjligt, identifiera gemensamma upplevelser och tankar, samt på vilka punkter deltagarna har olika uppfattningar. Det är i uppsamlandet av erfarenheter från spelet som ny kunskap kan bildas. Beroende på vilket spel det rör sig om tar denna tolkning givetvis olika lång tid. Det finns givetvis en risk att deltagare tolkar materialet väldigt bristfälligt eller fel. För att undvika detta är det bra om så många som möjligt kan lyfta sina tolkningar, så att deltagarna själva får möjligheten att problematisera och skapa företräde för tolkningar som förefaller mer rimliga.

Vilken typ av frågor som bör ställas i samband med tolkningsfasen varierar också beroende på vilket spel som spelas, men ett par generella frågeställningar brukar utgöra ett bra frågebatteri:

- ▶ Hur upplevde du spelet utifrån dina tidigare erfarenheter?
- ▶ Har du varit i den situationen som du hamnade i i spelet någon gång tidigare? Hur var det? Lika? Olika?
- ▶ Vilka händelser i spelet upplever du vara de viktigaste? Varför då?
- ▶ Går det att känna igen situationer som uppstår i spelet i verkligheten?

I många spel skapade för ett pedagogiskt sammanhang finns förslag på vilka frågor som skulle kunna ställas för det specifika spelet.

Generalisering

Den sista delen av efterdiskussionen tar vid efter tolkningsfasen.

Efter att deltagarna har haft möjlighet att reflektera och tolka den upplevelse de varit med om, går det att börja generalisera de tankar och processer som uppkommit. Den specifika kunskap, de händelser och processer som uppkommit tolkas utifrån ett mer generellt perspektiv, där det specifika går att passa in i generella sammanhang. En situation som uppstått i spelet går att jämföra med tidigare upplevelser, som i sin tur leder till nya slutsatser, och ny kunskap. Precis som tidigare under efterdiskussionen leder pedagogen en dialog med gruppen som formar och bildar denna kunskap. Under generaliseringsfasen går det att tillföra kunskaper som inte tidigare var kända under spelet. Fakta och redogörelser som tydliggör kopplingen mellan

det specifika och det generella kan tillföras dialogen för att tydliggöra den process som deltagarna upplevt.

Om man exempelvis har spelat Det nya landet är det vid det här tillfället kopplingen mellan dokusåpa och verkliga demokratiska system görs. Generalisering av erfarenheter som uppkommit genom ett spel upphör inte på något sätt trots att efterdiskussionen avbrutits. Den fortsätter ofta under lång tid efter spelet, i synnerhet om upplevelsen varit stark, genomträngande och har en tydlig koppling mellan specifik, spelrelaterad och generaliserbar kunskap. Det är med andra ord fullt möjligt att återknyta till en spelupplevelse även en längre tid efter det att spelet har spelats.

Metoder för diskussion och dialog

Nedan presenteras några alternativa sätt att arbeta med en efterdiskussion. Kopplat med varje metod återfinns också tips på när den kan vara bra att använda.

Talpinne

Detta kan användas som komplement till en situation där deltagarna sitter eller står i ring. Talpinnen är en pinne, penna, sten eller något annat man enkelt kan hålla i handen. Den används som markör för vem det är som har ordet. Talpinne kan vara bra att använda om det är en eller flera i gruppen som breder ut sig mycket på bekostnad av de andra. Den kan antingen fördelas bland deltagarna av pedagogen eller av den som pratar, som ger den till nästa person som har ordet. Det går också att använda talpinnen för att tydliggöra ett samtal som sker i form av en runda, där alla säger någonting i tur och ordning runt cirkeln.

Pass

I efterdiskussioner i cirkel där man genomför rundor eller vill att alla ska komma till tals, kan det ibland vara relevant med en möjlighet för deltagare att inte uttrycka sin uppfattning. Detta kan vara viktigt vid diskussioner av känsliga ämnen. Det man då kan införa är möjligheten att passa, istället för att säga något. Det enda deltagaren då behöver göra är att säga "pass" och frågeställningen går vidare till nästa person. Risker med att använda pass är dock att det kan leda till att alla i gruppen sitter och passar hela tiden, och samtalet går förlorat.

Diskussionskarusell

Syftet med en diskussionskarusell är att få många i en grupp att få feedback eller uttrycka en uppfattning till många andra, fast under något lättare omständigheter än att behöva prata inför en hel grupp.

För att skapa en diskussionskarusell delar pedagogen gruppen i två lika delar. De två grupperna bildar två ringar av deltagare, där den inre ringens deltagare tittar ut mot deltagarna i den yttre ringen, som står vända inåt. Det bildas alltså par, med en deltagare från varje ring. Den inre ringen får till uppgift att ställa en fråga till den yttre ringen. Pedagog kan antingen välja att alla ställer samma fråga, om det bara finns en eller ett par frågor att ställa. Annars ställer varje person i den inre ringen en egen fråga. Deltagaren mitt emot svarar på frågan, och frågeställaren noterar svaret. När alla i den yttre cirkeln har svarat på sin fråga, roterar de en person åt höger eller vänster. Det får till följd att samtliga deltagare i den yttre cirkeln nu ställs inför en ny fråga av en ny person. När den yttre cirkeln har gått varvet runt så får den yttre och inre cirkeln byta plats, så att de som har frågat också får möjlighet att yttra sig. När ytterligare ett varv har genomförts så kan man ha en genomgång av vilka tankar som har dykt upp. Det gör att en hel del frågor kan lyftas upp genom någon annan, vilket kan stimulera en diskussion av lite mer känsliga ämnen. Om övningen ska användas som en positiv feedback-övning rekommenderas att alla frågeställare ställer samma fråga, så att de i den yttre cirkeln får svara på samma fråga men till en ny person. Det är viktigt att formulera positivt orienterade frågor vid en sådan övning, så att den feedback som ges blir konstruktiv.

Värderingsövningar

Det finns en uppsjö av värderingsövningar som med fördel kan användas som metod för att skapa en stimulerande efterdiskussion.

Två vanliga värderingsövningar är linjeövningar och 4 hörn-övningar.

En linjeövning går ut på att deltagarna ställer sig på en linje i rummet. Linjen representerar en skala, där två påstående ställs mot varandra. Exempelvis kan pedagog be deltagarna att ställa sig på linjen utifrån om de tycker att A eller B är bäst. Den som tycker att A är väldigt mycket bättre placerar sig på linjen nära A. Upplever man att A och B är lika bra ställer man sig på mitten. När deltagarna placerat ut sig på linjen kan pedagog använda deras positioner på linjen som utgångspunkt för en vidare diskussion. Det är viktigt att deltagare uppfattar att de kan byta position på linjen om det uppkommer något i diskussionen som gör att en annan plats är mer motiverad.

Linjeövningar kan också utgöra en alternativ presentationsövning eller namnlek. Deltagarna uppmanas ställa sig på en linje där ena ändan av linjen är A och den andra är Ö. Deltagarna ska ställa sig på linjen i bokstavsordning. Under det att övningen pågår får de inte kommunicera i skrift eller verbalt med varandra, utan bara använda kroppsspråk. En sådan här lek kan vara bra som

uppvärmning om man senare ska använda övningen för mer känsliga frågor. Genom att låta gruppen känna på att stå och placera sig på en ljinje blir det lättare att också göra det i andra frågor längre fram.

En andra värderingsövning som är relativt vanlig är 4 hörn-övningen. Där får deltagarna dela in sig i fyra grupper i varsitt hörn av ett rum. Tre av hörnen har olika påstående kopplade till sig. Det fjärde hörnet är ett "övrigt" hörn. Deltagarna uppmanas att ställa sig i det hörn där påståendet bäst passar deras uppfattning. Om de inte håller med något av de tre påståendena kan de stå i det fjärde hörnet. Deltagarna ska vara beredda att kunna motivera valet av hörn, och får precis som i linjeövningen ovan byta hörn om en tanke eller idé uppstår i samtalet som gör att det känns motiverat att stå någon annanstans.

Bedömning

Vi lever i en ständigt föränderlig skolvärld där betygssystem kommer och går. Ena stunden ska bedöma eleverna med bokstäver, andra med siffror och sedan är det bokstäver igen.

Man tillämpar olika typer av system och metoder för den bedömning som sker under en elevs skolgång. Detta avsnitt försöker därför inte vara heltäckande på något sätt. Inte heller ställer det sig i direkt anslutning till de system man använder som bedömningsgrad inom den svenska skolan, eftersom det vore omöjligt att kortfattat täcka alla olika former. Därför tar detta avsnitt sin utgångspunkt i relationen som spel skapar till det som ska bedömas och den som bedömer. Man kan se det som en möjlighet att identifiera många av de processer som sker under tiden deltagaren upplever spelet. Genom att vara medveten om dem blir det lättare att fokusera på rätt saker under ett speltillfälle. Spelets process ger möjligheter till bedömning under flera av dess faser. Alla spel använder sig inte av alla dessa faser men många kan, och bör, placeras in i en liknande process för att på ett passande sätt placeras in i en pedagogisk kontext.

Deltagarens förberedelse – Genomförande – Efterdiskussion – Förändrat beteende

Som tidigare nämnts är dessa faser parallella med de faser läraren går igenom när man använder spel i pedagogiskt syfte. Generellt sett kan man säga att det finns tre huvudmodeller man kan använda när det gäller att bedöma elever som använder spel som metod för lärande: observation, datainsamling och deliberation.

Att se det som inte sker

Det är vanligt att fastna i fällan att se det som sker, men missa det som inte sker. Att ha förmågan att identifiera även det som inte händer är en av de viktigaste egenskaperna för att bli en bra spelobservatör. Att se det som inte sker är en viktig egenskap för den som ska observera spel. Några av villkoren för att kunna göra detta är att man har god insikt i spelets struktur och uppbyggnad, syfte och mål samt de uttalade eller outtalade överenskommelser som finns.

Den passiva deltagaren

Upplevelsebaserat lärande handlar om att dela en gemensam verklighet som kan ligga till grund för diskussion och utveckling i ett större perspektiv. En viktig förhållningslinje då man observerar denna typ av aktivitet är att man måste vara medveten om att man kan vara deltagare i en sådan verklighet även om man rent aktivitetsmässigt väljer att inte stå i dess centrum. Även deltagare som är tysta kan ha en minst lika stark eller spännande upplevelse trots att de inte sätter sig i spelets centrum. Detta bör man som pedagog vara medveten om och i efterdiskussion och uppföljningsarbete sätta fokus på snarare än att försöka sätta fokus på det under spelets gång. Inte sällan har den passiva deltagaren när det kommer till förståelse av processen en minst lika god grund för att bygga kunskap från aktiviteten i den fortsatta läroprocessen.

Jag tycker att...

Ofta har deltagaren efter en reflektionsfas möjlighet att själv diskutera och sätta ord på sin upplevelse av spelet eller övningen. Ett tidigt tecken på att deltagare har förstått och har möjlighet att göra någon form av reflektion kring vad de upplevt, är att de kan formulera sig i stil med: "jag tycker att det var...". Denna inledande fundering från deltagarens sida är inte bara en utmärkt tråd för den som leder diskussionen att spinna vidare på, utan är också ett första kvitto på att deltagarens reflektiva process har börjat. Erfarenhetsmässigt är detta frö till vidare reflektion också en utmärkt grund att börja en bedömningsprocess utifrån. Har deltagaren inte ens en möjlighet att genomföra en självreflekterande process i relation till spelet ligger hon eller han ofta på en mycket låg förståelsegrad av det som hon eller han varit med om. Dock ska detta inte misstolkas i relation till rädslan att säga vad man egentligen tycker. Inte sällan stöter man på deltagare som inte är bekväma med att uttrycka sin egen åsikt i grupp eller i relation till vissa i gruppen. Denna typ av deltagare bör ur ett bedömningsperspektiv självfallet få

möjlighet att uttrycka sina reflektioner i annan form eller vid ett annat tillfälle än det som är gemensamt i direkt anslutning till spelupplevelsen. En annan möjlighet är att skapa sätt för att kunna uttrycka deltagarens upplevelse dolt i samband med efterdiskussionen, detta i syfte att i alla fall få en uppfattning om hur deltagaren har reagerat över aktiviteten.

Observation

Oavsett hur man väljer att skapa tillfällena för bedömning är observationen det viktigaste redskapet.

Om man observerar genom att ta del av en elevs prov, uppsats, muntliga redovisning eller om man anser att ett kontinuerligt observerande av elevens fortlöpande arbete under en längre tid är rätt metod för att skaffa sig tillräckligt bra bedömningsunderlag är egentligen egalit. Det är observationen som står i fokus för alla dessa aktiviteter.

När det kommer till spel finns det självfallet många typer av data som kan samlas in för att ligga till grund för en observation. Spel är lika mångfacetterat som andra metoder för bedömning, och i stor utsträckning beror det så klart på vilka spel, vilken genre och modell, som används för att man på bästa sätt ska kunna fastställa vilken modell för bedömning som är bäst. Dock återkommer man i de flesta situationer till observationer inte minst då många spel är direkta i sin process, det vill säga att det som sker händer här och nu. Om man applicerar detta på de fyra faser som spelaren ofta går igenom i samband med spel kan man enkelt se hur viktig observation blir då man använder sig av upplevelsebaserat lärande.

Observera förberedelser

Att applicera observationen på deltagarens förberedelse innebär ofta att man som pedagog får en möjlighet att se deltagarens förmåga att ta till sig och förbereda sig för den uppgift som spelet innebär.

Inte sällan är förberedelserna ovärderliga för att spelet överhuvudtaget ska fungera på ett bra sätt, och att som pedagog under dessa ågera som en observerande part innebär också att man kan lägga en god grund inför sin förståelse av deltagarens aktivitet under själva genomförandet.

Rollspelets förberedelsefas innebär en utmärkt möjlighet att se deltagarna och deras förmåga att ta till sig de uppgifter de utför för att kunna vara en aktiv del av själva spelet. Det är också en möjlighet att se hur deltagarna sakta växer i sin förståelse och möjlighet att använda de

kunskaper som de tillskansar sig under förberedelsernas gång. Att tydligt observera under denna fas av spelet blir grundläggande för pedagogens förståelse av deltagarens aktivitet och konklusion av spelet och dess intention.

Om man ska använda sig av ett digitalt nätverksspel som till exempel Counter-Strike för lärande blir förberedelsefasen kanske viktigare än själva spelet. I Counter-Strike är det grundläggande att de överenskommelser man gör innan spelet följs till punkt och pricka för att spelet ska ha önskat resultat. Counter-Strike som kanske är ett av dataspelsvärldens mest utskälda spel ställer stora krav på samarbete, ledarskap och kommunikation. Det används inom skolan för att få inte minst unga pojkar att inse vikten av dessa kunskaper också utanför spelvärlden. Om man använder spelet i detta syfte inser man som pedagog att förberedelserna och det som sker efter spelet är viktigare än själva spelet, som bara blir en arena för att testa de idéer om samarbete som man sätter upp gemensamt. Dessutom blir det uppenbart att observationen i samband med förberedelser och spel tillsammans bildar grunden för den framtida diskussionen. Med ovan nämnda exempel i färskt minne blir det uppenbart att förberedelserna inför spelet är en viktig del av bedömningen av resultatet av detsamma, och den enda egentliga metoden för att kunna göra denna bedömning är att genomföra en närvarande observation av det som sker.

Observera spelet

Att observera spelet kan vid en första anblick te sig som viktigast, och i vissa fall är det också så.

I rollspel handlar observationen av genomförandet om att se hur väl deltagaren kan använda och applicera sina kunskaper. I exemplet med Counter-Strike är det resultatet av spelet som blir viktigast. Inte sällan kan detta resultat tas in som datainsamling i samband med att spelet avslutas, samt under efterdiskussionen.

Att observera spelet kräver kännedom om följande:

- ▶ Spelets struktur och uppbyggnad
- ▶ Spelets syfte och mål
- ▶ Vilka uttalade eller outtalade överenskommelser som råder

När man ska observera speltillfällen är det viktigt att fundera på hur man gör detta på bästa sätt utan att man stör spelaktiviteten. Ofta innebär detta att man placerar sig utanför spelets cirkel och på så sätt mer opartiskt kan observera det som sker under spelet. Att ha insikt i spelets syfte och mål är således absolut nödvändigt för att man ska kunna veta vad det är man observerar. Ett vanligt misstag då man genomför rollspel är till exempel att man

bara tittar på hur eleverna pratar, och för någon form av poängsystem över detta. Det är viktigt att poängtera att aktivt deltagande i rollspel kan ske på andra sätt än att bara delta i diskussioner.

Var medveten om spelets överenskommelser

Spelandet skapar ofta speciella överenskommelser som ofta innebär att deltagarna agerar annorlunda än vad de i normala fall brukar göra. I rollspelet ska man till exempel inte bara ha kunskaper om rollen man har fått utan också på ett trovärdigt sätt gestalta den. Det ställer särskilda krav på den som observerar spelet. Att vara medveten om detta och i det ljuset betrakta deltagarens agerande är avgörande för att observationen ska leda till en välgrundad bedömning. Verkligheten är inte som den brukar vara helt enkelt. Någon kan exempelvis fått rollen att leda och motivera de andra. Någon annan kan ha fått order om att inte kommunicera alls. Detta kan vid en flyktig blick innebära att deltagaren som är tyst inte fyller de krav som man normalt skulle ställa på en deltagare i en övning, vilket leder till att personen i fråga bedöms göra ett sämre jobb än de övriga. Detta är ju inte fallet. Det är därför av yttersta vikt att den som ska bedöma spelandet är väl medveten om vilka överenskommelser som skapats för spelandets verklighet.

Då man som pedagog observerar spelandet bör man ha ett antal viktiga funktioner och förutsättningar som spel ofta skapar klara för sig.

Observera efterdiskussionen

När man ska observera efterdiskussionen uppstår ibland en utmaning för pedagogen. Den lite mer erfarna spelpedagogen brukar galant klara av att både leda och dokumentera diskussionen på ett bra sätt men ibland kan det te sig aningen svårt att genomföra båda dessa aktioner samtidigt. Då är det ofta till stor hjälp att man delar på arbetet. Att man helt enkelt är två personer vid efterdiskussionen, en som leder samtalet och en som dokumenterar och observerar deltagarnas reaktioner och diskussioner. Själva efterdiskussionen har diskuterats på annan plats i denna bok och här kommer vi inte att prata om hur man leder diskussionen. Dock kan några erfarenheter vara på sin plats då det gäller att observera det som diskuteras ur ett bedömningsperspektiv.

Spelet är sällan repeterbart

Då man använder spel i den formella skolan som kräver att man ska kunna använda aktiviteten som en del av en undervisningskontext och därmed behöver ha

bedömningsramar för detta, är det klokt att ha i åtanke att spelet sällan är repeterbart. Man kan inte skapa exakt samma förutsättningar igen för dem som inte deltog, på samma sätt som man kanske kan med ett skriftligt prov. Detta ställer självklart krav på flexibilitet hos lärare, som måste se möjligheter i att till exempel använda andra examineringsverktyg för de elever som inte tog del av speltillfället. Även i spel som är repeterbara bör man vara medveten om att man sällan kan skapa exakt likadana förutsättningar återigen då man spelar spelet igen. Spelet som spelas med flera deltagare är beroende av sina deltagare och dess aktioner, vilket gör att spel ofta får olika utgångar beroende på vem som spelar.

Spelet är deltagarstyrt

Då spelet visserligen kan prepareras så att det får önskvärd utgång ska man inte underskatta den kraft som det innebär att deltagarna sätter igång och skapar inom spelets ramar, och ibland utanför dem. I rollspel kan man ibland omöjligt veta vad det är som kommer att ske då man sparkar igång själva spelet, 25 deltagare kan få långt många mer idéer än vad en enskild lärare kan förutspå. När det kommer till bedömningen av det som sker så blir detta faktum extremt viktigt att ha i åtanke. Man kan inte förvänta sig att enbart observera det man på förhand ställt in sig på, utan måste ha ett öppet sinne då man närmar sig spelet som ska observeras.

Spelet är direktkommunikativt

När det kommer till att observera spel bör man också vara medveten om att spel är ofta en direktkommunikativ företeelse. Det som sker, sker här och nu. Det har gjorts otaliga försök att dokumentera spelsessioner på olika sätt och har varit mer framgångsrika än andra. Dock är tumregeln här att i och med spelets direktkommunikativa art bör man vara mycket fokuserad och alert då man observerar själva speltillfället. Man får sällan en andra chans att se vad det är som pågår. För gärna anteckningar för att kunna lyfta upp enskilda händelser att belysa i efterdiskussionen.

UNGDOMSSTYRELSEN

är en myndighet som tar fram kunskap om ungas levnadsvillkor.
Vi ger stöd till föreningsliv och kommuner samt till internationellt samarbete.



UNGDOMSSTYRELSEN
www.ungdomsstyrelsen.se



UNGDOMSSTYRELSEN

Box 17801 • 118 94 Stockholm • tfn 08-566 219 00 • fax 08-566 219 98
e-post: info@ungdomsstyrelsen.se • webbplats: www.ungdomsstyrelsen.se