



En annen måte å jobbe med barn på:

– Elevene sto i kø for å komme inn i timen etter friminuttet

1. november lanserer Microsoft en ny utgave av det populære spillet Minecraft. Nytt for denne versjonen er at det er tilpasset bruk i undervisningssammenheng.

Minecraft: Education Edition* bygger på samme premiss som det originale Minecraft-spillet hvor man bygger og utforsker en virtuell verden. I denne verdenen får man utviklet sin kreativitet, og sine samarbeids- og problemløsningsferdigheter, uten andre begrensningen enn sin egen fantasi. Spesielt for Minecraft: Education Edition er at selve spillet er skrudd av, og man sitter dermed igjen med en programvare hvor elever kan simulere nesten hva som helst, samtidig som læreren har full kontroll.

Øystein Imsen, kunnskapsansvarlig i Digitalpedagogene, forteller at Minecraft som verktøy i undervisningen kan brukes til så mangt. – Minecraft er en fenomenal potet som kan brukes til å simulere ting man ellers ikke kunne tatt inn i klasserommet. Dessuten er det et glimrende verktøy for å trene på 21. århundrets ferdigheter, slik som samarbeid, selvregulering og problemløsning, sier Imsen.

Digitalpedagogene fullførte nylig et forskningsprosjekt med Minecraft som undervisningsverktøy på Skjetten skole. I to uker ble timeplanen oppløst og tre femteklasser slått sammen, mens hele 90 lærere og elever deltok på samme server. – Både læ-

rerne og vi fikk en stor aha-opplevelse første gjennomføringsdag. Vi opplevde at de vanlige utfordringene man støter på som lærer, for eksempel urolige og ukonsentrerte elever, eller at de ikke kommer presist til timen, ikke lenger var relevante. Elevene sto rett og slett i kø utenfor for å komme inn etter friminuttene, og de ble nesten for stille. Minecraft snur rett og slett litt opp-ned på den vanlige lærerhverdagen, sier Imsen.

Utdanningsdirektør i Microsoft, Bjørnar Hovemoen, forteller om en lignende opplevelse av testen. – Elevene satt i en gymsal i to uker og alle fag ble gjennomført i Minecraft. Jeg var der i to timer og har aldri før sett en slik gjeng sitte så fokusert, sier Hovemoen.

Alle fag var med i prosjektmetoden, men matematikk og samfunnsfag var de viktigste fagene i de to ukene elevene boltret seg med spillet. Allerede første dag kom elevene over utfordringer de måtte løse sammen ved å lage lover, regler og grenser. Lærerne blandet seg ikke inn i elevarbeidet, og elevene oppdaget selv de ulike punktene i undervisningsopplegget. Scenarioene elevene møtte på var nøye

planlagt av lærerne og Digitalpedagogene på forhånd, som hadde designet en verden som la opp til ressurs- og grensekonflikter mellom grupper.

Etter endt forskningsprosjekt sitter Digitalpedagogene nå igjen med en ny prosjektarbeidsmetode hvor verktøy som Minecraft passer godt inn. Denne metoden kan implementeres i de fleste skolekulturer som ønsker å jobbe elevsentrert og framtidsoriert. Imsen anbefaler at metode må stå i fokus når man legger opp undervisning ved hjelp av digitale verktøy og tjenester. – Alle digitale verktøy og tjenester er ingredienser som lærere kan ta i bruk for å lage god undervisning. Med Minecraft handler det egentlig ikke om spillet, men å finne en annen måte å jobbe med barn på. Bruker man en elevsentrert metode kan Minecraft være det perfekte bindeleddet mellom lærestoffet og elevenes interesser, avslutter Imsen.

Digitalpedagogene vil presentere forskningsprosjektet under Sett-16. Se programoversikt for mer informasjon.

*Foreløpig kun tilgjengelig gjennom EES og Windows Store for bedrifter.

Minecraft Cup

Digitalpedagogene inviterer til Minecraft Cup, en nasjonal konferanse hvor elever fra femte til tiende klasse møtes for å presentere ulike skoleprosjekter med Minecraft. Dette blir en spennende dag på Teknisk Museum i Oslo, hvor elevene skal konkurrere, bygge og programmere. Minecraft Cup kan være en god oppsummering for større tverrfaglige prosjekter, eller for valgfagene programmering og teknolog i praksis.

