

Lyst, Leg & Læring

- *Det historiske vindue og rollespil som læringsværktøj*

Af Asta Wellejus, Zentropa Interaction ApS

“Partiformand Nørregaard kan høre råbene fra de vrede masser, der er forsamlet på slotspladsen og truer med at bryde igennem politiblokaden og ryste selve demokratiets grundvold. Han bringer dårligt nyt: I hans attachémappe ligger et il-telegram fra hoffet: Hendes Majestæt Dronningens tilstand er blevet værre. Kriserådet har kun få timer til at nå til enighed. Nørregaard stopper udenfor døren, tørrer sveden af panden og træder ind i lokalet, hvor hans kollegaer under højlydte diskussioner er ved at afgøre Danmarks fremtid...”

Rollespil som læringsmedie

[I boks ude i siden: Uddraget kommer fra en test af læringsspillet, ”I Statens Tjeneste”, som er udviklet i samarbejde med de Amtspædagogiske Centre på Sjælland, m.h.t. at arbejde med demokratiforståelse.]

I denne artikel ser vi på rollespil som læringsform, og hvad simuleringer og leg kan bruges til i det danske skolesystem. Artiklen falder i fem dele. Den første introducerer rollespil generelt, og beskriver nogle grundelementer som er vigtige for forståelsen. I anden del kigger vi på hvad der sker i det danske skolesystem, og definerer rollespil som læringsmedie. Tredje del handler om spillet, I Statens Tjeneste, som et eksempel på et læringsspil. Fjerde del af artiklen handler om forskellige læringsteorier, og hvad der har inspireret os undervejs. Den sidste, femte del, er en vision om, hvad fremtidens læringsrum kan bringe.

Vi beskæftiger os med teorier om læringsloop, organisatorisk læring og reflektiv - kontra instrumental læring. Derudover ser vi på den øgede effektivitet i læringen ved engagement og involvering, og hvilke mekanismer i processen dramaturgi og spil kan bidrage med.

I. Rollespil – en generel introduktion

Vi befinder os i en forvirrende tid. Alle har mulighed for alt, i teorien. Fra alle sider overdænges vi med reklamer, tv-spots og tilbud, der fortæller os, at vi kan blive og få alt, hvad vi ønsker os. Med et godt interview kan vi blive realityberømt og få vores velfortjente om end korte plads i spotlysets skær. Fortællinger og reklamefilm vælter ind i vores bevidsthed. Undersøgelser viser, at børn og unge i dag kan genkende og huske op til 10.000 forskellige brands. Hvordan skal en underviser kunne konkurrere med så fristende og farvestrålende muligheder? Vores bud er gammelt, og er blevet brugt gennem århundreder: historier, dramaturgi og spil.

Jeg elskede min historielærer

Vi husker allesammen vores yndlingsfag i skolen. Det var sjældent faget i sig selv, men den utrolige lærer, der med sin entusiasme og indlevelse åbnede vores øjne. Når vi fortæller historien om, hvordan vi opdagede faget, er det sjældent faget, men lærerens evne til indlevelse og begejstring, vi husker. Dette er af stor vigtighed. Indlevelse og engagement smitter og giver lyst til læring. Vi mennesker elsker historier, både at fortælle dem og at få dem fortalt. Åbner vi posen af dramaturgiske virkemidler i undervisningssammenhænge, åbner vi samtidigt for elevernes fantasi, nysgerrighed og lyst til deltagelse. Ved at kombinere rollespil og dramaturgi sættes deltagerne i centrum, og får frit valg for udfaldet af historien. Skal unge i dag engagere sig, skal de gerne selv være hovedpersoner. Engang lokkede vi et hold produktionsskoleelever, der ikke var det mindste interesserede i politik, til at spille et meget aktivt og ivrigt diskuterende parlament. Spillet hed "Stjernerådet", og gik ud på at jorden var et reservat styret af fremmede racer fra rummet, der sammen skulle beslutte, hvad der skulle ske med reservatet de næste par århundreder. Hver race havde forskellige agendaer, fra helt fjolledede til meget alvorlige. Konflikterne og temaerne var de samme som i det virkelige politiske liv, men retorikken og science fiction rammen gjorde, at eleverne gik ind i det med liv og sjæl.

Dramaturgien er ofte blevet brugt som hjælpemiddel. Tidligere brugtes den til at lave hukommelsestekniker, f.eks. via fabler, remser og historier. Ved at lave en dramatisk opbygning, blev det lettere at huske, bruge og videregive. Hopper vi til nutiden, kan dramaturgi stadig bruges til oplevelser og læring. Den kan give os rammer til at åbne for fantasi og indlevelse i emner, der ellers kan være svære at formidle, på grund af emnets kompleksitet, sværhedsgrad, eller i elevernes øjne, støvede karakter. I en historie er der et naturligt forløb med en introduktion, en handling og en slutning med en morale eller konklusion. Forløbet er så indlejret i os alle, at hvis en film eller en bog mangler en af de tre dele, bliver vi forvirrede og sandsynligvis skuffede. Det samme gør sig gældende i et rollespil. Der er nogle regler eller rammer, der skal overholdes. Der er konkrete mål, og det er ens eget ansvar, om man klarer sig godt eller dårligt. Konkurrence er ofte et fy-ord, men spil har en sund konkurrence, hvor deltagerne kan kappes i hold, om at yde det bedste. I traditionelle spil som Matador eller skak, handler det om at vinde, men i rollespil handler det om at gøre en forskel – i fællesskab.

Rollespil – mediet mellem leg og spil

Navnet rollespil kommer fra det engelske "role-play". Det engelske ord *play* betyder både *spil* og *leg*. Netop kombinationen af spil og leg er central for forståelsen af rollespillets egenart og alsidige natur: Fra spillets fokus på strategi, regler og struktur til legens frie fortælleformer, kollektive kreativitet og formidling. Rollespil er simuleringer, der mellem leg og alvor lader os anskue og diskutere temaer og problemstillinger fra helt nye perspektiver, hvor deltagerne kan reflektere og lære på deres egne præmisser. Vi taler ikke længere om den teaterinspirerede form, der siden ca. 1960 er blevet brugt som både terapimetode og

undervisningsværktøj. Vi taler om en mere kompleks form, hvor teater og spildynamikker er smeltet sammen og giver mediets dets særegne og spændende natur, i krydsfeltet mellem leg og spil.

I gamle dage, var rollespil ensbetydende med nørdede unge, gerne drenge, der nidkært sad og rullede terninger for at bevæge sig ned i fugtige grotter, og dér besejre drager med store sværd. Målet var at vinde guld, der i spillet var det samme som erfaring. Dragerne og de store, tunge sværd er i læringsammenhæng skiftet ud med mere alvorlige problematikker, men mekanikkerne i mediet er stadig de samme.

Rollespil handler grundlæggende om at opleve kollektive historier, hvor deltagerne, iscenesat som hovedpersoner, indlever sig i konflikter, tager valg og mærker konsekvenserne. To vigtige elementer er perspektivskift og simuleret praksis. Dem vender vi tilbage til senere i artiklen. Det vigtige er, at dramatisk opbygning og det frie valg indenfor historierammen kombineret med spilelementer som konkurrence og fællesskab giver formen tre store styrker - indlevelse, engagement og ansvar for egne valg.

[I fakta boks.]

Et brev fra Agent X

I 2001 lavede vi et spil for Post & Telemuseet. I deres skoletjeneste skulle skoleklasser lære at bryde og skabe koder. Mange elever har svært ved at lære matematik, og kodebrydning kan være på et ret højt matematisk plan. Samtidig skulle eleverne også lære noget om spionagens natur samt hele konflikten omkring stormagter, adgangsveje og diplomati. Den udfordring blev til "Et brev fra Agent X". Spillet tager udgangspunkt i stormagternes spionagekonkurrence om at opnå militære adgangsveje og ressourcer, og finder sted i den fiktive stad Drackenburg, hvor fire stormagter ved hjælp af diplomati og kodebrydning forsøger at få fodfæste i byen. Eleverne spiller spioner for fire stormagter, der ved hjælp af forhandlinger, skumle alliancer og kodebrydning skal indtage byen, del for del. Her var der en grund til at bruge matematik, hvor matematikken ikke var det primære, men et redskab til at nå målet. I legen kunne færdigheder øves, uden anden sved på panden end at de andre måske når kejserens palads før ens egen gruppe. Læringen bliver ikke så systematisk og struktureret som i en traditionel undervisningssituation, da det sker mellem eleverne, i processen. Til gengæld bliver den dybere og åbner for nysgerrighed og lyst i forhold til andre matematiske emner. Læringen betyder bedre overlevelse i spillet.

Leg, spil og Simulerede rum

At leg og læring hænger sammen er ikke nyt i sig selv. Fra vi er helt små, lærer vi ved at efterligne de voksne omkring os og vores simuleringer finder tit sted i legens univers.

Legen går ud på at øve sig, at gøre sig klar til at blive god til noget. Det er først senere i vores liv, at vi glemmer at lege. Leg og rollespil foregår begge i en simuleret modus, hvilket giver et sjovt og kollektivt læringsrum, hvor der er plads til lyst, spænding, nysgerrighed, aktivitet og mulighed for deltagelse på differentierede niveauer. Læringsrum er her forstået som læringsrammer og processer.

Rollespil foregår altid i simulerede rum. Om det så er en mineplanet engang ude i fremtiden, eller et spil om keramikproduktion i jernalderen, så sætter spillet en ramme op, der fortæller hvor vi er, hvem vi er og hvad spillet handler om. Simuleringen bruges til at stille skarpt på de emner, du vil arbejde med. Den drager aktuelle problematikker og problemstillinger frem, og giver dem en fiktiv ramme og et naturligt spændingsforløb. Den simulerede virkelighed arbejder i spillerummet mellem virkeligheden og fantasien, hvor deltagerne kan øve sig på det de skal lære.

Det simulerede rum kan skaleres i det uendelige. Det gælder både tid, sted og aktører. Simuleringen kan være realistisk eller fantastisk alt efter formålet og tidsmæssigt kan den

strække sig over få timer eller flere dage. Da simuleringen er et "rent" rum, er det frit, hvad der kan medtages i simuleringen. Eksempelvis kan der i simulerede rum bygges paralleller til virkelige historiske situationer, for så efterfølgende i refleksionen at trække parallelterne ud af simuleringen og ind i elevernes virkelighed. Der er ingen grænser for, hvad der kan arbejdes med i rummet, da vores fantasi og fortælletraditioner er så stærke, at der sjældent behøves det store scenografiske og udklædningsmæssige opsæt, før simuleringer engagerer os og virker. Men det er værd at huske på, at hvis simuleringen skal accepteres af deltagerne, skal den være sammenhængende og konsekvent, og deltagerne skal have referencer til at forstå den.

[I faktaboks.]

Medusas Døtre

"Medusas Døtre" er et undervisningsspil om medieetik. Simuleringen er en fiktiv virussag, som deltagerne, delt op i fire redaktioner, skal researche og til slut skrive artikler om. Til slut i simuleringen bliver der diskuteret hvilken redaktion, der har dækket historien bedst, hvilke vinkler de har valgt, hvad de havde af overvejelser og hvilke valg de har taget for at gøre deres historier attraktive. I simuleringen indgår mystiske opringninger fra kilder, fiktive og rigtige hjemmesider og et stort artikelarkiv. Men der indgår ingen elementer, der ville "forurene" det simulerede rum eller fjerne fokus fra emnet medieetik. Der kom f.eks. ingen pressemeddelelser om krigen i Irak eller en opringning om kronprinsens forlovelse.

II. Det danske skolesystem og Rollespil

Kan rollespil være et muligt læringsmedie i det danske skolesystem? Hvis vi spoler et par år tilbage, kom der i 1993 en ny folkeskolelov.

Folkeskoleloven af 1993 - nye krav, nye muligheder

Siden den nye folkeskolelov kom, er diskussionen om skolens placering i samfundet flammert blusset op. Loven kom med nye krav og udfordringer til samspillet mellem elev og underviser og med nye bud på, hvad læring er og som stridens æble er vægten mellem kravet om faglighed og kravet om mere åbne læringsrum.¹ Diskussionen er ikke ny, men der blev båret nyt ved til bålet ved formuleringen af tankerne i Folkeskolens formålsparagraf. Et lille uddrag:

Stk. 1: ”*At fremme elevernes kundskaber, færdigheder, arbejdsmetoder og udtryksformer, der medvirker til den enkelte elevs alsidige personlige udvikling.*”

Stk. 2: ”*Folkeskolen må søge at skabe sådanne rammer for oplevelse, virkelyst og fordybelse, at eleverne udvikler erkendelse, fantasi og lyst til at lære, således at de opnår tillid til egne muligheder og baggrund til at tage stilling og handle. Folkeskolen skal gøre eleverne fortrolige med dansk kultur og bidrage til deres forståelse af andre kulturer og for samspil med naturen. Skolen forbereder eleverne til medbestemmelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens undervisning og hele daglige liv må derfor bygge på åndsfrihed, ligeværd og demokrati.*”

Det interessante i formålsparagraffens stk. 1, er at der nu skal tages hensyn til den enkelte elevs alsidige udvikling, hvilket har skabt udfordringen, differentieret undervisning. Skal differentieret undervisning defineres enkelt, kan man sige, at alle ikke skal undervises ens, men at den enkelte elev skal mødes, hvor hun er. Det kræver en læringssituation, der har flere faglige niveauer eller muligheder -et differentieret læringsrum. Ligeledes er det elevens og ikke lærerens arbejdsmetoder, der er i centrum. Eleven skal ansvarliggøres og tage aktivt del i undervisningen og i sit eget læringsforløb.

I paragraffens stk. 2 tales om rammer for oplevelser, vægt på fantasi og lyst til at lære, ligesom der er stor vægt på forståelsen af egen og andre kulturer – på at lære at skifte perspektiv og evne at sætte sig ind i andre verdensbilleder end ens eget. Sidst skal nævnes medansvar og ansvar for egen læring, der igen handler om, at eleverne skal deltage aktivt og have mere handlemulighed i undervisningsrummet.

Hvad kræver de nye læringsformer?

Laver vi en helt kort sammenfatning, står tre krav frem: Eleven som aktiv deltager, forståelse og perspektivskift. Så det er en gennemgående tanke, at eleven skal kunne *forstå* og arbejde med helhedsopfattelser, evnen til perspektivskift og samspil. Umiddelbart passer det godt til, hvad vi mener rollespil kan bruges til i læringsammenhænge.

Et bud på en definition af rollespil som læringsmedie

Vi vil prøve at sammenfatte de væsentligste elementer og komme med en faglig definition af rollespil som læringsmedie, og redegøre for hvilke redskaber det kan tilbyde undervisningsområdet.

En kort definition kunne være:

Et spilforløb, der udspiller sig i et simuleret rum, hvor deltagerne i en fælles historie ved hjælp af et perspektivskift oplever konflikter, tager valg og efterfølgende reflekterer selvstændigt og kritisk på deres valg for derefter at benytte den tillærte viden selvstændigt.

Hvis vi udskiller de forskellige elementer i definitionen har vi som de væsentlige: *Spil, simuleret rum, perspektivskift og refleksion*. Det er de fire punkter, hvor rollespil adskiller sig, og det der giver mediet dets specielle dynamik og force.

Derudover kan tilføjes: samspil, oplevelser, aktiv deltagelse, engagement og indlevelse, opøvelse af sociale færdigheder, simuleret relevans og mulighed for differentieret undervisning.

Rollespillets redskaber – en opsummering

Rollespil tilbyder mange forskelligartede læringsredskaber. Vi har været inde over en hel del, men her nævner vi dem, vi finder vigtigst.

- **Perspektivskift**

Rollespil giver deltageren mulighed for at skifte perspektiv og sætte sig ud over egen verdensopfattelse, og derigennem få mulighed for at tilegne sig ny viden.

- **Ansvar, valg og konsekvens**

Spillets frie rum lader deltageren selv tage ansvar og være en del af egen læreproces.

- **Simuleret relevans, og simuleringsværktøjer**

Mediets natur giver mulighed for at øve sig i simulerede rum, og benytte simuleret læring eller situationel læring. Af simuleringsværktøjer er f.eks. evnen til at fokusere opmærksomheden ved at stille skarpt på et emne.

- **Refleksion over egen erfaring**

Rollespil kan give konkrete personlige erfaringer, der kan diskuteres og give stoffet relevans for den enkelte elev.

- **Dramaturgi, teknikker og traditioner**

Mediet kan bruge dramaturgiens mangeårige erfaring, både hvad angår forløbets opbygning – og måder at fortælle på. Emnet får autencitet ved hjælp af billedgørelse, og det der formidles får en vægt for den enkelte på grund af dramatik og sanseoplevelser.

- **Formidling af komplekse sammenhænge**

Rollespillet lader os forenkle samfundets konflikter og udfordringer gennem analogier og simuleringer. Som et landkort trækker spillets karikaturer de overordnede træk frem på en hvid baggrund, skaber overblik og sammenhæng og hjælper os derved med at navigere og reflektere. Gennem spillet danner vi fælles erfaringer, der kan virke som kollektivt udgangspunkt for perspektivering, refleksion og diskussion.

- **Deltagelse på flere planer**

Mediet giver mulighed for differentieret læring og deltagelse på flere niveauer, så det ikke kun er for de elever, der er fagligt dygtige eller trænede mundtligt og skriftligt.

- **Engagement**

Spillets frie ramme med elementer af leg, teater og strategispil giver et stærkt engagement i læringsprocessen.

- **Social interaktion og indlevelse**

Rollespil fremmer en vigtig del af læringsprocessen, når det spilles i klassens praksisfællesskab, nemlig social interaktion, som fremmer mange kompetencer (bl.a. samarbejdskompetencer og fællesskabsfølelse).

- **Lærer elev relationen**

Rollespil kan måske hjælpe i den nye læringsituation, hvor læreren skal gå fra at være den, der lærer fra sig, til at være den, der sætter rammen for elevens egen læring. Læreren bliver til mentor, inspirator, fødselshjælper og rådgiver i elevens egen læringsproces.

- **Fleksibelt medie**

Rollespilssimuleringer kan skaleres i tid, fokus, sværhedsgrad, antal af deltagere og emner. Da det både er leg og spil kan formen varieres fra en meget fri teaterform til et strategisk spil med stærke brætspils elementer.

- **Et lystfyldt læringsrum**

Ved hjælp af simuleringer kan deltageren øve sig på det, der skal læres. Legen er den trygge ramme, hvor der kan opøves de færdigheder eleven endnu ikke mestrer uden angst for tab af social prestige. Lysten til at lære, prøve og opdage kan få frit løb.

[Boks. Rollespil er lige effektivt for voksne og børn. F.eks. er vi ved at lave et spil med Center For Journalistisk Efteruddannelse på Journalisthøjskolen i Århus til træning af lederevner i det mediekonvergente samfund. Målgruppen for spillet er journalister i alle aldre. Rollespils teknikker virker på samme måde for voksne, når de bliver husket på, hvordan det er man leger. Illustration fra spiltest.]

III. "I Statens Tjeneste" - eksempel på et lærings spil

Enkefrue Sorgenfrei, National Samlings nye stjerne, indtager talerstolen: "Folkekirken er selve Danskehedens grundlag!", begynder hun højtideligt. Men Karlsen, den gamle kommunist fra Folkets Røst, er ikke sen til at tage handsken op: "Organiseret religion er opium for folket! Et redskab til undertrykkelse af den arbejdende mand! Og kvinde!"

Spillet "I Statens Tjeneste" handler om politik, om selve tankegangen i demokrati og samfundskontrakter, som den findes hos teoretikere som Hobbes, Rousseau og Locke. Grundtanken er, at borgerne i et samfund indgår en kollektiv "kontrakt", hvor alle afgiver en del af deres frihed til gengæld for tryghed, fred og eventuel politisk indflydelse. Rammekonceptet er en metode vi kalder , "Det Historiske Vindue" -som vi beskriver før vi går over til selve spillet.

Det Historiske Vindue

"Hvad ville der være sket, hvis man havde sat repræsentanter for samfundets interesser sammen i en sal og tvunget dem til at forhandle sig frem til et nationalt kompromis for landets fremtid?"

I "I Statens Tjeneste" spiller hver deltager en fiktiv politiker, der stilles overfor en række valg og beslutninger. Spillets forløb er åbent og bestemmes i fællesskab undervejs af deltagerne gennem deres forhandlinger og valg. Metoden går ud på at trække en lang historisk udvikling sammen til et beslutningsøjeblik - et historisk vindue.

Ser vi på store historiske udviklingstræk, f.eks. det danske forløb fra enevældens afvikling i 1800-tallet til udformningen af den danske velfærdsmodel i efterkrigstiden, er der et utal af faktorer, som spiller ind. Selv om resultatet, den danske demokratiske og konsensusbaserede velfærdsstat, med en vis rimelighed kan fremlægges som resultatet af et nationalt kompromis mellem landets interessegrupper, er det ikke muligt at slå ned på en konkret beslutning eller valghandling som det afgørende element i udviklingen. Selvfølgelig spiller visse centrale folkeafstemninger og begivenheder en afgørende rolle. F.eks. folkeafstemningen om medlemskab af EF i 1972 eller kvindernes stemmeret i 1915, men alligevel er udviklingen summen af utallige beslutninger, politiske forlig og aftaler. Det er svært at identificere drivkræfter, årsagskæder og hvilke beslutninger, der affødte hvilke konsekvenser.

”Det Historiske Vindue” handler ganske enkelt om at sammentrække en epokes tusinder af små valg og beslutninger til én central valghandling. Ved at sammentrække godt 150 års Danmarkshistorie til en enkelt begivenhed får deltagerne mulighed for at kæde de centrale problemstillinger sammen og tage en overordnet diskussion om landets prioriteringer og de nødvendige kompromisser. ”Det Historiske Vindue” er et tankeeksperiment, men som pædagogisk metode giver det mulighed for at præsentere en ekstremt kompliceret samfundsudvikling i en enkel form, hvor deltagerne får overblik og mulighed for at diskutere de centrale spørgsmål uden at debatten ”forurenes” af realpolitik eller historiske sidespring.

Metoden har kun sin berettigelse, hvis spillets resultat, det nationale kompromis deltagerne indgår, sammenlignes med den faktiske samfundsudvikling. Der er behov for en refleksiv opfølgning, hvor deltagerne diskuterer, hvorvidt spillets ”løsning” svarer til den historiske, hvilke faktorer, der eventuelt mangler i spillet, og hvilke drivkræfter, der ligger bag den virkelige ”samfundskontrakt”.

”Det Historiske Vindue” som læringskoncept kan bruges indenfor en lang række fag, f.eks. historie, dansk, samfundsfag og religion. Valget af emneområder er mangfoldigt. Spilsimuleringen ”I Statens Tjeneste” er et af produkterne under ”Det Historiske Vindue”. Det har et bredt fokus, og er et fagligt læringsspil om demokratiforståelse og statsdannelse. Det kan bruges til folkeskolens ældste klasser (fra 7. klasse), gymnasier og HF, handelsskoler, tekniske skoler, produktionsskoler, højskoler, efterskoler, videregående uddannelser og ungdomsuddannelser. Sekundært kan det også bruges af foreninger og aftenskoler.

Spillet er modulopbygget og kan tage fra 3 timer til en dag. Det er beregnet til en klasse, men kan skaleres op i antal. Det største spil, der er afviklet indtil videre, var med 600 gymnasieelever på én gang.

[I faktaboks]

Metoden i spillet

I rollespil har hver deltager en fiktiv rolle (en spilperson), som man påtager sig under spillet. Det handler om at skifte verdenssyn, mærkesager og holdning, samt prøve på at argumentere, forhandle og træffe valg ud fra rollens synsvinkel. Rollespil handler om at tage stilling til konflikter, træffe svære valg og stå ansigt til ansigt med konsekvenserne. Traditionelt rollespil spilles omkring et bord, hvor deltagerne fortæller, hvad deres fiktive rolle siger og foretager sig. Alt forgår gennem samtale uden fysiske elementer eller iscenesættelse. En anden form for rollespil er live-rollespil, hvor spillerne også kropsligt agerer som deres roller. Forskellen på traditionelt rollespil og live-rollespil er mellem at sige: ”jeg går over og åbner døren”, til rent fysisk at åbne døren. ”I Statens Tjeneste” er et live-

rollespil, hvor vi bl.a. bruger kostumer og forsøger at indrette lokalerne, så de ligner en parlamentssal.

Et rollespil om samfundskontrakter

I en afsides krog står Arbejderpartiets Hr. Vendel og Fru. Høst fra Det Liberale Nationalparti og konspirerer. De er måske nok fra forskellige fløje, men de to deler deres republikanske tilbøjeligheder på tværs af partiskel. Og uden alliancer og viljen til at gå på kompromis, bliver der ingen aftale.

Rammehistorien er Danmark 1954. Statsminister Gunnar Bram er sporløst forvundet, og Dronningen ligger for døden – nationen er i krise. Oprørske folkemasser fylder Christiansborgs slotsplads og truer med at storme parlamentet, hvis politikerne ikke finder en farbar vej ud af krisen. Et hemmeligt sted i landet er den politiske elite samlet til krisemøde. Det er sidste chance for at udarbejde en redningsplan, og få nationen på ret køl. - Velkommen til I Statens Tjeneste ... et politisk spil om strid, uenighed og konflikt, men også om fællesskab, sammenhold og tolerance.

Deltagerne spiller allesammen politikere, som er opdelt i partier, der skal tage stilling til en række centrale spørgsmål, f.eks. stemmeret, social omfordeling og menneskerettigheder. Spillets univers er en fiktiv analogi til den danske statsdannelse i forrige århundrede og den moderne velfærdsstats fødsel. Konflikter, temaer og interesser er realistiske, men rammen er fiktiv. F.eks. bruges opdigtede partier og personnavne.

Fagligt henvender spillet sig umiddelbart til fagene dansk, historie, religion og samfundsfag. Spillet kan også bruges i tværfaglige forløb f.eks. i forbindelse med en fælles temadag eller uge for en hel skole og giver desuden rig mulighed for at lade eleverne arbejde proces- og projektorienteret. Det gælder både under selve spilforløbet, men også i forbindelse med de indledende forberedelser og den opfølgende refleksion. Ofte er eleverne blevet så nysgerrige efter spillet, at de gerne vil have forskellige elementer uddybet. Så kan de opstille forskellige faglige problemstillinger, som der efterfølgende kan arbejdes med i et projektarbejde.

Det vigtigste pædagogiske argument for spillet er, at det direkte og systematisk knytter an til uddannelseslovenes krav om opbygning af personlige, sociale og demokratiske kompetencer. Spillet sætter fokus på disse krav i lovenes formålsparagraffer. (Er du blevet nysgerrig omkring "I Statens Tjeneste" er spillet gratis og kan frit downloades fra hjemmesiden: www.demokratispil.dk. Det kan lånes som sæt på Amtscentrene, eller købes gennem Amtscentret i Københavns Amt.

Demokrati, valg og konsekvens

Spillet handler både i fokus og proces om demokrati og samarbejde. I løbet af spillet gennemgår deltagerne en parlamentarisk beslutningsproces med forhandlinger og afstemninger. Derved kommer de personligt til at prøve kræfter med de demokratiske spilleregler.

I den forbindelse introduceres deltagerne til begreber som kvalificeret flertal, blokpolitik og forhandlingstaktik, ligesom etiske konflikter mellem egne synspunkter og partidisciplin er en del af spillet. Foruden den demokratiske proces præsenteres deltagerne for en række centrale temaer og problemstillinger gennem de valg, som de stilles overfor. F.eks. skal de forhandle sig frem til aftaler vedrørende monarkiets rolle og mulige afskaffelse, og hvad folkekirkens rolle skal være i fremtiden. Spillet er modulært opbygget, således at du selv kan vælge de temaer, som du har lyst til at arbejde med og sammensætte dit eget spilforløb.

Det helt centrale udgangspunkt i spillets metode er samspillet mellem konflikt, valg og konsekvens. Deltagerne stilles undervejs overfor en række komplicerede beslutninger. Gennem intensive forhandlinger skal træffes en række svære valg, hvilket medfører en serie konsekvenser. Spilforløbet udmunder således i konstruktionen af en kontrafaktisk Danmarkshistorie, der udgør et konstruktivt udgangspunkt for en efterfølgende refleksion over historiske drivkræfter, samt hvad der kunne være gået anderledes i den virkelige historiske udvikling. Kontrafaktiske bud er en udbredt måde at undervise på, da det øger refleksionen over historiske konsekvenser, og giver billedet af det mulighedsrum, der har været for aktørerne i den pågældende tidsperiode.

Spillet er en interaktiv historie med deltagerne i hovedrollen. Deltagerne motiveres gennem konkrete udfordringer og oplever medansvar og medejerskab. Spilforløbet giver mulighed for, at den enkelte spiller selv kan tilpasse sit engagement og deltage på egne præmisser. Eleverne vælger selv om de vil afprøve deres talefærdigheder fra talerstolen, eller om de mere diskret vil lægge forhandlingsstrategier og arbejde bag facaden.

[Mulig boks:]

Testforløbene viste, at i grundskolens 8. og 9. klasse, hvor de faglige forudsætninger er mindst, var det forhandlingstaktiske spil i fokus for eleverne, der fik øjnene op for det politiske spil. I ungdomsuddannelserne, hvor vidensniveauet var højere, var det argumenterne og den faglige viden, som var afgørende for succes i afstemningerne.

Spillets faglige udbytte forudsætter en god efterfølgende refleksion samt at spillet, så vidt som muligt, integreres i et undervisningsforløb. I den forbindelse er det en central pointe, at spilforløbet munder ud i et konkret produkt indeholdende de beslutninger, som deltagerne har taget. Produktet gør det muligt at sammenligne spillets kontrafaktiske udvikling med den virkelige Danmarkshistorie. Det giver mulighed for at diskutere ligheder, forskelle og årsager.

Spillets forløb

”I Statens tjeneste” er et eksempel på, hvordan man kan arbejde med demokrati og grundlæggende principper omkring samfundskontrakter i skoleklasser. Demokrati er et oplagt emne til rollespilssimuleringer, da det er et stort komplekst emne, som det kan være svært at formidle ved traditionel tavleundervisning. Spillet har tre faser.

- Først har eleverne en introduktionsfase, hvor de dykker ned i emnet sammen med deres underviser. Så introduceres de til spilrammen, får kostumer, roller, partier og agendaer. Nu er hver enkelt elev en fiktiv politiker.
- Anden fase; spillet går i gang. Under spillet lægger de strategier, forhandler og stemmer. Til slut i spillet står de med et konkret spilprodukt - et bud på en ny grundlov.
- I den sidste fase transformeres de igen til sig selv og kigger på det, de nåede frem til. Deres valg og strategier evalueres og diskuteres ud fra de fælles erfaringer og den fælles referenceramme. Deres slutprodukt, et bud på en ny grundlov, holdes op mod den rigtige grundlov, og derefter kan diskussionen om, hvad virkelighedens aktører gjorde, og hvorfor, tage sin begyndelse.

- **Introduktion til spillet**

Introduktionen er et forløb, hvis formål er at give deltagerne en videnskabsballast til simuleringen og introducere dem for spillematerialet og dets regler. Men vigtigst af alt, det er her det undervisningsmateriale simulationen behandler introduceres. Det er oplagt at have et forløb over flere dage, hvor der arbejdes projektorienteret og evt. tværfagligt med stoffet. Ligeledes at bruge elevernes egen research eller gruppearbejder som en del af introduktionsfasen.

Det er i denne fase, der er mulighed for, med hjælp fra spillets lærervejledning, at gå ned i de faktiske politiske problemstillinger, der ligger til grund for rollespillet: Den demokratiske proces, de politiske fløje i Danmark, grundloven, og de konkrete emner, man har valgt at tage op i spillet (f.eks. kirke & stat, udenrigspolitik, menneskerettigheder mm.). Desto mere, der gøres ud af denne del, des højere kvalitet opleves i simuleringen. Klassen introduceres til det fiktive univers og baggrunden for de kriser, der plager riget; dronningens sygdom, statsministerens forsvinden, det nye Europa etc. Den anden del af introduktionen er en præsentation af spillets univers; de forskellige partier, og den overordnede udfordring - at udforme en ny samfundskontrakt - inden samfundet kollapse. I den forbindelse er der produceret nogle "aviser", så man allerede i denne fase kan begynde at bevæge sig ind i den fiktive Danmarkshistorie. Dernæst forklares reglerne for spillet, eleverne opdeles i de syv partier, rollerne uddeles og de få regler ridses op (hver mand een stemme, aktionskort - som er kort, der kan spilles for at påvirke handlingen, valgprocedure etc.). Der er også mulighed for at dekorere spillokalet - Dannebrog, en talerstol og passende kostumer kan øge indlevelsen drastisk.

- **Rollespillet kører**

Selve spillet, I Statens Tjeneste, er en fortættet genskabelse af nogle demokratiske processer, hvor deltagerne agerer politikere - med hvad der deraf følger af diskussioner, valg og konsekvenser. De oplever et perspektivskift. Spillets produkt er en ny grundlov.

Simuleringen skydes i gang med en nyhedsudsendelse, der hurtigt og humoristisk ridser situationen op. Spillerne er nu inde i deres roller og har mulighed for at agere i den politiske verden - de skal finde partiets standpunkt, forhandle, lave alliancer og tage stilling til dilemmaer og kriser efterhånden som de opstår. Altsammen set ud fra deres rolles synspunkt, så de tvinges til at sætte sig ind i et fremmed værdisæt. F.eks. kan det være, at man som storbybarn skal sætte sig ind i Grisehandler Overgaard fra Bondepartiet. Antallet af emner på dagsordenen besluttet før spilstart, og det bestemmes, hvor lang tid spillet skal tage, men det kan gøres på halvanden time eller en til flere dage. De valg, deltagerne tager, får direkte konsekvens i simuleringen, og de vil f.eks. opleve at tabe mærkesager på gulvet samt hvordan studehandler er nødvendige for at opnå politiske forlig. De får derudover oplevelsen af at have sat deres fingeraftryk på den endelige samfundskontrakt, der opsummerer spillernes beslutninger og udgør spillets slutprodukt.

- **Refleksion og perspektivering**

Der samles op på spillets forløb og udfald. Deltagerne afvejer spillets holdninger og konsekvenser mod den virkelige verdenssituation og deres egne opfattelser. Grundloven, eller samfundskontrakten, der var spillets produkt, er et ankerpunkt for denne refleksion.

Efter spillet er det tid til at evaluere og reflektere. Som en del af undervisningsmateriale i "I Statens Tjeneste" er ark, der hjælper til denne proces

undervejs. Eleverne skal overveje de valg, de tog i spillet i forhold til deres egne holdninger, og hvordan verden egentlig ser ud. Erfaringer fra spillet kan således kobles med nye erkendelser i forhold til en selv og de faktiske, politiske forhold og være med til at gøre det svære demokrati relevant og nærværende. I hele efterarbejdet kan samfundskontrakten, som deltagerne *selv* er kommet frem til, bruges som pejlemærke og referencepunkt. Den kan også efterfølgende tjene som et produkt, man kan vise frem og bruge til at sammenligne sig selv med andre.

IV. Rollespil & læring

Området er så forholdsvis nyt, og overgangen fra hobbymedie til læringsmedie er stadig så frisk, at der endnu ikke eksisterer meget teori, der direkte knytter sig til rollespil. Da vi startede med at lave rollespil, var mediet endnu ikke anerkendt som læringsmedie, men undervejs i vores forskellige projekter, har vi opdaget teoretikere, som har givet os nye ideer og oplevelser af vores medie.

Fra instrumental læring til reflektiv læring

Der har længe været ændringer undervejs i læringssynet, specielt indenfor folkeskolerne og gymnasiet. Vi bevæger os væk fra det specifikt kvalificerende, til det mere almene og individuelt dannende - til et mere svævende kompetence begreb. Skiftet går fra instrumental læring og til at lære at lære. Eller man kunne sige, at vi er på vej mod et konstruktivistisk læringssyn, hvor viden ses som konstrueret mening, der til enhver tid kan ændre sig, afhængigt af gældende konventioner og diskurser. (Inspireret af Jens Rasmussen, 1996.)

Det traditionelle læringssyn baserede undervisningen på, at kilden til information og viden gik gennem læreren, der besad den rigtige viden. Det er en effektiv måde, hvis målet er instrumental viden. Men nu er det ikke længere nok, at eleven undervises i stoffet, det er også nødvendigt at hun skal kunne trænge ned i stoffet, forstå det og kunne anvende det lærte.

En af de teoretikere, der har haft stor indflydelse på hvordan vi opfatter læring i dag, er Jean Piaget. Piaget, (1896-1980.) har en baggrund i biologi og filosofi. Hans teori kaldes "genetic epistemology". Hans hovedinteresse er børns udvikling, og hvordan viden udvikles i den menneskelige organisme. Piaget kalder læring kognitiv udvikling, og arbejder med begreber som adaptation, assimilering og accommodation. Adaptation betyder, at eleven tager det nye stof ind, assimilering betyder, at den nye viden føjer sig til den gamle uden, at der skal ændres grundlæggende i elevens opfattelse af verden, hvor accommodation betyder, at den nye viden bryder med forståelsens gamle "skemaer", og der skal konstrueres helt nye "skemaer", eller måder at forstå verden på, efter at den nye viden er kommet til. (Skema-tankegangen kommer oprindeligt fra Bartlett, 1932, der mener, at de ting vi husker, husker vi i skemaer, der bruges som en mental ramme for at forstå og huske information. Bartlett bygger igen på Kant. Vi ville kalde det fortællinger i stedet for skemaer.)

Piaget mener, at kognitiv udvikling sker ved, at eleverne engageres i situationer eller aktiviteter, der kræver, at de adapterer. En af hans hovedregler er, at undervisning skal bruge læringsmetoder, der aktivt involverer de lærende og stiller dem udfordringer.

Piaget var både biolog og filosof. Hans syn på læring var baseret på både teoretiske og fysiske erfaringer. Og når vi taler læring, er kroppen vigtig at få med. Når vi er fysisk aktive, specielt hvis vi bliver ophidsede og ivrige, udskiller vi adrenalin. Adrenalin gør det muligt for kroppen at arbejde mere effektivt og at yde en kraftpræstation i et kort tidsrum. I de ældste tider brugte vi det til at flygte, slås eller formere os. Kan den adrenalin aktiveres i læringssammenhænge, er indlæringen kommet et godt stykke vej. Adrenalin kan også aktiveres uden stor fysisk aktivitet. Tænk på din lille fætter eller søn, og sidste gang han spillede et særligt godt computer spil. Han kan uden tvivl huske alle baner, alle evner, alle våben. Tænk hvis samme energi og hukommelsesevne kan flyttes over på læringsområdet.

Læringsloop og rollespilssimuleringer

En blandt mange teorier om nye indlæringsformer er ideen om læringsloop, som nøglen til den refleksion, der kan få eleven til at forstå ny viden, inkorporere den i den allerede tilegnede viden, og gøre den til en del af sit handlemønster. Der er mange, der har beskæftiget sig med læringsloop, eller spirale læringsprocesser, og der er mange teorier om singleloop, double-loop og tripleloop. Vi går direkte til tripleloopet, da det er mest interessant i forhold til rollespil. Tripleloopet er mest brugt i forhold til lærende organisationer, og vi tager udgangspunkt i Lars Qvortrup definition af teorien fra ”Pædagogiske teorier”, (red. Niels Jørgen Bisgaard, 1998,) men henter inspiration fra forskellige bud på læringsloopet og bruger det i forhold til rollespil. Vi er specielt interesserede i, hvordan forløbet i en simulering hænger sammen med teorier som læringsloopet eller ideen om spiral læring. Der er mange, der har arbejdet med denne type teorier, og der er mange forskellige fortolkninger af ideen. Vi vil her bruge det på en lidt anderledes og ny måde. Vi skitserer ideen kort, og sammenligner så modellen med forløbet i en rollespilssimulering

Læringsloopet – reflekteret læring

En model til inspiration og forklaring af de nye mere svævende læringsrum har været teorien om læringsloop eller spirale læringsprocesser. Påstanden er, at tidligere tiders læring kun har beskæftiget sig med selve stoffet eller stoffets *hvad*, uden at sætte det i relation til *hvorfor* eller *hvordan*. Det har givet en mangelfuld læring, da man ikke er kommet hele vejen rundt i læringsprocessen. Man skal forestille sig loopene som spiraler eller bevægelsen i læringen. Vi ser nu på teorien om læring som loop eller spiraler.

Læringsloopet har tre trin.

- **Første loop:** Beskæftiger sig med *hvad* niveauet. Faktuel undervisning. Faktuel læring og instrumental kvalificering
- **Andet loop:** Læringens *hvorfor*. Nøgleordet er refleksion over *hvad*. En kritisk stillingstagen, perspektivering og evaluering af *hvad*. Det er her stoffet skal legitimere sig selv, få aktualitet og relevans for den enkelte elev.
- **Tredje loop:** Læringens *hvordan*. At dykke ned i de enkelte elementer i stoffet. At forholde sig videnskabeligt undersøgende til stoffets interne dynamikker. Kan det anskues anderledes, ses fra nye vinkler?

Grundlæggende går teorien ud på, at det ikke hjælper kun at lære fakta, uden at der sker en afprøvning af stoffet. Uden afprøvningen bliver stoffet hverken reflekteret eller taget ind af den enkelte og inkorporeres heller ikke i det allerede lærte.

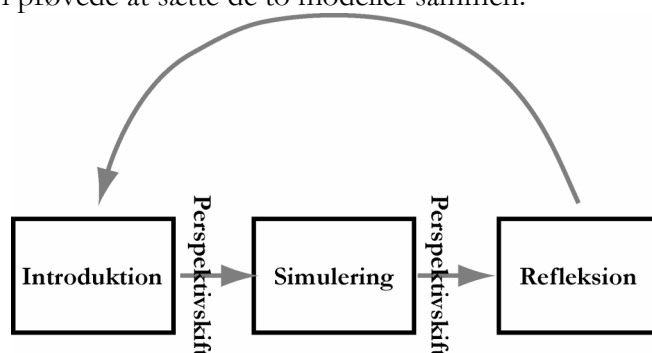
Andre bud på læringsloop, er f.eks. Bruner, der bruger det ved lærings- og kognitive strukturer, eller Argyris, der arbejder med double loop learning. (Hans loopteori baserer sig på Gregory-Bateson, og hans double loop svarer til 3. loop ovenfor.) Ligeledes Kolbs læringscirkel, der ser det som fire stadier, men teorien omkring refleksion-over-handling minder meget om både Argyris og Schön, hvor læring forudsætter en repræsentation/oplevelse og omdannelse af det repræsenterede. Her siger Kolb at det ikke er nok at opleve, men at der skal gøres noget ved oplevelsen, før man lærer af det. Omdannelse er heller ikke nok, der skal være en oplevelse eller repræsentation, der kan omdannes. Man bliver altså ikke dygtigere af at spille rollespil, det skal have et læringsforløb, hvor refleksionen er af altafgørende betydning. En sidste inspiration til vores brug af teorien er John Cowan, der kombinerede Kolb og Schön og lavede Cowan-

diagrammet, der trækker læringscirklen ud til et spiralforløb. Hans måde at tænke læringsforløbet på, fik os på sporet af læringsloop i forhold til rollespilsimuleringer.

[**Faktaboks med Bruner:** For Bruner betyder læring en aktiv proces, hvor den lærende konstruerer nye ideer eller koncepter/skemaer baseret på det, de allerede har lært. Den lærende udvælger og transformerer informationen ud fra skemaerne, som organiserer og giver mening til erfaringerne, så eleven kan “go beyond the information given”]

Loop og simuleringer – et sammenligningseksperiment

Da vi fandt teorien om læringsloop, syntes vi, at den havde mange ligheder med forløbet i en simulering. Så vi prøvede at sætte de to modeller sammen.



Introduktion - første loop

Læringens *hvad*; *faktuel indlæring og instrumental kvalificering.*

Kan være et kort eller langt forløb afhængigt af simuleringens fokus. Det kan både være som traditionel undervisning eller projekt/gruppe arbejde. Derefter introduceres simuleringens univers, regler og spillets udgangspunkt; forløb og formål forklares. I ”I Statens Tjeneste” er det her, at eleverne arbejder med demokratibegrebet og den historiske udvikling i Danmark. I slutningen af forløbet introduceres de til spilrammen, får roller og partier, og er klar til at afprøve det lærte.

Simuleringen spilles - andet loop

Læringens *hvorfor*; *her skal stoffet legitimeres sig selv, og få aktualitet og relevans for den enkelte elev.*

Læringens *hvad skal afprøves og perspektiveres.*

De tillærte vidensområder afprøves aktivt imellem eleverne i spillets rum. Her finder det første perspektivskift sted, hvor deltagerne påtager sig rollerne som aktører med handlemuligheder. Under simuleringen tager eleverne diskussioner, valg og oplever konsekvenser af disse. Er det faglige fokus f.eks. samfundspagter i forbindelse med historie eller samfundsfag, agerer eleverne politiske aktører med agendaer, valg og handlemuligheder. Stoffet sættes groft sagt under lup, gøres konkret og bruges aktivt af eleverne under simuleringen. Simuleringen slutter med et produkt, som der efterfølgende kan evalueres og reflekteres på. Med udgangspunkt i historie eller samfundsfag kunne et slutprodukt være en ny samfundskontrakt eller ændringer i grundloven

Refleksion og perspektivering - tredje loop

Læringens *hvordan*; *der dykkes ned i de enkelte elementer i det lærte. Eleverne forholder sig undersøgende til stoffets interne dynamikker.*

Det centrale i rollespillet er de to perspektivskift. Det første hvor spillerne går fra virkeligheden og den traditionelle læring ind i fiktionen og simuleringen. Det andet, hvor de går fra simuleringen tilbage til virkeligheden. Det er her tilegnelsen foregår, og det simulerede stof relateres til den enkelte elev. Det sker ved hjælp af diskussion og evaluering af egne valg. Efterfølgende perspektiveres den tilegnede viden i simuleringen. Deltagerne vender tilbage til det de lærte i introduktionsfasen, og sammenligner det med deres oplevelser under simuleringen. Rollespillet kan give en oplevelse, en repræsentation for den

spillende, men der læres kun noget af spillet, hvis indholdet bliver bearbejdet i en refleksionsproces.

I "I Statens Tjeneste" er det her elevernes valg tages op i forhold til det, der skete i virkeligheden - og den spændende diskussion om, hvorfor resultatet blev som det blev, kan begynde.

Det er i denne sidste fase, at hypoteseafprøvningen finder sted. Spillets konventioner og diskurser er rammen, hvori eleven kan forholde sig undersøgende til egne valg, holdninger og synspunkter. Refleksionens subjektive rettedhed kan være opbyggende såvel som nedbrydende i forhold til allerede eksisterende konventioner. Hvis refleksionen og perspektivet "assimilerer" med de allerede herskende handlingsskemaer, er der tale om en videreudvikling af allerede eksisterende viden og forholdemåde. Er det derimod nødvendigt at foretage ændringer i elevens subjektive perspektiv, kan man sige at det tilegnede eller resultatet af refleksionsprocessen "accomoderer" med den etablerede viden. Der sker en accomodationsproces, hvor det tilegnede erstatter de eksisterende vidensskemaer eller fortællinger. På den måde tvinges vi til at forholde os til egne valg og ideer som løbende skal revideres og indordnes. Eller for at vende tilbage til det nye syn på læring: *læring som en livslang proces, der aldrig slutter.*

(Overvejelserne omkring refleksionsprocessen er inspireret af Jean Piaget, fra bogen "Læring" af Knud Illeris, Roskilde Universitetsforlag, 1999. Illeris skriver også om Kolb i "Tekster om læring", Roskilde Universitetsforlag, 2000.).

Teori og praksis

At sammenligne kognitive skemaer, læringsloopet og rollespilsimuleringer er ikke uproblematisk. Opbygningen af forløbet i rollespilssimuleringer stemmer dog overens med Argyris og Schöns almene betragtninger på organisatorisk læring, som beskrives sådan her:

"...some informationel content, a learning product; a learning process which consists in acquiring, processing and storing information; and a learner to whom the learning process is attributed."

Teori og praksis er dog vidt forskellige ting, og man kan spørge sig selv om ikke både Piaget, Bruner, Kolb, Argyris, Schön og Lars Qvortrup, ser det som noget mere glidende og abstrakt. Men teori bliver praksis, og praksis bliver teori, og det er tankevækkende, at en teori omkring læring passer forholdsvis godt overens med den potentielle læringsproces i en rollespilssimulering, hvor teoriens ide kan bruges aktivt og konkret ved hjælp af rollespilsmediet.

Piagets bud på at læring kræver, at eleven engageres aktivt i situationer, og at underviseren bruger metoder, der giver eleven udfordringer, er i hvert fald krav som rollespilsmediet kan være med til at løse.

Luhmann og perspektivskift

Rollespil opererer med perspektivskift. I simuleringen skiftes perspektivet og først når simuleringen reflekteres, skifter deltagerne tilbage igen. Og har vi skelet til Piaget omkring læringsforløb, må vi tage Niklas Luhmann til hjælp for at forklare, hvorfor perspektivskift er væsentligt i en læringsproces. Niklas Luhmann var en tysk sociolog, der med sin systemteori præsenterede det hidtil mest ambitiøse bud på at lave en almen *Grand Theory*.

Perspektivskiftet sker ved, at deltagerne påtager sig roller som aktører og beslutningsdygtige personer i simuleringen. I modellen sker to skift. Første skift sker, når deltagerne påtager sig rollen og går i gang med simulationen. Andet skift sker efter simulationen, når

deltageren har lagt aktørens briller, og så evaluerer og diskuterer rollens valg og handlemåder ud fra sit eget verdens billede. Perspektivskiftet tillader deltageren at benytte det, Luhmann kalder Anden Ordens Kybernetik, til at anskue problemstillinger, systemer og konflikter fra et andet synspunkt og derved sætte sig ind i andre erfaringer og verdensbilleder end deltagerens eget.

Luhmanns teori beskriver Anden Ordens Kybernetik som en metode til at iagttage iagttagelse. Alle systemer bruger en kode eller et skel, når de iagttager deres omverden, og dette skel er vi selv blinde for. Det er den måde, vi navigerer og selekterer på. I gamle dage ville vi kalde det fordomme. Vi bruger skellet eller koden til at orientere os effektivt i en kompleks omverden, men da skellet er den linse vi ser alt igennem, kan vi ikke selv se det. Så alt ny information vi får og tager ind, bliver automatisk farvet af vores fordomme - vores "blinde punkt". Anden Ordens Kybernetik er en metode, hvor vi ved at skifte perspektiv, kan iagttage hinandens blinde punkter og derved blive bevidste om vores egne.

Luhmanns pointe er, at perspektivskift er essentielt til at fremme vores opmærksomhed på de blinde punkter, egne og andres. Ifølge Luhmann er det en central pointe, når det gælder etablering af ny viden og forståelse. Metoden med at bruge perspektivskift til at konstruere ny viden gør det muligt at ændre sit verdensbillede, og teorien bruges allerede så småt indenfor virksomhedsudvikling.

Perspektivskiftet i rollespil er altså ikke kun for sjov. At spille en rolle giver forløbet engagement, spænding og bedre mulighed for at reflektere, men den væsentligste effekt er, at det giver mulighed for at praktisere Anden Ordens Kybernetik.

Simuleret læring – simuleret relevans

Når vi taler simuleringer, må vi også til sidst komme ind på en anden side af simuleret relevans og simuleret læring.

Rollespil skaber oplevelser. Konkrete personlige oplevelser. Som nævnt har undervisere indenfor sprogundervisning igennem mange år arbejdet med små rollespil, der forankrer indlæring af fremmedsprog med konkrete situationer. Simuleret læring eller situationel læring har vist sig som nye læringsmuligheder, og rollespil som medie er en effektiv tilgang til simuleret læring. Undervisning og læring er mest effektiv, når den er aktiv, når viden kobles med erfaringer og praksis- eller om man vil, simuleret praksis. Det handler om, hvordan vi lærer – rent kemisk. Vi lærer, når vi føler, at det er relevant og vedkommende for os som personer. Når eleven forholder sig aktivt til stoffet er vores hukommelse mere effektiv. Særligt hvis der er fysisk aktivitet involveret som at rejse sig op og holde en brandtale. Kroppen lagrer det simpelthen bedre og den kan ikke skelne mellem simuleret og ikke-simuleret relevans. Når sansesystemet aktiveres og fantasien stimuleres, imødegås automatisk vores evne til at optage og lagre ny viden. Rollespil er et af de mange redskaber, der kan bruges til at sætte denne proces i gang.

Praksislæring

Vi må også lidt ind på de sociale aspekter i en læringssituation. Etienne Wenger har i Communities of Practise (Cambridge University Press, 1998) beskrevet praksisfællesskabet som det centrale område for dybtgående, identitetsdannende læring. På vej ind i og inde i praksisfællesskaberne skabes der læring og ny identitet gennem accomodation. Læringen sker, når nye deltagere i fællesskabet tilpasser sig eller udfordrer de herskende normer og tankemønstre. Når der faktisk sker læring i traditionelle undervisningssammenhænge, er det ifølge Wenger, fordi undervisningen bearbejdes i og knyttes til de herskende tankemønstre i klassens eller elevgruppens praksisfællesskab.

I rollespillet indgår spilleren både i hele spillets praksisfællesskab og i det fællesskab som udgøres af hans hold eller i, "I Statens Tjeneste", hans partigruppe. Disse praksisfællesskaber er også, skønt de er kortvarige, med til at accelerere læringspotentialerne i rollespillet. Samtidig udfordrer hele spilsituationen normerne i klassefællesskabet. De retorisk begavede, fagligt dygtige eller taktisk tænkende elever får nye roller i fællesskabet, og de udfordrer derved dets herskende normer.

Rolle spil som forskningsområde er nyt, og teorien er stadig i sin vorden. Der findes mange andre teoretikere, der kan bruges på rollespilsområdet, f.eks. teorien om de 7 intelligenser, der kunne give gode vinkler på, hvorfor mediet er effektivt. Det bliver spændende at se, hvad fremtiden bringer på området, nu da mediet er blevet så anerkendt, at der forskes og udvikles i rollespil som aldrig før.

V. Nye tider, horisonter og læringsrum

De nye udfordringer og rollespil

Rollespil er et medie med mange muligheder, specielt indenfor transversal læring på tværs af traditionel målorienteret fag og læring. Det er en oplagt form til at arbejde med nogle af de nævnte udfordringer, såsom differentieret undervisning, behov for refleksionsværktøjer, aktiv deltagelse af eleverne i undervisningen, værktøjer til opøvelse af evnen til helhedsopfattelse og perspektivskift, nye muligheder for projektarbejde og gruppearbejde. Rollespil som teaterform har siden ca. 1960 været et værktøj til både terapi- og dramaundervisninger, men med spillets mere konkrete og dynamiske dimension giver det nye muligheder og effektive redskaber. Vi håber, at vi har vist, at afgørende pointer i en række moderne læringsteorier tyder på, at rollespil har en effektiv læringsform. Formen er ikke så styret og struktureret som traditionel undervisning, og netop det gør den tiltalende og interessant for eleverne. Samtidig fremmer rollespil de kompetencer, som er centrale i uddannelseslovens formålparagraffer. Endnu er brugen som pædagogisk værktøj i sin vorden, og mulighederne skal afprøves og forfines, men vi er ikke i tvivl om, at kombinationen af leg og læring bliver et centralt omdrejningspunkt i fremtidens læringsformer.

Håbet for fremtiden

Vi håber rollespil kan være med til at forandre og udfordre læringsrummet. Som redskab kan det give inspiration til morgendagens læringsveje. Fremover vil de nye læringsformer og ideer bevise, hvad de kan. Mennesket er grundlæggende nysgerrigt. Måske bliver det nye *opdagende* læring?

Vores verden har forandret sig brat på ganske få år. Mange relationer og rammer, såsom relationerne mellem en underviser og en elev, er ved at skifte form. I spændingsfeltet mellem den instrumentelle og den refleksive læring, i kampen mellem teori og praksis, tilbyder rollespil sig som en bro og et muligt medie til at udvikle fremtidens læringsrum. Effektiv læring forudsætter, at stoffet fordøjes og optages som en egen eller erfaret viden. Det kræver pauser og refleksionsmuligheder. Dybest set skal eleverne i dag uddannes til det postmoderne, det lærende samfund, ikke til industrisamfundets krav. Det indebærer evner som at kunne tænke selvstændigt og løsningsorienteret i komplekse situationer og sammenhænge - ikke at løse opgaver indenfor stramt definerede rammer. Det kræver kollaborative læringsprocesser og en læring med induktiv tilgang baseret på elevens egen aktivitet, ræsonneren og refleksion. I centrum står også mulighed for differentiering og elevernes selvansvar i læringsprocessen. Gennem sanseoplevelser, legens engagement og underviserens vejledning kan opnås et trygt og lystdrevet læringsrum.

I det nye landskab kan rollespillets forcer: perspektivskift, refleksionsmulighed, fokus og formidling af komplekse sammenhænge måske være med til at give nye udfordringer og muligheder for fremtidens læringsrum – og ikke mindst for de mennesker, der skal opholde sig sammen i de rum.

En radio skratter, statsradiofonien toner frem, og afventende tavshed breder sig i salen: "... resultater fra fodbold: De russiske besættelsesstyrker i Novo Svanekegrad har slået danskerne fra Rønne BK med 2-1. Og videre til de øvrige nyheder: I København fortsætter rationerings-urolighederne, mens der på tinge arbejdes på at finde et nationalt kompromis.

Forhandlingerne truer med at bryde sammen, og man har endnu ikke fundet en afløser for den forsvundne statsminister Bram. Vi forventer når som helst at høre nyt.”

Litteratur til inspiration

Argyris, Chris (1992): "Organisatorisk læring – single- og double-loop". (I Illeris, Tekster om læring, Frederiksberg, Roskilde Universitetsforlag, 2000.)

Argyris, Chris & Schön, Donald. A." Organizational Learning II – Theory, Method, and Practice." (United States of America, Addison Wesley, 1996):

Bartlett, F.C. "Remembering: An Experimental and Social Study".(Cambridge: Cambridge University Press. 1932.)

Bruner, J.S.: "Actual minds, Possible Worlds" (London, Harvard University Press, 1984.)

Cowan, John: "On Becoming an Innovative University Teacher" (Society for Research into Higher Education S. Open University Press, John 1998):

Fjord Jensen, Anne Marie: "Dansk didaktiske synsvinkler", (Dansklærer foreningen, 1999.)

Kolb, David A. : "Den erfaringsbaserede læreproces" (fra 1984, I Illeris, Knud: Tekster om læring, Roskilde Universitetsforlag, 2000.)

Kolb, David A. "Experiential learning: Experience as the source of learning and development". (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.)

Luhmann, Niklas: "*Niklas Luhmann - introduktion til teorien om sociale systemer*" (Georg Kneer og Armin Nassehi's, Hans Reitzels Forlag 1997.) Lars Qvortrup's "Det Hyperkomplekse samfund" (Gyldendal 1998,) beskriver en række af Luhmanns pointer.

Pedersen, Michael Svendsen "What does your have in your task today?" (Sprogforum, Nr 4, vil 2, 1996.)

Piaget, Jean: "Læring", Knud Illeris, (Roskilde Universitetsforlag 1999.)

Qvortrup, Lars: "Den lærende organisation" (Niels Jørgen Bisgaard, Pædagogiske Teorier 1998.)

Rasmussen, Jens: "Socialisering og læring i det refleksivt moderne". Unge pædagoger 1996.

Schön, Donald A. (1987): Udvikling af ekspertise gennem refleksion-i handling. I Illeris, Knud: Tekster om læring. (Frederiksberg. Roskilde Universitetsforlag, 2000.)

Wenger, Etienne: Communities of Practise (Cambridge University Press, 1998.)

Netreferencer

Argyris, Chris. : <http://tip.psychology.org/argyris.html>

Bruner, J: <http://tip.psychology.org/bruner.html>

Piaget, Jean: <http://tip.psychology.org/piaget.html>

Schön, Donald: <http://www.infed.org/thinkers/et-schon.htm>

Smith, M. K. (2001) Chris Argyris: Theories of Action, Double-loop Learning and Organizational Learning, <http://www.infed.org/thinkers/argyris.htm>, april 2003.

Flere artikler af Ask og Asta: <http://zentropainteraction.dk/> under downloads.